

Öffentliche Räume in Favoriten

Playful spatial games



Öffentliche Räume in Wien-Favoriten



IMPRESSUM

EIGENTÜMER UND HERAUSGEBER

Stadtentwicklung Wien, Magistratsabteilung 18
Stadtentwicklung und Stadtplanung
<http://www.wien.gv.at/stadtentwicklung/>

PROJEKT BETREUUNG

Jutta Kleedorfer, MA 18

REDAKTIONELLE BEARBEITUNG

Sabine Knierbein
Interdisciplinary Centre for Urban Culture and Public Space,
SKuOR
<http://skuor.tuwien.ac.at>

LAYOUT

Nina Mayerhofer
Interdisciplinary Centre for Urban Culture and Public Space,
SKuOR

GRAFIK TITELSEITE

Büro PlanSinn

ENGLISCHES LEKTORAT/STILKORREKTUR

William Magruder

DEUTSCHES LEKTORAT

onlinelektorat@aon.at

GRAFIK TITELSEITE

Büro PlanSinn

TECHNISCHE KOORDINATION

Willibald Böck, MA 18

PRODUKTION

MA 21A, Referat Reprographie

PRODUKTION DVD

media productions

COPYRIGHT

2010 Stadtentwicklung Wien

Alle Rechte vorbehalten

FOTOS AUF ZWISCHENBLÄTTERN | TABLE OF FIGURES ON COVER SHEETS

p 1	Öffentliche Räume 1 by Christina Simon
p 3	Öffentliche Räume 2 by Christina Simon
p 9	Ankerbrotfabrik by Sabine Knierbein
p 19	Spaziergang durch Favoriten by Sabine Knierbein
p 29	Favoriten by Sabine Knierbein
p 41	Playground in Monte Laa 1 by Sabine Knierbein
p 65	Monte Laa by Sabine Knierbein
p 71	Group of students by Johanna Aigner
p 97	Actors walk by Sabine Knierbein
p 109	Playground in Monte Laa 2 by Sabine Knierbein
p 125	Finissage by Marion Taube
p 137	View over Favoriten by Sabine Knierbein

AUTOREN/AUTORINNEN AUTHORS

Johanna Aigner
Geoffrey Brun
Michaela Dimmel
Wolfgang Gerlich
Christoph Gollner
Vicky Habermehl
Kishwar Habib
Jörg Hofstätter
Francesco Iuretig
Elisa Loganes
Elena Marchigiani
Alice Martinelli
Nina Mayerhofer
Sabine Knierbein
Velibor Kojić
David Kostenwein
Levente Polyak
Stefanie Privoznik
Arno Rabl
Martin Rivas Perez
Lale Rodgarkia-Dara
Anike Joyce Sadiq
Rudolf Scheuven
Emanuela Semlitsch
Benedikt Sequeira
Thomas Sieverts
Marion Taube
Chiara Tornaghi
Stefanie Wuschitz

Die in den Beiträgen und Entwürfen zum Ausdruck gebrachten Meinungen und Positionen sind geistiges Eigentum der jeweiligen VerfasserInnen. Sie repräsentieren nicht die Ansichten der Stadt Wien, der Fakultät für Architektur und Raumplanung der Technischen Universität Wien oder einer ihrer Fakultätsmitglieder. Die Autoren und Autorinnen dieses Berichts verwenden in den deutschsprachigen Texten eine alternierende Anwendung männlicher und weiblicher Formen im Sinne einer gendergerechten Ansprache und des Gewährleistens einer harmonischen Textästhetik und Kohärenz zwischen englischen und deutschen Texten.

INDEX

6 **PREFACE**

MICHAEL LUDWIG, VIZEBÜRGERMEISTER UND STADTRAT FÜR WOHNEN, WOHNBAU UND STADTERNEUERUNG DER STADT WIEN
RUDI SCHICKER, STADTRAT FÜR STADTENTWICKLUNG UND VERKEHR DER STADT WIEN

9 **INNOVATION | INTERDISCIPLINARY CENTRE FOR URBAN CULTURE AND PUBLIC SPACE**

KLAUS SEMSROTH, DEKAN DER FAKULTÄT FÜR ARCHITEKTUR UND RAUMPLANUNG DER TECHNISCHEN UNIVERSITÄT WIEN

14 **CREDITS | DANK FÜR DAS KURZFRISTIGE ERMÖGLICHEN EINES SPIELERISCHEN PROJEKTS**

SKUOR TEAM

19 **EDITORIAL | BREATHING THE CITY — FAVORITEN SPIELERISCH ERFORSCHEN**

SABINE KNIERBEIN

29 **CHALLENGES | PLANUNGSKULTUREN UND FORSCHUNGSETHIK**

30 **PLANUNGSKULTUR | TRANSFORMING DEAD SPACE INTO LIVED AND MEANINGFUL PLACES BY PLAY**

THOMAS SIEVERTS

34 **FORSCHUNGSETHIK | EXPERIMENTING ACTION RESEARCH IN PLANNING EDUCATION — A REFLECTION**

CHIARA TORNAGHI

41 **GAME DESIGN | DIE WERKZEUGE DER EUROPEAN SEPTEMBER ACADEMY IN FAVORITEN**

42 **PLAYING IN PLANNING | TOOLS FÜR DIE PRAXIS**

WOLFGANG GERLICH

50 **CREATING MOBILE MEDIA AND SOCIAL CHANGE | MEDIENARBEIT MIT HANDIES IM ÖFFENTLICHEN RAUM**

STEFANIE WUSCHITZ

58 **SERIOUS GAMES — SPIELEN BILDET? | WAS WIR VON DER SPIELEINDUSTRIE FÜR PLANUNGS- UND FORSCHUNGSPROZESSE LERNEN KÖNNEN.**

JÖRG HOFSTÄTTER

- 65** **HOT SPOTS | DIE ORTE DER EUROPEAN SEPTEMBER ACADEMY IN FAVORITEN**
- 67** **GEMEINDEBAU KARL-WRBA-HOF | SOCIAL HOUSING COMPLEX KARL-WRBA-COURT**
JOHANNA AIGNER
- 68** **WOHNHAUSANLAGE MONTE LAA | PRIVATE HOUSING COMPLEX MONTE LAA**
JOHANNA AIGNER
- 69** **FUSSGÄNGERZONE FAVORITENSTRASSE | PEDESTRIAN PRECINCT FAVORITENSTRASSE**
JOHANNA AIGNER
- 71** **CONCEPTS | SPIELERISCHE KONZEPTIDEEN ZUM PROZESSDESIGN FÜR ÖFFENTLICHE RÄUME IN FAVORITEN**
- 72** **WORKSHOP KARL-WRBA-HOF**
ELENA MARCHIGIANI
- 74** **WORKSHOP FAVORITENSTRASSE**
MARION TAUBE, JÖRG HOFSTÄTTER
- 76** **WORKSHOP MONTE LAA**
STEFANIE WUSCHITZ
- 78** **GRUPPE KARL-WRBA-HOF | CONFLICT SPACE, IMAGINATION AND PLAY IN KARL-WRBA-COURT**
KISHWAR HABIB, ELENA MARCHIGIANI, MATRIN RIVAS PEREZ
- 82** **GRUPPE FUSSGÄNGERZONE I | THE INNER CIRCLE OF TRUST**
BENEDIKT SEQUEIRA, FRANCESCO IURETIG
- 85** **GRUPPE FUSSGÄNGERZONE II | LIVING ROOM**
VICKY HABERMEHL, DAVID KOSTENWEIN, ALICE MARTINELLI
- 88** **GRUPPE FUSSGÄNGERZONE III | LOST IN THE TRIANGLE**
ANIKE JOYCE SADIQ, LEVENTE POLYAK, GEOFFREY BRUN
- 92** **GRUPPE MONTE LAA | GROUP MONTE LAA**
MICHAELA DIMMEL, ELISA LOGANES, STEFANIE PRIVOZNIK
- 97** **PLAYERS AND VOICES | SKIZZE UND STIMMEN BETEILIGTER AKTEURE UND INSTITUTIONEN**
- 98** **SPIELER DER EUROPÄISCHEN SONDERLEHRVERANSTALTUNG — UNIVERSITÄRE PARTNER**
JOHANNA AIGNER
- 99** **TU WIEN SOWIE WEITERE WIENER UNIVERSITÄTEN**
NINA MAYERHOFER
- 100** **AKADEMIE DER BILDENDEN KÜNSTE STUTTGART, DEUTSCHLAND**
NINA MAYERHOFER
- 101** **SLOVAK UNIVERSITY OF TECHNOLOGY BRATISLAVA, SLOVAKIA**
NINA MAYERHOFER
- 102** **UNIVERSITY OF TRIESTE, ITALY**
ELENA MARCHIGIANI
- 103** **UNIVERSITY OF LEEDS: CRITICAL GEOGRAPHERS, UNITED KINGDOM AND BEYOND**
NINA MAYERHOFER
- 104** **URBAN RENEWAL OFFICE | GEBIETSBETREUUNG STADTERNEUERUNG, WIEN-FAVORITEN**
CHRISTOPH GOLLNER

- 105 **WOHNPARTNER WIEN 10 | THE NEIGHBOURHOOD SERVICE FOR TENANTS OF VIENNA'S PUBLIC HOUSING**
ARNO RABL
- 106 **VOICES | STIMMENFANG DER MITSPIELER**
VELIBOR KOJIĆ UND LALE RODGARKIA-DARA
- 109 POSITIONS | SPIEL IN STADTFORSCHUNG, RAUMPLANUNG UND KUNST**
- 110 **LEARNING GAMES | A TOOL KIT TO RAISE THE AWARENESS OF VALUES OF SPACE AMONG SCHOOL TEACHERS AND STUDENTS**
ELENA MARCHIGIANI
- 116 **EXPERIENCING SPACE | ZUR BEDEUTUNG PERFORMATIVER PRAXIS IN DER RAUMPLANUNG**
EMANUELA SEMLITSCH
- 120 **THE ARTS | ÜBER DAS SPIELERISCHE IN DER KUNST**
MARION TAUBE
- 125 FINISSAGE | FAVORITEN ALS INSPIRATION FÜR KUNSTSCHAFFENDE**
MARION TAUBE
- 137 PERSPECTIVES | FOLGERUNGEN AUS DER EUROPEAN SEPTEMBER ACADEMY**
- 138 **PLAYFUL SPATIAL GAMES | ÜBER DIE KUNST, SICH SELBST ZU VERGESSEN**
SABINE KNIERBEIN, RUDOLF SCHEUVENS

PREFACE

**VICE-MAYOR CITY-COUNCILOR
DR. MICHAEL LUDWIG
MUNICIPALITY CITY OF VIENNA**



Foto: L.Schedl

Der unvoreingenommene und vorurteilsfreie, aber dennoch kritische Blick von außen ist das, was die interdisziplinäre Lehrveranstaltung der European September Academy mit Studierenden aus der Slowakei, Italien, Deutschland und Großbritannien besonders auszeichnet.

Als Wohnbaustadtrat ist mir nicht nur der Neubau von Wohnungen und die Sanierung bestehender Wohngebäude wichtig, sondern auch die Gestaltung und Nutzbarkeit des direkten Wohnumfeldes, weil sowohl die Qualität des Wohnens als auch der urbanen Freiräume maßgebliche Faktoren für die Lebensqualität einer Stadt sind. Öffentliche Räume stellen gerade für die Bewohnerinnen und Bewohner in dicht bebauten Gebieten – wie den gründerzeitlichen Vierteln Innerfavoritens – oftmals eine Verlängerung des Wohnzimmers dar, die Platz zur Entfaltung bieten. Diese Räume für die unterschiedlichsten Bedürfnisse verschiedenster Gruppen nutzbar zu machen ist entscheidend für die Stärkung des Zusammenlebens.

Mein Dank gilt den Professorinnen und Professoren, die diese Lehrveranstaltung in hervorragender Weise begleitet haben, und den Studierenden gleichermaßen, die Ihnen mit ihrer Außensicht „spielerisch“ viele Potenziale des boomenden Bezirkes Favoriten, in dem sich mit dem Sonnwendviertel beim neuen Hauptbahnhof auch das größte innerstädtische Stadterweiterungsgebiet befindet, aufgezeigt haben.

Gerade am Beispiel des Karl-Wrba-Hofes zeigt sich für mich sehr deutlich, dass Nutzungskonflikte in der Regel keine zwischen der alteingesessenen Bevölkerung und neu zugezogenen Wienerinnen und Wienern – wie oft behauptet wird – sind, sondern Generationenkonflikte, die aber durch Anregungen von außen unter Einbeziehung aller Akteurinnen und Akteure auch zu überwinden sind. Die wohnpartner und die Gebietsbetreuungen Stadterneuerung sind wichtige Impulsgeber in der Stadt, um solche Prozesse einzuleiten und zu begleiten. Auch ihnen möchte ich an dieser Stelle für ihren Beitrag zum Gelingen dieses interkulturellen und interdisziplinären Projekts danken!

An unbiased and unprejudiced yet critical view from outside is what characterizes the interdisciplinary course of the European September Academy with students from Slovakia, Italy, Germany, and Great Britain.

As a residential city councilor it is not only the construction of new apartments and the renovation of existing residential buildings that is important to me, but also the design and usability of the directly surrounding residential area, since the quality of both housing and urban open spaces are crucial factors for the life of a city. Public spaces in densely built areas – such as the neighborhood of Inner Favoriten that dates from the period of rapid industrial expansion – often serve as extensions of the residents' living rooms, offering space for development. Making these spaces available for the very different needs of different groups is crucial for the strengthening of communal life.

My thanks go to the professors who guided this course in an outstanding manner, and likewise to the students with their outsiders' views who "playfully" pointed out the many potentials of the booming district of Favoriten, in which the inner city's largest expansion area is located at Sonnwendviertel next to the new central train station.

The example of the Karl-Wrba Courtyard in particular demonstrates very clearly to me that conflicts in use generally are not between the established population and newly arrived Viennese – as is often claimed – but rather are generational conflicts that can be overcome by engaging suggestions from the outside and through the involvement of all actors. The Residential Partners and the Area Support for Urban Renewal offices are significant driving forces in the city that enable these processes to be initiated and managed. I would also like to thank them for their contribution to the success of this intercultural and interdisciplinary project!



Foto: P. Rigaud

PREFACE

CITY-COUNCILOR DI RUDI SCHICKER
MUNICIPALITY CITY OF VIENNA

Das Wiener Leitbild für den öffentlichen Raum aus dem Jahr 2009 verweist auf eines der zentralen Themen der Stadtplanung: unsere Freiräume als wesentlicher Bestandteil der räumlichen wie sozialen städtischen Struktur, der Lebensqualität und der Attraktivität einer Stadt. Längst geht es nicht mehr um rein technische oder gestalterische Planungsaufgaben für Straßen und Plätze, sondern vielmehr um gesellschaftliche Phänomene sowie um städtische Orte als soziale Projektionsflächen, die Stadt und Stadtbild(er) prägen. Es geht auch um die von uns gewünschte Beteiligung vieler unterschiedlicher Personen, Blickrichtungen sowie Nutzungsansprüche.

Ich freue mich, Ihnen hier die Dokumentation der ersten „European September Academy (2009)“ vorstellen zu können - einer von der Stadt Wien initiierten und an der TU eingerichteten Stiftungsprofessur für Stadtkultur und öffentlichen Raum (SKuOR). Studierende unterschiedlichster Herkunft (Studierende und Lehrende aus 10 verschiedenen Ländern) und Disziplinen (Planung, Architektur, Soziologie, Bildende Kunst, Geographie, Landschaftsarchitektur) haben mit unverstelltem Blick und ungewöhnlichen Methoden und Mitteln eine Woche lang den Stadtraum von Favoriten erkundet, beobachtet und mit Alltagserfahrungen von AnrainerInnen, Schulklassen, Jugendclubs u.ä. überlagert. Die StudentInnen haben sich selbst und die eigenen Projektionen in Frage gestellt und Potentiale ausgelotet.

Gemeinsames Ziel war, über „Spiel(en)“ und Handeln im Raum die Kommunikation mit den Menschen vor Ort zu ermöglichen und einen Raum wirklich verstehen zu lernen bzw. spielerische Konzeptideen für eine spätere Weiterbearbeitung zu skizzieren.

Ich wünsche Ihnen eine vergnügliche Reise in auf diese Weise sicher noch nicht betrachtete Teile von Favoriten, die Fußgängerzone, Monte Laa und den Karl-Wrba-Hof, aber auch interessante Einblicke in zeitgemäßes interdisziplinäres Lehren und Lernen. Mein Dank gilt allen Involvierten für ihr großes Engagement.

The Viennese guiding principle for public space in 2009 refers to one of the central themes of urban planning: our open spaces as an essential component of the spatial and social urban structure, quality of life, and a city's attractiveness. It is no longer about purely technical or design-based planning tasks for streets and squares, but rather societal phenomena and shaping the city and the image(s) of the city by treating urban places as social projection surfaces. It is also about the participation that we wanted from many different people, perspectives, and use requirements.

I am pleased to present the documentation of the first “European September Academy (2009)” – resulting from one of the foundation guest professorships for urban culture and public space (SKuOR) initiated by the City of Vienna and established at the Vienna University of Technology. Students from very different backgrounds (students and teachers from 10 different countries) and disciplines (planning, architecture, sociology, fine arts, geography, and landscape architecture) explored and observed the urban space of Favoriten for a week with open eyes and with unusual methods and means, and layered these with the everyday experiences of local residents, school groups, youth clubs, etc. The students questioned themselves and their own projections and explored the area's potential.

The common goal was to make communication possible with the local people through “play” and “games” and actions in space, and to really learn to understand a space or to outline playful conceptual ideas to be continued later.

I wish you an enjoyable trip to parts of Favoriten that surely have not yet been looked at in this way, the pedestrian zone, Monte Laa, and the Karl-Wrba Courtyard, but also interesting insights into contemporary interdisciplinary teaching and learning. My thanks to all those involved for their dedication!

Innovation

Interdisciplinary Centre for Urban
Culture and Public Space SKuOR





Foto: TU Wien

KOMMENTAR

DEKAN DR. KLAUS SEMSROTH
TECHNISCHE UNIVERSITÄT WIEN

Im Rahmen der von der Stadt Wien eingerichteten Stiftungsgastprofessur für Stadtkultur und Öffentlicher Raum¹ organisierte die Fakultät für Architektur und Raumplanung der TU Wien im Jahr 2009 zum ersten Mal eine European September Academy mit Themenfeldern der Stadtkultur und des öffentlichen Raumes, an der auch akademische Partner aus Italien (Universität Trieste), der Slowakei (Slovak University of Technology), England (University of Leeds) und Deutschland (Akademie der Künste Stuttgart) teilnahmen. Spielen als Methode in Prozessen der Raumplanung, der räumlichen Gestaltung sowie der Erforschung der Stadträume stand im Fokus dieser achttägigen und von vierzig Studierenden besuchten Veranstaltung, die in den Räumen der Gebietsbetreuung für Stadterneuerung in der Quellenstraße in Wien-Favoriten durch die freundliche Kooperation mit der Institution realisiert werden konnte.

Die Besonderheit an dieser Veranstaltung war, dass die Academy eine gemeinsame Lehrveranstaltung für Studierende der Bildenden Kunst, der Landschaftsarchitektur, der Kritischen Geographie sowie der Architektur und Planung an der TU Wien eingerichtet hatte, deren Zielsetzung es war, sich der Erforschung und Entwicklung der Europäischen Stadt in urbanistischer Manier zu widmen.

Möglich geworden war diese lebhafteste Sonderlehrveranstaltung durch eine neue, innovative Institution in der Fakultät für Architektur und Raumplanung, das Interdisciplinary Centre for Urban Culture and Public Space (URL: <http://skuor.tuwien.ac.at>). In diesen fachbereichsübergreifenden Arbeitsbereich – einer

COMMENT

DEAN DR. KLAUS SEMSROTH
VIENNA UNIVERSITY OF TECHNOLOGY

Within the course of the establishment of the City of Vienna Visiting Professorship of Urban Culture and Public Space, the Faculty of Architecture and Planning at Vienna UT organized a European September Academy for the first time in 2009 with the theme of urban culture and public space. Academic partners from Italy (University of Trieste), Slovakia (Slovak University of Technology), England (University of Leeds), and Germany (Stuttgart Academy of Arts) took part. Play as a method in processes of spatial planning, spatial design, and the exploration of urban spaces was the focus of this eight-day event attended by forty students. The event was able to take place on the premises of the Gebietsbetreuung for Urban Renewal in Quellenstrasse in Vienna-Favoriten thanks to the friendly cooperation of the institution.

The unique element of this event was that the Academy had established a joint course at the Technical University of Vienna for students of fine arts, landscape architecture, critical geography, architecture, and planning, the goal of which was to focus on the research and development of the European city in an urbanistic manner.

This lively special event was made possible by a new and innovative institution at the Faculty of Architecture and Planning, the Interdisciplinary Centre for Urban Culture and Public Space (URL: <http://skuor.tuwien.ac.at>). The same City of Vienna Visiting Professorship is embedded in the the interdisciplinary centre, a horizontal research and learning structure. In addition to the continuous assistant professor position

horizontalen Forschungs- und Lernstruktur – ist die gleichnamige Stiftungsgastprofessur der Stadt Wien eingebettet. Diese einzigartige Konstellation erlaubt es, neben der kontinuierlichen Besetzung einer Univ.-Ass.-Stelle (Postdoc-Stelle) ebenfalls ein Gastprofessorenteam an der Schnittstelle zwischen Theorie und Praxis für eine systematische Einbindung neuer Themeninhalte jährlich an die TU Wien zu bestellen.

Diesem disziplinenübergreifend besetzten Team aus Gastprofessoren (Prof. em. Thomas Sieverts und Dr. Chiara Tornaghi) und der Leitung des Arbeitsbereiches (Dr. Sabine Knierbein) oblag die Intendanz der European September Academy. Diese wurde durch das Vizerektorat für Lehre, das Vizerektorat für Infrastrukturmanagement und Entwicklung, die Fakultät für Architektur und Raumplanung sowie durch das Department für Raumentwicklung, Infrastruktur- und Umweltplanung an der TU Wien materiell gefördert. Derart konnte ein institutioneller Rahmen geschaffen werden, um öffentliche Räume in Ihrer Multidimensionalität hinsichtlich stadtkultureller Aspekte anhand konkreter Beispiele in Wien zu untersuchen.

Die Rolle von Informations- und Kommunikationstechniken in Architektur, Raumforschung sowie Raumplanung ist nicht allein in der Vermittlung von planungsstrategischen Ansätzen zu sehen, sondern stellt zunehmend auch ein Werkzeug bereit, lokales, ortsspezifisches Know-how unterschiedlicher Akteure als Ressource in den Planungs- und Forschungsprozess in ungezwungener Weise einzubeziehen. Dass Spielen auch eine neue wirtschaftliche Bedeutung erlangt, zeigen die steigenden Umsätze in der Games Branche. So war es Ansatz der European September Academy, die Potenziale neuer Kommunikationstechniken medial in offenen Prozesse der Raumforschung, Raumgestaltung und Raumentwicklung spielerisch zu testen, um neue Schnittstellenfelder zwischen Architektur, Kunst, Medientechnik und Planung aufzutun. Expertisen für Serious Computer Games trugen ebenso zum fachlichen Anspruch des Events bei wie die Einbindung von künstlerischen Herangehensweisen an kommunikationstechnische Vorzüge von Mobiltelefonen für Prozesse interkultureller Partizipation. Auch für ältere Menschen griff man auf analoge, raumbezogene Planspiele zurück.

Die European September Academy eröffnete ganz offensichtlich ein exploratives Experimentier- und Spielfeld in Wien-Favoriten, wobei Versuch und Kritik, Kennen- und Verstehenlernen unbekannter Terrains sowie der freie Einsatz unkonventioneller

(postdoc) at Vienna UT, this unique combination allows for a team of visiting professors at the interface between theory and practice to determine the systematic inclusion of new topics annually.

The directorship of the European September Academy benefitted from a multidisciplinary team made up of guest professors (Prof. em. Thomas Sieverts and Dr. Chiara Tornaghi) and the head of the interdisciplinary centre (Dr. Sabine Knierbein). The European September Academy was sponsored by the Vice Rector for Academic Affairs, the Vice Rector for Infrastructure Management and Development, the Faculty of Architecture and Planning, and the Department for Regional Development, Infrastructure, and Environmental Planning at the Technical University of Vienna. In such a manner an institutional framework could be created to investigate public spaces in their multidimensionality with a view to their cultural aspects in the city with concrete examples in Vienna.

The role of information and communication technologies in architecture, spatial research, and spatial planning cannot solely be seen in the conveyance of strategic planning approaches, but it is increasingly a tool to include available, local, site-specific know-how from various actors as a resource in an informal way in the planning and research process. Rising sales in the games industry demonstrate that play has also acquired a new economic impact. In this way it was the approach of the European September Academy to test the potentials of new communication technologies in open processes of spatial research, spatial design, and spatial planning, in the hope of finding a new interface between the fields of architecture, art, media technology, and planning. Expertise for Serious Computer Games contributed as much to the specialized demands of the event as did the integration of approaches to the artistic communication technology advantages of mobile phones for processes of intercultural participation. Analog, spatially oriented planning games were revisited, even for older people.

The European September Academy clearly opened an exploratory experimental and playing field in Vienna-Favoriten, where trial and criticism, knowledge and learning to understand unfamiliar terrain and the free use of unconventional methods and their unorthodox combination led to the linking of expert knowledge from different disciplines with

Methoden und deren unorthodoxe Verbindung dazu führten, fachspezifisches Wissen unterschiedlicher Disziplinen mit Alltagserfahrung zu verknüpfen. In dieser Art und Weise entstehen städtische Freiräume und freie Denkräume für Innovationen. Denn Kreativität liegt in Prozessen, nicht allein in Menschen. In Favoriten gibt es diesbezüglich auch zukünftig noch eine Menge schlummernder Potenziale zu entdecken.

Der Gebietsbetreuung für Stadterneuerung in Wien-Favoriten, der Gebietsbetreuung Städtisches Wohnen (heute wohnpartner Favoriten) gebührt ein besonderer Dank für die großartige Mitwirkung und Unterstützung ebenso wie der Stadt Wien für die Übernahme der Druck- und Übersetzungskosten der hier vorliegenden Publikation!

Besonderer Dank gebührt darüber hinaus den inhaltlich verantwortlichen „Intendanten“ am Interdisciplinary Centre for Urban Culture and Public Space der Fakultät für Architektur und Raumplanung an der TU Wien – Dr. Chiara Tornaghi, Prof. em. Thomas Sieverts, Dr. Sabine Knierbein und Prof. Rudolf Scheuvs – für die sehr erfolgreiche Abwicklung der European September Academy 2009.

everyday experience. In this way urban open spaces and free thinking spaces for innovation were created. Because creativity lies in processes, not just in humans. In this respect there is a lot of latent potential to be discovered in Favoriten in the future.

The Area Support for Urban Renewal in Vienna-Favoriten and the Area Support Urban Living (now wohnpartner Favoriten) deserve special thanks for the great participation and support, as does the city of Vienna for taking care of the printing and translation costs of the present publication.

Special thanks are also due to those “thematic directors” responsible for the content of the European September Academy hosted by the Interdisciplinary Centre for Urban Culture and Public Space at the Faculty of Architecture and Planning of the Vienna University of Technology – Dr. Chiara Tornaghi, Prof. em. Dr. Thomas Sieverts, Dr. Sabine Knierbein and Prof. Rudolf Scheuvs – for the very successful completion of the 2009 European September Academy.

CREDITS

DANK FÜR DAS ERMÖGLICHEN EINES SPIELERISCHEN PROJEKTS

SKUOR TEAM
VIENNA UNIVERSITY OF TECHNOLOGY

Ganz besonderer Dank gilt allen motivierten Mitspielern in Favoriten, die, wie etwa Christoph Gollner, Gudrun Müller, Siegfried Schuller, Elke Eckerstorfer oder Arno Rabl, Lidija Kuzmanovic und Andrea Punz-Nielson, für dort verankerte Institutionen arbeiten oder sich ehrenamtlich in Nachbarschaftsvereinen aktiv organisieren wie Velibor Kojić. Der Zusammenarbeit mit der Gebietsbetreuung Stadterneuerung 10, der Gebietsbetreuung Städtisches Wohnen 10 (nunmehr wohnpartner 10) und ihrer Dependance im Karl-Wrba-Hof verdanken wir nicht nur wertvolle Inputs, sondern auch konkreten Raum in Form eines Ladenlokals und in Form der Räumlichkeiten in der Quellenstraße 149, die wir während der European September Academy ausgiebig nutzen durften. Außerdem gilt der BUWOG beziehungsweise den Mitarbeitern der Volkshilfe Monte Laa Dank in gleicher Sache – auch hier wurde uns freundlicherweise Quartier gewährt.

Danken möchten wir auch all jenen Menschen und Vereinigungen, die diese europäische Sonderlehrveranstaltung an der Fakultät für Architektur und Raumplanung der TU Wien trotz ihrer nur dreimonatigen Vorlaufzeit ermöglicht und mitgetragen haben: Entscheidungsträgern und Mitarbeitern in den Rektoraten, den Vizerektoren für Lehre, Adalbert Prechtl, und für Infrastrukturmanagement und Entwicklung, Gerhard Schimak, dem Dekan der Fakultät für Architektur und Raumplanung Klaus Semsroth, dem Studiendekan für Raumplanung Arthur

Special thanks go to all the motivated players in Favoriten who work in institutions based there, including Christoph Gollner, Gudrun Müller, Siegfried Schuller, Elke Eckerstorfer, Arno Rabl, Lidija Kuzmanovic, and Andrea Punz-Nielson, or who are active voluntary participants in the organization of neighbourhood associations, such as Velibor Kojic. The cooperation with the Urban Renewal Office 10, the Area Support for Urban Living 10 (now wohnpartner 10) and its branch in the Karl-Wrba-Court was due not only to valuable input but also concrete space in the form of a shop and as well as the premises of Quellenstraße 149, of which we were permitted extensive use during the European September Academy. Furthermore, the BUWOG and the staff of People's Aid Monte Laa were similarly helpful – again, we were kindly provided with space.

We would also like to thank all of the people and organizations who made possible and supported this European special course at Vienna UT's Faculty of Architecture and Planning in spite of only three months' notice: decision-makers and staff at the rectorates; Adalbert Prechtl, Vice Rector for Academic Affairs; Gerhard Schimak, Vice Rector for Infrastructure Management and Development; Klaus Semsroth, Dean of the Faculty of Architecture and Planning; Arthur Kanonier, Dean of Spatial Planning; Wolfgang Feilmayr, Head of the Department

Kanonier, dem Vorsteher des Departments für Raumentwicklung, Infrastruktur- und Umweltplanung Wolfgang Feilmayr für seine Auftaktworte in der Quellenstraße, sowie den Entscheidungsträgern und Mitarbeitern des Außeninstituts und der Studien- und Prüfungsabteilung der Technischen Universität Wien, insbesondere Andreas Zemann, Mitar Pitzek und Anton Hörmann. Besonders Doris Mayer (IfOER – TU Wien) und Rosemarie Nigg (Büro des Vizerektors Prechtl – TU Wien) unterstützten uns in finanziellen Fragen des budgetären Managements.

Das Catering-Team der Mensa der Technischen Universität Wien versorgte uns während des Workshops kulinarisch und stellte sich spielend auf die Bedürfnisse von Vegetariern, unterschiedlichen Ethnien und Religionszugehörigkeiten ein. Hiermit möchten wir auch den Dank der Teilnehmern wiedergeben, die sich mehrfach begeistert zur Wiener Küche äußerten.

Bereits in der Vorbereitungsphase konnten wir durch erste Gespräche wertvolle Kontakte zu Magistratsabteilungen, der Bezirksvorstehung Favoriten, Bauträgern, Wohnbaugenossenschaften und Schlüsselpersonen der Gemeinwesenarbeit knüpfen, die uns bei der äußerst kurzfristigen Realisierung der vierzigköpfigen Veranstaltung unterstützt haben. Deshalb möchten wir uns herzlich bei Josef Cser (Bereichsleiter wohnpartner), Gerhard Berger (Magistratsdirektion Gebietsbetreuungen Wien), Hermine Mospointner (Bezirksvorsteherin Favoriten) und Franz Jerabek (Amtsrat Bezirksvorstehung Favoriten) sowie bei Johannes Altenburg (Porr Solutions), Lukas Groh und Michael Wagner (Groh-Wagner Architekten, City Lofts) für ihre Inputs, Gesprächsbereitschaft und organisatorische Unterstützung bedanken.

Ein *Merci beaucoup* geht ebenfalls an Irene Jagersberger (Direktorin der Campus Schule Monte Laa), die sich auf experimentelles Lernen im Freiraum über die Schulstunde hinaus einließ, sowie an Susanne Schrott (Jugendarbeit Otto-Probst-Straße – OPS Stiege 41), die uns Einblicke in die Jugendarbeit in Favoriten gab und die gemeinsam mit den Favoritener Jugendgruppen besonders die Arbeit der Gruppe im Karl-Wrba-Hof tatkräftig inspirierten.

Auch der Künstlerin Lale Rodgarkia-Dara soll

for Regional Development, Infrastructure, and Environmental Planning, for his opening words at Quellenstrasse; as well as the decision-makers and employees at the International Institute and Department for Studies and Examinations at Vienna University of Technology, in particular Andreas Zemann, Mitar Pitzek, and Anton Hörmann. Doris Mayer (IfOER - TU Vienna) and Rosemarie Nigg (Office of Vice Rector Prechtl - TU Vienna) were especially supportive with regard to financial questions about budgetary management.

The catering team at the Vienna University of Technology's cafeteria provided food for us during the workshop and effortlessly adjusted to the needs of vegetarians, different ethnicities, and various religious affiliations. We would also like to pass on the thanks of the participants who repeatedly expressed enthusiasm for the Viennese cuisine.

During the preparatory phase we were already able to make valuable contacts through introductory discussions with municipal departments, the district office in Favoriten, property developers, housing associations, and key actors in community projects, who supported us in the very short-term realization of this forty-person event. Therefore, we would like to express our heartfelt thanks to Josef Cser (Division Leader, Vienna Residential Partners), Gerhard Berger (Executive Office, Area Support Vienna), Hermine Mospointner (District Director, Favoriten), Franz Jerabek (Councilor, District Office Favoriten), Johannes Altenburg (Porr Solutions), and Lukas Groh and Michael Wagner (Groh-Wagner Architects, City Lofts) for their input, willingness to collaborate, and organizational support.

A *merci beaucoup* also goes to Irene Jagersberger (Director of the Campus School Monte Laa), who became involved with experiential learning in free space beyond school hours, and Susanne Schrott (Youth Work, Otto-Probst-Straße - OPS Stiege 41), who gave us insight into youth work in Favoriten and, together with the Favoriten Youth Group, actively inspired the work of the group in Karl-Wrba-Court. The artist Lale Rodgarkia-Dara should also be paid tribute here, as she agreed to the ad-hoc merging of

hiermit unser Tribut gezollt werden, schließlich erklärte sich ad hoc bereit, ihre Vernissage gemeinsam mit unserer Zwischenpräsentation in der alten Fabrikhalle zu einer gemeinsamen Performance verschmelzen zu lassen.

Weiterer Dank geht an Lehrende und externe ExperteInnen der TU Wien, die uns durch ihre Beiträge bei mobilen Workshops mit auf die Reise nahmen: Christian Schmid, Dozent für Soziologie an der ETH Zürich, erklärte sich zu unserer großen Freude bereit, im Rahmen des Workshops einen Gastvortrag zu seiner Interpretation und Weiterentwicklung der Lefebvreschen Theorie der Produktion des Raums zu halten, wofür ihm an dieser Stelle herzlichst gedankt sei. Weiters Ian Banerjee (ISRA, TU Wien), Norbert Erlach (Architekt Erlach), Thomas Kratschmer (Kammer der Architekten und Ingenieurskonsulenten), Emanuela Semlitsch (IfOER – TU Wien, Die Kurbel Theater) und Christian Erlinger-Schiedlbauer (SKuOR).

Spiel erfordert Arbeit hinter den Kulissen – beratende Funktion und inhaltliche Intendanz übernahmen gemeinsam mit Sabine Knierbein und Rudolf Scheuvs die Stiftungsgastprofessoren der Stadt Wien 2009, Chiara Tornaghi und Thomas Sieverts, die unermüdlich zum Heranreifen des Konzepts beitrugen, Vorträge während der September Academy hielten und Workshopteams gemeinsam mit anderen Kolleginnen und Partnern koordinierten. An dieser Stelle gilt es auch, die Beiträge unserer Experten in Sachen Game Design auf unterschiedlicher Ebene zu erwähnen: Besonderer Dank für die engagierte Zusammenarbeit geht an Stefanie Wuschitz (Wien Meta Lab), Jörg Hofstätter (Ovos Media GmbH), Wolfgang Gerlich (Büro Plansinn) und Markus Hametner (Mitorganisator: Journey to the end of the night), die uns durch ihr Mitwirken in die Welt des Spielens und in ganz unterschiedliche Sichtweisen auf unseren Gegenstand entführten.

Nicht zuletzt möchten wir unseren universitären Kooperationspartnern in Italien, England, der Slowakei und Deutschland dafür danken, dass sie durch ihre frischen, interdisziplinären Perspektiven zu einer abwechslungsreichen Woche beitrugen und somit einen neuen, anderen Blick auf Favoriten ermöglichten: Chiara Tornaghi (University of Leeds, Großbritannien), Elena Marchigiani und Marina Bradicic (University of Trieste, Italien), Marion Taube

her opening and our interim presentation into a joint performance in the old factory hall.

Further thanks go to teachers and external experts from Vienna University of Technology, who took us on a journey through their contributions to mobile workshops. To our delight, Christian Schmid, Lecturer in Sociology at ETH Zurich, agreed to give a guest lecture at the workshop on his interpretation and further development of Lefebvre's theory of the production of space, for which we thank him warmly. We also thank Ian Banerjee (ISRA, Vienna UT), Norbert Erlach (Architect Erlach), Thomas Kratschmer (Chamber of Architects and Engineering Consultants), Emanuela Semlitsch (IfOER - TU Vienna, Kurbel Theatre), and Christian Erlinger-Schiedlbauer (SKuOR).

Games require work behind the scenes; in partnership with Sabine Knierbein and Rudolf Scheuvs, an advisory role and content directorship was provided by the 2009 City of Vienna Foundation Visiting Professors, Chiara Tornaghi and Thomas Sieverts, who contributed tirelessly to concept development, gave lectures during the September Academy, and coordinated workshop teams together with other members and partners. We should also mention the contributions of our experts in game design at different levels: special thanks go to Stefanie Wuschitz (Vienna Meta Lab), Jörg Hofstätter (Ovos Media GmbH), Wolfgang Gerlich (Office Plan Sense), and Markus Hametner (co-organizer: Journey to the End of the Night), for their dedication and cooperation. Through their participation, these experts led us into the world of games and to very different perspectives on our subject.

Finally, we would like to thank our academic partners in Italy, England, Slovakia, and Germany for making possible a new, different view of Favoriten by contributing to a diverse week with their fresh, interdisciplinary perspectives: Chiara Tornaghi (University of Leeds, United Kingdom), Elena Marchigiani and Marina Bradicic (University of Trieste, Italy), Marion Taube (Academy of Arts, Stuttgart), and Matej Jasso and Dagmar Petrikova (Slovak University of Technology in Bratislava, Slovakia).

(Akademie der Künste, Stuttgart), und Matej Jasso und Dagmar Petrikova (Slovak University of Technology in Bratislava, Slowakei).

Dieser Bericht wäre nicht möglich gewesen ohne Jutta Kleedorfer (MA 18, Stadt Wien) und die Unterstützung des Büros des Stadtrates Rudi Schicker.

Expliziter Dank geht ebenfalls an alle Autorinnen und Autoren, insbesondere an die hochmotivierten Studierenden, die auch ein halbes Jahr später über virtuelle Kanäle das Spiel fortsetzten und aus verschiedenen Ländern gemeinsam Texte hervorbrachten, sowie allen Kolleginnen und Kollegen hüben und drüben, die das Gleiche taten. Die zweisprachige Publikation der Erfahrungen, Erlebnisse und Erkenntnisse dieser achttägigen Sonderlehrveranstaltung in Wien-Favoriten wurde durch Übersetzungen von William Magruder, Sabine Knierbein, Nina Mayerhofer und Johanna Aigner ermöglicht.

Die Organisation, Koordination und Kommunikation der European September Academy wurde durch das lokale Team des Interdisciplinary Centre for Urban Culture and Public Space SKuOR in Wien geleistet – durch Sabine Knierbein, Rudolf Scheuven, Johanna Aigner und Nina Mayerhofer.

This report would not have been possible without Jutta Kleedorfer (MA 18, Vienna) and the support of the Office of City Councilor Rudi Schicker.

Profound thanks also go to all writers, especially the highly motivated students, who also continued to proceed with play half a year later through virtual channels, and who produced texts together while based in different countries, as well as all colleagues all over who were doing the same. The bilingual publication of the experiences and findings of this special eight-day course in Vienna's Favoriten district was made possible by the translations of William Magruder, Sabine Knierbein, Nina Mayerhofer, and Johanna Aigner.

The organization, coordination, and communication for the European September Academy was carried out by the local team of the Interdisciplinary Centre for Urban Culture and Public Space (SKuOR) in Vienna: Sabine Knierbein, Rudolf Scheuven, Johanna Aigner, and Nina Mayerhofer.

Editorial

Breathing the city —
Favoriten spielerisch erforschen



BREATHING THE CITY — FAVORITEN SPIELERISCH ERFORSCHEN THE EUROPEAN SEPTEMBER ACADEMY PROJECT

DR. SABINE KNIERBEIN
VIENNA UNIVERSITY OF TECHNOLOGY

Hast du schon einmal deine eigene Stadt mit den Augen eines Kulturtouristen entdeckt? Hast du selbst, vielleicht gemeinsam mit Freunden, andere Nachbarschaften in den angrenzenden städtischen Randlagen erkundet? Denkst du darüber nach, wie Menschen dort ihre Kultur zum Ausdruck bringen, welchen Traditionen sie folgen und was du von ihnen über deine Stadt lernen kannst? Hast du versucht, deine Stadt an einem anderen Ort wahrzunehmen, die Stadt quasi „durch die Lunge des Stadtteils deines Nachbarn zu atmen“? Falls nicht, lies, was nun folgt ...

Wien ist als Hauptstadt Österreichs international bekannt für seine kulturellen Vorzüge: Oper, Ballett, Theater. Prächtige Bauten sind ebenso in der Innenstadt der Donaumetropole anzutreffen wie die berühmtesten Museen Österreichs. Etwa 1,7 Mio. Menschen beheimatet die Metropole. Sobald man jedoch das Image der klassischen Kultur, die repräsentativen öffentlichen Straßen und Plätze in den Innenstadtbezirken hinter sich gelassen hat, wandelt sich die Wahrnehmung dessen, was Wien zu bieten hat, insbesondere

Have you ever discovered your own city as a cultural tourist? Did you ever explore other neighbourhoods in the nearby urban periphery by yourself, with friends or colleagues? Did you think about how people express their cultural identities there, which traditions they are bond to and what you might be able to learn from them about your city? Have you tried to take a new breath in your city, about breathing this city through the lungs of your fellow citizen's neighbourhood? – Well. If not, just start reading...

Vienna, the capital city of Austria, is internationally well known for its cultural assets: opera, ballet, theatre. Ornamental architecture and the most famous Austrian museums are mainly located in the city centre of the Danube metropolis counting approximately 1,7 million inhabitants. Yet leaving the classical cultural image, leaving the representative public squares and parks located in the inner city districts beside, the perception of what Vienna might also has to offer changes completely once one



DR. SABINE KNIERBEIN

Having passed her A-levels in Westfalia, Germany, Sabine Knierbein realized and apprenticeship as a landscape gardener before she studied landscape architecture in Osnabrück, London und Córdoba (Argentina) and received her doctoral degree at the Institute for European Urban Studies, Faculty of Architecture at Bauhaus University Weimar. Today she heads the Interdisciplinary Centre for Urban Culture and Public Space (SKuOR) at the Faculty of Architecture and Planning at Vienna UT.

E-Mail: knierbein@skuor.tuwien.ac.at

Foto: Omar Jabary Salamanca

dann, wenn man sich aufmacht, um die Wiener Grätzel in den städtischen Randlagen zu erkunden.

An der Ringstraße und dann am so genannten Gürtel in südlicher Richtung vorbei wird das Bild der feinfühlig konservierten Metropole von verschiedenen städtischen Strukturen konterkariert: über Gründerzeitsiedlungen, Nachkriegswohnungsbau hin zu postmodernen Städtebauprojekten und kürzlich realisierten privaten Wohnbaukomplexen. Dieser Eindruck wird verstärkt durch die schiere Bandbreite unterschiedlicher Gesellschaftsstrukturen, die vor allen Dingen in öffentlichen Räumen aufscheinen. Wie sind diese öffentlichen Räume konzipiert, wie werden sie wahrgenommen? Wie, vor allem, werden sie erlebt und gelebt?

Dieser Werkstattbericht dokumentiert physische und mentale Reisen einer 30-Köpfigen Gruppe, die 30 Studierende der Bildenden Kunst, Soziologie, Architektur, der Planung sowie der Kritischen Geographie und der Landschaftsarchitektur gemeinsam mit Lehrenden aus Österreich, Italien, der Slowakei, Großbritannien, Kroatien und der Schweiz unternahmen.

Die interdisziplinäre Gruppe nahm den 10. Wiener Bezirk Favoriten ins Visier, den Ort, an dem im Jahr 2009 die erste European September Academy mit dem Titel „Innerstädtischer kultureller Austausch und die städtische Peripherie: Die Stadt durch die Lunge des Stadtteils deines Nachbarn atmen“ ausgetragen wurde. Die achttägige Veranstaltung wurde durch den neu gegründeten Arbeitsbereich für Stadtkultur und öffentlichen Raum (URL: <http://skuor.tuwien.ac.at>) organisiert, in den eine gleichnamige Stiftungsgastprofessur der Gemeinde Wien eingebettet ist.

Wenn man in der Rolle des auf der Favoritenstraße umherstreifenden Flaneurs das innere Favoriten entdeckt, bemerkt man unschwer die Vielfalt verschiedener Kulturen und facettenreicher Mentalitäten, die das Alltagsleben in den öffentlichen Räumen des mit rund 175.000 einwohnerstärksten Wiener Bezirks prägen. Dieser Stadtteil beherbergt ungefähr ein Zehntel der Wiener Bevölkerung, wohingegen er nur 8% der Fläche der Stadt umfasst (Statistik Austria, 2005). Die ethnische Struktur der Bewohner ist äußerst divers (unter den Nichtösterreichern befinden sich 41,1% aus Ex-Jugoslawien, 19,1%

starts exploring the Viennese Grätzel (small geographical entity within a district) in the periphery of the City.

Passing first the Ringstraße and then the so-called Gürtel (belt) in southern direction, the picture of this well-conserved metropolis is counterbalanced by different types of urban patterns such as settlements dated back to the Gründerzeit, postwar housing complexes, postmodern urban design objects, recently built private housing environments. It is also shaped by a manifold spectrum of heterogeneous social patterns characterizing public spaces. How are these spaces conceived, how are they perceived? And how, finally, are they lived?

This workshop report focuses at documenting and interpreting the physical as well as mental journeys a group of 30 students from planning, architecture, fine arts, landscape architecture, sociology and critical geography has undertaken in close collaboration with teaching staff from Austria, Italy, Slovakia, UK, Germany, Croatia and Switzerland.

The interdisciplinary group took a closer look at the Viennese 10th district – Favoriten – as the place where the 1st European September Academy “Intraurban cultural exchange and the urban periphery: Breathing your city through the lungs of your fellow citizen’s neighbourhood” was held in 2009. The event that lasted one week was organized by the newly founded Interdisciplinary Centre for Urban Culture and Public Space (URL: <http://skuor.tuwien.ac.at>) in which a City of Vienna Visiting Professorship of the same name is integrated.

Taking the role of the flaneur on the Favoritenstraße when discovering the inner parts of the district, one realizes the mere heterogeneity of cultures and mentalities that characterize everyday life in public spaces in the largest Viennese district where around 175,000 people currently live. As the district hosts approx. 10% of the Viennese population while its area covers less than 8% of the Vienna municipal area (Statistik Austria, 2005) and as the ethnic portrait of its inhabitants is particularly diverse (41,1% Ex-Jugoslawia, 19,1% Turkey, 12,1% Estonia, Latvia, Lithuania, Malta, Poland, Slovakia, Slovenia, Czech

aus der Türkei, 12,1% aus Estland, Lettland, Litauen, Malta, Polen, der Slowakei, Slowenien, der Tschechischen Republik, Ungarn, Zypern und aus weiteren Ländern) (Statistik Austria, 2009), was ebenfalls dazu beiträgt, dass hier unterschiedliche individuelle Bedürfnisse und Herausforderungen hinsichtlich einer kollektiven Teilhabe an öffentliche Räume formuliert werden. In diesen werden daher oftmals Interessen im Sinne einer Stärkung gesellschaftlichen Zusammenhalts verhandelt, die kaum unterschiedlicher sein könnten.

Unterschwellige soziale Bedürfnisse treten insbesondere in diesen öffentlichen Räumen zutage, denn Favoriten gilt als einer der einkommensschwächsten Wiener Bezirke (durchschnittlicher Nettoeinkommenindex: 88,3%; nur niedriger im 15. und 20. Wiener Bezirk; ähnliche Gegebenheiten bei den Alterspensionen: mit 93,5% liegt Favoriten hier auf dem fünftniedrigsten Rang) (Wien GV Statistik, 2007). Auch an Arbeitslosigkeit hat man sich in Favoriten mittlerweile gewöhnt, so leben ca. 12% aller Arbeitslosen Wiens im 10. Wiener Bezirk (Wien GV Statistik, 2008). Anhand der Anteile der Bewohner mit Abschlüssen im tertiären Bildungssegment lässt sich außerdem illustrieren, dass Favoriten mit nur 5,5 bis 8,7% derartiger akademischer Bildungsabschlüsse an der Bezirksbevölkerung weit unter dem Wiener Durchschnitt (10,4%) liegt (Statistik Austria, 2008/9). Öffentliche Räume müssen hier zudem dem Druck rasanten Bevölkerungswachstums trotzen, so stiegen die demographischen Zahlen

Republic, Hungary, Cyprus; and others among the Non-Austrians) (Statistik Austria, 2009), multiple individual demands and challenges are posed to a collective sharing of those spaces and to negotiate sometimes indeed very different interests to foster social cohesion.

Latent social needs become especially visible in those public spaces because Favoriten is the third lowest-income district in the city (average net income index Vienna: 88,3; only lower in the 15th and 20th district; similar situation with retirement pension: with 93,5, index fifth lowest rank) (Wien GV Statistik, 2007), unemployment is present as approx. 12% of all Viennese unemployed people live in Favoriten (Wien GV Statistik, 2008), and definitely the average education situation of its population is among the lowest in Vienna with only 5,5 to 8,7% of population with tertiary education (average: 10,4%) (Statistik Austria, 2008/9). Public spaces are under enormous pressure of demographic changes as numbers of registered habitants rose only between 2002 and 2009 from 150.636 to 173.623 inhabitants (15,3 percentage points) (Statistik Austria, 2001; WKO 2009). Additionally a medial focus on the problems rather than on the potentials of the district, and the presence of its history as a working class neighbourhood have produced certain stigmas especially among the Viennese population.

It was the basic idea of the September Academy organizers to dig beyond these stigmas and to

spatial planning

analogous games

landscape architecture

changing rhythms

playful spatial
games

intercultural

public space

fine arts

critical geography

serious computer games

im Bezirk zwischen 2002 und 2009 von 150.636 auf 173.623 Einwohner, und damit um 15,3 Prozentpunkte (Statistik Austria, 2001; WKO 2009).

Ein medialer Fokus, der anstelle der Potenziale vor allem die Problemlagen des Bezirks thematisiert, sowie die übermächtige Präsenz der Geschichte als Arbeiterbezirk haben maßgeblich zur Herausbildung manifester Vorurteile

challenge the biased perception of the district publicly.

Indeed, public spaces often represent as well the only urban sphere where different cultural groups might be able or are allowed to express their cultural identities, norms and rituals such as having an extended family barbecue or a Styrian folklore choir meeting. Public spaces might serve as well for finding one's spatial

insbesondere unter der Wiener Bevölkerung beigetragen.

Die grundlegende Idee der Organisatorinnen der European September Academy war es, diese Stigmata zu entkräften und die klischeebehaftete, schlechte Wahrnehmung Favoritens öffentlich in Frage zu stellen.

Öffentliche Räume bieten oftmals den einzigen Ort in der Stadt, an dem es unterschiedlichen kulturellen Gruppen möglich und erlaubt ist, ihre Kultur zum Ausdruck zu bringen, Normen und Rituale wie etwa ausgedehnte Familiengrillfeste oder steirischen Volksgesang zu praktizieren. Öffentliche Räume dienen zudem dazu, sich eine eigene räumliche Privatsphäre zu schaffen, wenn die Familie auf nur wenigen Quadratmetern Wohnfläche zusammenlebt.

Als Folge des kontinuierlichen Bevölkerungszuwachses werden öffentliche Räume in Favoriten (wie auch andernorts) zunehmend zu Orten kultureller Aneignungen und Auseinandersetzungen. Wenn das Spektrum zu Tage tretender sozialer Interessen und verborgener Bedürfnisse zunehmend sichtbar wird und wenn der Rhythmus des Alltäglichen durch zukünftige städtebauliche Großprojekte (wie etwa den Wiener Hauptbahnhof) empfindlich verändert wird, dann ist es ganz offensichtlich, dass eine verstärkte Nachfrage nach gesellschaftlicher Interessenmediation gerade an diesen beschriebenen Orten, in öffentlichen Räumen, auftritt. Insbesondere in den öffentlichen Räumen

privacy, if the family shares few square metres to live.

As consequence of growing population rates in Vienna, public spaces in the Viennese district of Favoriten (as elsewhere) have increasingly become places of cultural appropriation and cultural contestation. When the diversity of urging social interests and of latent needs becomes visible and when the everyday rhythms of urban development are challenged by large scale urban development projects to come such as the new main train station, then it is quite obvious that there is a greater need to mediate these interests in those areas where they occur, that is, in public spaces. Particularly those ones of densely inhabited areas.

Which are the potentials particularly Favoriten has to offer in this respect and how can prospective planning and research education come up with tools that incorporate specific local knowledge of inhabitants, especially of those groups that primarily use public spaces during the day: children, young people and the elderly population?

These set of critical questions shows where the work of students and teaching staff engaged during the European September Academy started: Provided with a basic interest in the relationship between cultural aspects, public spaces and civil society, the aim was to explore and experiment the potentials of traditional as well as new tools for interest mediation

favoriten

pressure on public spaces

interest mediation

intergenerational

architecture

sociology

european september academy

sms mobile phone techniques

spatial research

social demands

dicht-besiedelter Gebiete.

Welche sind die Potenziale, die speziell Favoriten in dieser Hinsicht zu bieten hat, und wie kann künftige Planungsausbildung und -forschung mit Instrumenten aufwarten, die spezifisches lokales Wissen speziell jener Gruppen einbezieht, die öffentliche Räume vorrangig nutzen: Kinder, Jugendliche und Senioren?

processes in spatial planning and research.

The basic idea was to use the advantages of playful tools that would allow to work with local people, to invite them to offer their everyday knowledge on social bounds and precious places in Favoriten. Working eight days on three different sites in Favoriten was of fundamental importance because it allowed us to get a feeling for the place as a lived space, and

An diesem Punkt setzt die Arbeit der Studierenden und Lehrenden der European September Academy an: Flankiert von einem grundlegenden Interesse an der Beziehung zwischen kulturellen Aspekten, öffentlichen Räumen und Zivilgesellschaft setzten wir uns zum Ziel, die Potenziale traditioneller aber auch neuer Werkzeuge für Interessenmediationsprozesse in Raumplanung und Raumforschung zu erkunden, und mit diesen Tools zu experimentieren. Unsere Kernidee war, die Vorteile neuer, spielerischer Werkzeuge zu nutzen, die uns ermöglichen würden, mit lokalen Personen zu arbeiten, sie einzuladen, uns ihr Alltagswissen zu sozialen Gegebenheiten und besonderen Plätzen in Favoriten zur Verfügung zu stellen. Die achttägige Arbeit an drei unterschiedlichen Standorten in Favoriten – dem Karl-Wrba-Hof als einer typischen Wiener Gemeindebauanlage, Monte Laa als einem privat entwickelten Wohnquartier ebenso wie die Favoritenstraße als kommerzielle Fußgängerzone – stellte sich als besonders wichtig heraus, um ein Gefühl für Favoriten als gelebten Raum zu bekommen.

Wie aber können Studierende der räumlichen Gestaltung und Planung sowie aus forschenden Disziplinen aus der Beobachtung kultureller Praktiken in öffentlichen Räumen lernen? Konkret: Planer und Gestalter tendieren zur Projektion räumlicher Visionen und lassen diese zur materialisierten Wirklichkeit in Form gestalteter Bänke und gepflanzter Parks werden. Sie entdecken jedoch Schwierigkeiten im kontinuierlichen Umgang mit dieser besonderen Vielfalt verborgener sowie offensichtliche kulturelle und soziale Bedürfnisse der Bewohner vor Ort. Es ging daher darum, die Studierenden hinsichtlich der Frage zu sensibilisieren, wie es möglich ist, Respekt gegenüber diesen Menschen, die öffentliche Räume Tag für Tag (er)leben, zu entwickeln.

Die European September Academy war speziell als Zeitraum konzipiert, die Potenziale lokaler Spiele und raumbezogenen Spielens auszuprobieren und zu entdecken: Durch das Spielen mit möglichen Herangehensweisen, Werkzeugen und Interventionen sollte kultureller Austausch in der Peripherie Wiens forciert werden. Das gemeinsame Ziel war die Entwicklung erster Ideen für einen Werkzeugkasten, der infolge von involvierten Akteuren, die im Gebiet leben oder arbeiten (darunter Mietervereinigungen, Schulen, Jugendvereine, Gebietsbetreuungen, Sozialarbeiter, Interessenmediatoren usw.)

the urban diversity the district has to offer. The sites were the Karl-Wrba-Court as typical Viennese social housing complex, Monte Laa as a privately developed residential quarter and the Favoritenstraße as main commercial street.

Yet how can students coming from spatial planning and design, from spatial research disciplines learn from observing cultural practices in public spaces? To put it more concrete: Planners and designers often project spatial visions and let them become materialised reality in form of designed benches and planted parks, but often find it difficult to continuously take into account the particular diversity of latent as well as explicit cultural and social needs of people living in these areas. In a nutshell, we were concerned to sensitize the students regarding the question how to bear respect to those people that use these public spaces day-to-day.

The European September Academy was explicitly designed to be timespace for experiments and exploration on the potentials of local games and spatial playing: By allowing for playing with possible paths, means and interventions intercultural exchange in the urban periphery should be fostered. The joint objective was to develop first ideas for a toolkit that might afterwards be further developed and used by different types of involved actors working and living in the area (residents associations, schools, youth clubs, area development agencies, social workers, interest mediators as well as actors involved in urban regeneration, and so forth). It should provide methodical stimuli regarding process design for public spaces and thus enhance interdisciplinary exchange among planners, landscape architects, culturally-oriented professionals and policy makers.

The workshop was organized around three particular types of space-related games and of playing as a spatial action

- Analogous planning games for the elderly.
- Mobile phone games for school classes.
- Serious computer games for adolescents.

Whereas famous strategic board games such as Risk incorporate spatial strategies of appropriation, identification and defending

weiterentwickelt und eingesetzt werden könnte. Dieser sollte methodische Impulse des Spielens für zukünftiges Prozessdesign in öffentlichen Räumen aufzeigen, und auf diese Art und Weise disziplinenübergreifenden Austausch unter Planerinnen, Landschaftsarchitekten, kulturorientierten Fachleuten sowie politischen Entscheidungsträgern anregen.

Während der Werkstatt wurden drei Arten von raumbezogenen Games und von Spiel als Handeln im Raum ausprobiert:

- Analoge Planspiele für ältere Menschen.
- Mobile Handyspiele für Schulklassen.
- Computerspiele mit ernsthaftem Hintergrund und für Jugendliche.

Wo traditionelle Brettspiele wie „Risiko“ – ein beliebtes strategisches Spiel – räumliche Strategien der Aneignung, Identifikation und der Verteidigung des persönlichen Eigentums propagieren, sollten während der European September Academy die friedliche Spielhandlung und das Austauschmoment im Vordergrund stehen. Menschen in oftmals festgefahrenen Situationen sollten dazu gebracht werden, über ihre Bedürfnisse zu sprechen, Wünsche zu äußern oder Visionen zu skizzieren. Im Gegensatz zu Videospiele, die in fiktiven Welten verharren, setzten wir explizit daran an, besonders Jugendliche in ihren bevorzugten Kommunikationswelten abzuholen, um sie auf diesem Wege wieder zurück zum Handeln in städtischen öffentlichen Raum zu bringen.

Da es oftmals einfacher erscheint, auf fremden Spielfeldern fernab des eigenen zu spielen, wo alle Nachbarn stets einen Blick aus dem Fenster werfen könnten, war die Idee der Raumspiele und der gespielten Räume nicht begrenzt auf die oftmals intimen Hinterhöfe einer bestimmten Nachbarschaft: Spielerisches „Reisen“ zu anderen Orten innerhalb Favoritens stand auf der Agenda. Deshalb traten drei Teams täglich die Reise von unserem „Favoritener Hauptquartier“ an, das wir in der ehemaligen Fabrikhalle der Gebietsbetreuung für Stadterneuerung Favoriten aufgeschlagen hatten, zu drei ganz unterschiedlichen Orten an. Lokale Anrainer, Schulklassen und Jugendklubs arbeiteten mit diesen drei Gruppen europäischer Studierender zusammen.

Demzufolge waren der Austausch eigener und fremder, professioneller und laienhafter sowie

one's proper belongings, it was the approach of the European September Academy to promote playful and peaceful action and games as a moment of exchange. The idea behind this was to enable people who often find themselves in gridlocked situations to talk about their demands, to express their wishes, and to sketch their visions. In contrast to video games that rest in fictive worlds, we explicitly aimed at meeting especially adolescents in their communicative territory and guide them back to act in urban public spaces.

As it seems often more easy to play in foreign playgrounds instead of in the one where all the neighbours might be looking at from their windows, the ideas of playing space and of spatial games was not restricted to the very intimate courtyard of one particular neighbourhood, but by 'travelling' playfully to other places within Favoriten. Therefore, three workshop groups travelled each day from our "Favoriten headquarter" at the Gebietsbetreuung für Stadterneuerung Favoriten to three different places. Local residents, school classes and youth clubs interacted with these three groups of European students.

Thus, the exchange of exterior and interior, of professional and nonprofessional as well as of intergenerational perspectives was a core feature of our work on sight. In this sense, the metaphor of "breathing your city through the lungs of your fellow citizen's neighbourhood" refers to a simple opportunity of broadening students' and teachers' understandings of the particular qualities of everyday life experiences in public spaces. But again, this is just an experimental, playful approach which might stimulate future scenarios regarding social life in different places in a city that historically has been characterized by cultural diversity.

However, it remains to be emphasized that this workshop report does not offer recipes for repeatable action frames as smooth and playful planning are neatly context-specific. The challenge rather is to explore how games and spatial playing can help to interactively integrate local everyday experience in interest mediation processes?

By exploring the nature of games and playing for the fields of spatial research and spatial

generationenübergreifender Perspektiven verkürtes Ziel unserer Arbeit vor Ort. In diesem Sinne bedeutet das Wortbild „deine Stadt durch die Lungen der Nachbarschaft deines Mit-bürgers zu atmen“ nichts anderes als die einfache Möglichkeit, das Verständnis von Studierenden und Lehrenden hinsichtlich der eigentümlichen Qualitäten von Alltagserfahrungen in öffentlichen Räumen zu erweitern. Hier ging es um den Zauber des Ausprobierens spielerischer Ansätze, der vielleicht zukünftige Szenarien zum gesellschaftlichen Zusammenleben an verschiedenen Orten einer Stadt zu stimulieren imstande ist, die seither durch kulturelle Vielfalt geprägt wird.

Dieser Werkstattbericht enthält keine Rezepte für wiederholbare Handlungslinien, da sensibles spielerisches Planen immer kontextspezifisch ist. Die Herausforderung bestand vielmehr darin, zu erforschen, wie Spiele und räumliches Spielen eingesetzt werden können, um lokale Alltagserfahrungen interaktiv in Interessenmediationsprozesse zu integrieren:

Unter der Zielsetzung der Erforschung des ureigenen Charakters der Grenzen und Potenzial von Games und von spielerischen Handlungen für die Lernfelder Raumforschung und Raumplanung haben wir ebenfalls auf die Potenziale zeitgenössischer Medientechnologien und die daraus erwachsenden Chancen thematisiert. Denn Spiele – so unsere Arbeitshypothese – eignen sich aus verschiedenen Gründen dazu, Menschen einzubinden und zu befähigen, ihre Räume in Eigenregie zu gestalten.

Dieser Werkstattbericht umfasst idealerweise ein Bündel sehr unterschiedlicher, frischer, spielbasierter räumlicher Ansätze und Strategien, die den künftigen Prozess der kulturellen Produktion öffentlicher Räume in der Wiener Peripherie stimulieren mögen. Bottom-up, von unten temporär und dennoch mit dem ausdrücklichen Angebot, den Versuch zu unternehmen, solche Strategien als systematische raumbezogene Werkzeuge weiterzuentwickeln, um den sozialen Zusammenhalt in der Stadt, in Wien Favoriten zu stärken.

planning, we highlighted the potential of contemporary media and the opportunities they might offer for disciplinary action that incorporates and activates people to shape their places.

This workshop report ideally comprises a set of very different, fresh and game-based spatial strategies stimulating future processes of the cultural production of public spaces in the Viennese periphery. Bottom-up, from below, of a temporary nature. Yet with the explicit offer to try to further develop such strategies as systematic space-related tools to strengthen social cohesion in the city, in Wien Favoriten.

Bibliography

Statistik Austria 2009. Wien Favoriten. Bevölkerungsstand und -struktur. 01. 01. 2009

<http://www.statistik.at/blickgem/pr2/g91001.pdf> (letzter Zugriff 26. Mai 2010)

Statistik Austria 2008/9 Bildung in Zahlen. Bildungsniveau der Bevölkerung. URL http://www.statistik.at/web_de/dynamic/statistiken/bildung_und_kultur/publdetail?id=5&listid=5&detail=560 (letzter Zugriff 26. Mai 2010).

Statistik Austria 2007. Wien. Bevölkerung nach Geschlecht, Staatsangehörigkeit und Bezirken 2006 bis 2008.

URL: <http://www.wien.gv.at/statistik/daten/pdf/bev-laender.pdf> (letzter Zugriff 26. Mai 2010).

Statistik Austria 2005. Wien. Stadtgebiet nach Nutzungsarten und Bezirken 2005.



Favoriten Keplerplatz; Foto: Christina Simon

URL: <http://www.wien.gv.at/statistik/daten/pdf/nutzungsarten.pdf> (letzter Zugriff 26. Mai 2010).
Statistik Austria 2001. Volkszählung vom 15. Mai 2001. Endgültige Wohnbevölkerung und Bürgerzahl.
URL: <http://www.statistik.at/blickgem/vz1/g91001.pdf> sowie Wirtschaftskammer Österreich. Statistische Daten
URL: <http://wko.at/statistik/bezirksdaten/neugruendungen2009.pdf> (letzter Zugriff 26. Mai 2010)
Wien GV Statistik 2007. Lohnsteuerpflichtige Einkommen der ArbeitnehmerInnen und PensionistInnen nach Bezirken 2007 in EUR. URL: <http://www.wien.gv.at/statistik/daten/pdf/einkommen.pdf> (letzter Zugriff 26. Mai 2010)
Wien GV Statistik 2008. Vorgemerkte Arbeitslose und gemeldete offene Stellen nach Bezirken 2008
URL <http://www.wien.gv.at/statistik/daten/pdf/arbeitslose-stellen.pdf> (letzter Zugriff 26. Mai 2010)

Challenges

Planungskulturen und Forschungsethik



PLANUNGSKULTUR

TRANSFORMING DEAD SPACE INTO LIVED AND MEANINGFUL PLACES BY PLAY

PROF. EM. THOMAS SIEVERTS
CITY OF VIENNA VISTING PROFESSOR 2009

EINLEITUNG

Der Raum bietet dank unserer Wahrnehmung verschiedene Qualitäten: Raum unterstützt das praktische Leben; Raum bereichert unser Bewusstsein und verstärkt unsere Emotionen – aber Raum kann unser Leben auch einschränken, z.B. wenn Raum sich als verlorener Teil unserer Umwelt darstellt und Angst und Unbehagen vermittelt. Diese Eigenschaften, auch wenn wir diese nur unterbewusst wahrnehmen, sind sehr wichtig.

Diese verschiedenen Eigenschaften sind keine vom Menschen unabhängigen, objektiven Eigenschaften des Raums selbst, sondern sie werden immer wieder neu ‚produziert‘, wodurch sich verschiedene Zustände über die Zeit immer wieder ändern können. Im Folgenden werde ich die Produktion von Raumqualitäten, deren Bedingungen, Aktivitäten und Folgen sowie die positive Auswirkung von Spielen diskutieren.

Wir alle erkennen verlorenen Raum: Vernachlässigt und unaufgeräumt, keine Anzeichen

INTRODUCTION

Space possesses different qualities, as we have all experienced: Space can support our practical life, space can enhance our emotions and consciousness – but space can also diminish our life if space proves to be a dead part of our environment, producing fear and discomfort. These qualities are very important, even if we are sometimes only subconsciously aware of them.

These different qualities are not ‘objective’ properties of space as such, independent of men, but they are ‘produced’ again and again, and therefore the different states of space may change over time. In the following I shall discuss this production of space-qualities, its conditions, its activities, its outcome, and ways in which games could contribute to positive change.

We all know how to recognise a dead space: it is neglected and untidy, there are no signs of care and responsibility, and it is used as



PROF. EM THOMAS SIEVERTS. City of Vienna Visiting Professor 2009

Thomas Sieverts studied architecture and urban development in Stuttgart, Liverpool and Berlin. He is emerited Professor for Urban Development and Settlement at Darmstadt University of Technology and runs his own office SKAT architects in Bonn.
Foto: Sieverts

von Pflege oder Verantwortung, er wird als Müllplatz verwendet, Menschen vermeiden, ihn zu durchqueren. Verlorener Raum ist ein Indikator für generelle Vernachlässigung: Natürlich wird er nicht absichtlich produziert, aber weil sich niemand darum kümmert, geht der Raum verloren.

Wir alle erkennen auch ‚gelebten‘ Raum: Dieser wird gepflegt und weist positive Nutzungsspuren auf. Ein paar kurze Beispiele: bunte Kreidezeichnungen auf dem sauberen Gehsteig, Gartenzwerge in gepflegten Blumenbeeten, improvisierte Fußballtore auf einer Restfläche. All diese Zeichen sind Indikatoren eines lebenswerten, erlebbaren Raumes.

Nicht zuletzt kennen wir auch sinnstiftenden Raum: Über praktische Nutzung hinaus kann Raum auch symbolischen Charakter vermitteln: z.B. kollektives, historisches Gedächtnis, persönliche Erinnerungen der Familie oder anderer wichtiger Ereignisse. In manchen Fällen sind die Symbole Denkmäler, in anderen Fällen persönliche Symbole, die nur von betroffenen Personen wahrgenommen werden können.

Diese verschiedenen Qualitäten basieren nicht hauptsächlich auf Form und Design, sondern auf der Nutzungsintensität und der Aneignung des Raumes, auf der Intensität der Pflege und auf dem Gefühl der Verantwortung dafür. Aber Form und Design, Erschließungsqualitäten und Materialien können positive Qualitäten hervorbringen oder unterstützen. Letztendlich ist aber die Nutzung der Menschen ausschlaggebend.

DIE ROLLE VON SPIELEN IN DIESER VERWANDLUNG DES RAUMS

In der European September Academy wurde der Fokus der Spiele darauf gelegt, zwischenmenschliche Beziehungen zu stärken und die Menschen für ihre Umgebung und die großen, sozialen Konfliktpotenzial bergenden Bauten zu sensibilisieren. Spiele verschiedenster Art eignen sich, um eine solche Verwandlung von (fast) verlorenen zu erlebbaren Räumen zu initiieren und darüber hinaus in manchen Fällen auch sinn- und symbolstiftend wirken.

In der European September Academy wurden verschiedene Typen von Spielen unterschieden: Spiele für Kinder und Erwachsene. Spiele mit strengen Regeln oder offeneren Strukturen. Spiele,

a ‚wild‘ wasteland – a place of disposal that people avoid crossing. Dead space is an indicator of general neglect. Of course it is not intentionally produced, but because nobody takes care of it, it becomes a dead space.

We also all know to recognise a ‚lived‘ space: It is taken care of and it shows signs of positive use. A few examples include the coloured chalk-drawing of children on the clean pavement, the garden-dwarfs in the trimmed flower-beds, the improvised soccer-goals on the left-over plot. All these signs are indicators of a life-supporting ‚lived-space‘.

And last but not least we all know ‚meaningful space‘: space can convey symbolic contents beyond its practical use, i.e., collective memories of history, or personal memories of the family or important events. Sometimes the symbolic meanings are long-lasting monuments; sometimes the symbols are so personal that only the person concerned can be aware of them.

These different qualities are not firstly a matter of form and design, but of degree of intensity of use and appropriation, of the degree of care and cure, of an attitude of responsibility. But form and design, the degree of connectivity and the quality of materials can support and enhance positive qualities of space. But human activities are nevertheless decisive!

THE ROLE OF GAMES IN THIS TRANSFORMATION OF SPACE

In the context of the European September Academy, we worked with games as a means to improve interpersonal relations and also to improve the relations of man to his environment in a large, socially problematic housing estate. Games of different kinds are especially suitable to start a process of improvement, including the conversion of dead (or nearly dead) spaces into lived space. And sometimes games even produce meaning and symbols.

In the context of the European September Academy we have to differentiate between different types of games: there are games for children and for adults. There are games with strict rules, and there are games with a more open structure. There are games that need

transformation

connecting people and space

connecting people and spatial meaning

games

street-theatre

local games, township-games, city-games

connecting people and society

fun

stage

sports

die in Teams oder alleine gespielt werden können. Die verschiedenen Spieltypen wurden angewandt, um unterschiedliche Ziele zu erreichen: z.B. wurden Schatzsuch-Spiele umgesetzt, um die Teilnehmer auf neue Wege und deren Charakteristika in ihrer gewohnten Umgebung aufmerksam zu machen und sie anzustiften, genauer hinzuschauen und Neues zu entdecken.

Mit kleinen Kindern „besetzten“ wir bis in den späten Abend übrig gebliebene Baustellen-Bereiche. Diese gestalteten dort neue Miniaturlandschaften, pflanzten Blumen, stellten Kerzen auf, und dadurch entwickelte sich Sorgsamkeit für diesen Ort, der bis dahin von den Erwachsenen als Schandfleck gesehen wurde und den zu benutzen für die Kinder verboten war.

Von anderen Gruppen wurde ein Spiel in Form eines Straßentheaters entwickelt, bei dem Menschen in der Fußgängerzone ihr Wohnzimmer mit Kreide auf den Boden malten, einfache Möblierung wie Bänke und Tische hineinstellen und so den Raum mit einfachen Mitteln stark so verändert haben, dass sie Neugierde sowie gemeinsame Nutzung hervorgerufen haben.

Jedes dieser Spiele hat die Bedeutung des Raums verändert: Vernachlässigter Raum, den die meisten Menschen bis dahin gar nicht wahrgenommen haben, wurde zumindest für die Zeit des Spiels brauchbar, mit neuen Erinnerungen versehen und mit der persönlichen Geschichte verknüpft. Der Raum konnte vielleicht sogar ein wenig verzaubert werden!

SPIELE ALS PLANUNGSWERKZEUGE UND IHRE BERECHTIGUNG ALS SOLCHE

Die Idee von Spielen als Planungswerkzeug und die Berechtigung solcher kann auch im größeren Sinne betrachtet werden: Eines dieser größer dimensionierten Spiele sind ‚City-Marathons‘. Hierbei werden zuvor unverbundene Teile einer Stadt durch die Strecke der Läufer und durch Zuschauer verknüpft. Hier bietet sich ein sehr

two teams, and there are games which one can play alone.

We tried to use a variety of games to pursue different aims: i.e., we played ‘treasure-hunt’ games in which participants are stimulated to find new ways through their environment and by doing so to discover characteristics of their turf and to pay attention to details.

With small children we ‘squatted’ the remains of a building site and the children formed it into a new “mini-landscape”, planted flowers, and lit candles there until late evening. In doing so they showed a kind of loving care to the area, which had previously been regarded by the adults as an ugly spot and which was forbidden to the children.

Other groups invented a game as a kind of street-theatre, inviting people to draw their living-room in chalk on the pavement of the pedestrian zone and to put some simple furniture there in the form of benches and simple tables. By these simple means they converted the area into something completely different, stimulating curiosity and creating an extended form of collective use.

Each of these games helped to change the meaning of the space concerned: formerly dead and neglected space, which most people did not even recognise, became useful, at least for the duration of the game. It was enriched by new memories and connected to personal stories. It could even become enchanted in a way!

GAMES AS A TOOL OF PLANNING AND QUALIFICATION

The notion of games as a tool of planning and qualification could be enlarged in scale: one of these large-scale games is the popular ‘city-marathon’, by which formerly disconnected parts of the city are connected by the runners’ course and the viewing public. This is quite a

starkes Instrument, Menschen ihre Stadt auf einer neuen, sportlichen Ebene kennen lernen zu lassen.

Schatzsuch-Spiele könnten weiterentwickelt werden, z.B. zu Spielen mit verschiedenen Stationen, verteilt über die Stadt, bei welchen die Teilnehmer in soziokulturelle Aktivitäten eingebunden werden, z.B. Sammeln verschiedener Gegenstände, ein sportlicher Test oder als Teil einer Detektiv-Geschichte.

Im größeren Maßstab betrachtet könnten hier Erwachsenen-Spielplätze entstehen, in denen neue innovative Konzepte und Ideen realisiert werden, wenn auch nur temporär. In diesem Fall trifft die Idee des Spiels hier auf die Idee der neuen Grenzen der Stadtentwicklung. Diese Art von Spielen könnte von öffentlichen Mahlzeiten bis hin zu „kostenloser Landvergabe“ neue Chancen und Möglichkeiten eröffnen.

Die Idee von Spielen in der Planung und Entwicklung hat bei Weitem noch nicht ihre Grenzen erreicht. Hier gibt es noch einen großen Spielraum für innovative neue Ideen, die verlorenen Raum in erlebbaren und sinnstiftenden Raum wandeln können! Öffentliche städtische Spiele können ein lebendiger Teil städtischer Kultur werden.

Spiele dieser Art überwinden soziale und Klassenunterschiede zu einem bestimmten Grad, solange sie nicht-wettstreitend angelegt sind: Es soll keinen Sieger geben, es geht um den Spaß und darum, Leute kennen zu lernen, die man sonst nicht getroffen hätte. Spiele können – natürlich – keine ernststen sozialen Konflikte „lösen“, aber sie können ein wirksames Instrument sein, um ein freundliches, verständnisvolles Klima als Basis nachhaltiger Lösungen zu schaffen.

powerful tool to induce people to experience cities in a new, sporty way.

The ‘treasure-hunt’ principle could for example be used to develop new kinds of games including several stations across the city, where the participants are involved in certain socio-cultural activities: These activities could be the collection of certain items, or a sports test, or participating in a detective-story.

At an even larger scale there could be ‘playgrounds of adults’, where certain groups with interesting new, innovative ideas could realise their experiments for a period of time. In this case the notion of game meets the notion of a ‘New Frontier’ of city-development. These kinds of games could range from having a public meal in the street to a project like ‘land for free’ to open up new chances and opportunities.

The notion of games in planning and development, as seen so far, has not yet reached its limit. There is still much room for innovative new games, which could contribute to convert dead spaces into lived spaces and meaningful spaces! Public urban games could become a vivid part of civic culture.

Games of this kind could overcome social and class differences to a certain degree, as long as they stay non-antagonistic: it is not ‘victory’ that counts but fun and getting to know people you would not normally meet. Of course, games cannot ‘solve’ any serious social conflicts, but they could be a powerful tool to prepare a climate of understanding and friendliness, which is a prerequisite for sustainable solutions.

EXPERIMENTING ACTION RESEARCH IN PLANNING EDUCATION — A REFLECTION ON RESEARCH ETHICS

DR. CHIARA TORNAGHI
CITY OF VIENNA VISTING PROFESSOR 2009

EINLEITUNG

In verschiedenen Disziplinen zeichnet sich eine wachsende Reflexion über Forschungsethik ab. Wo es eine beachtliche Entwicklung dessen gegeben hat, verbleibt die Analyse gerade in den Disziplinen, die soziale und partizipative Erhebungsmethoden eher partiell einsetzen – wie etwa Planung und Städtebau – eher begrenzt.

Das pädagogische Modell der European September Academy des Arbeitsbereiches für Stadtkultur und öffentlicher Raum basierte darauf, Interaktionen zwischen Studierenden und Gesellschaft aus einer lernenden und bürgerbefähigenden Perspektive voranzubringen und zu bewerten.

Das Programm wurde entwickelt, um 30 Studierende mit unterschiedlicher Muttersprache, verschiedener Disziplinen und deren Forschungsansätze in öffentlichen Räumen in Favoriten (Wien, 10. Bezirk) zusammenzubringen, um durch Spielen und animierende Spiele das Leben und die Praktiken sowie gesellschaftliche Bedeutungen und Vorstellungen im Bezirk zu erkunden. Weil bei dieser erzieherischen und erkundenden Auf-

INTRODUCTION

A growing engagement with research ethics can be observed within different disciplinary fields. However, despite its rather conspicuous development in human geography and sociology (particularly within reflexive studies, gender studies, and feminist theory), a rather limited analysis has been developed within those disciplines that have made more limited use of social and participatory inquiry techniques, such as planning and urban design.

The European September Academy of the Interdisciplinary Centre for Urban Culture and Public Space was based on a pedagogical model promoting and valuing the student-society interaction from a learning as well as a citizen-empowerment perspective.

This programme was designed to bring together 30 students with different native languages, disciplinary backgrounds, and research cultures within the public space of Favoriten (Vienna, 10th district) in order to



DR CHIARA TORNAGHI, City of Vienna Visiting Professor 2009

Chiara Tornaghi (PhD in Sociology), is Lecturer in Critical Human Geography at the School of Geography, Faculty of Environment, University of Leeds (UK), where she teaches Critical Geography of Public Spaces. Her research interests are public spaces and urban agriculture, with a focus on social cohesions and environmental justice. Contact: c.tornaghi@leeds.ac.uk
Foto Chiara Tornaghi

gabe ein partizipativer Action-Research Ansatz (PAR) Anwendung fand und weil der Bezirk eine sonderbare Geschichte der Stigmatisierung und Ausgrenzung aufweist, beschlossen wir, den Studierenden das Thema der Forschungsethik vor ihrer Feldarbeit näherzubringen.

Eine sehr heterogene Gruppe von Studenten nahm an der European September Academy teil. Von ihnen wurde erwartet, sich mit Fragen der Interdisziplinarität und Interkulturalität außerhalb ihrer gewohnten kulturellen und sozialen Umgebung zu beschäftigen, in einer einkommensschwachen von einer langen Geschichte ethnischer sowie klassenbezogener Diskriminierungen geprägten Umgebung auseinanderzusetzen. In einem durch eine Geschichte, spannungsgeladene Erinnerungen und Gewohnheiten, Erwartungen, Ängste und Abwehrmechanismen geprägten Forschungsumgebung zu arbeiten, setzt besondere Fähigkeiten voraus und bringt Aspekte wie Verantwortung, Werte und Ethik in den Vordergrund. Die vergangene und gegenwärtige Geschichte Favoritens in Betracht ziehend, bedarf es nicht nur einer Reflexion der Identitäten, die Studenten repräsentieren und mit sich bringen, sondern auch ein Bewusstmachen der Bedeutung einzelner Handlungen, welche die lokale Bevölkerung beimitiert. Diese Bedeutung kann stark von den Intentionen der Handlungen abweichen. Ein weiterer Überblick hinsichtlich Forschungsethik war daher ein integraler Bestandteil, um diese Themen zu behandeln.

„FORSCHUNGSETHIK“ – WAS IST GEMEINT?

Abgesehen von der Tatsache, dass Forschungsethik in vielen institutionell geprägten Umfeldern in Europa und Amerika auf Basis der Menschenrechte, etwa wie in der Konvention zum Schutz der Menschenrechte und der Menschenwürde (Blake 2007: 414), basiert eine Definition von Forschungsethik auf der ethischen Grundlage und den Werten der Forschenden. Wo ein Großteil institutioneller Ethik auf den Schutz der Anonymität der Individuen beruht, entsteht hier ein deutlicher Konflikt mit den Zielen Action-Research-basierter Forschung. Denn diese setzt eine breitere Analyse ihrer Konsequenzen wie auch ein breiter gefächertes Kriterien-spektrum über Konventionen voraus, die Diversität einschließen, ohne zu diskriminierend zu wirken, und die Empfindlichkeit und Emotionen respektieren sowie das Recht auf Privatheit gewährleisten.

explore its life, practices, social meaning, and imaginaries using play and engaging games. The participatory action research (PAR) approach adopted for this educational and exploratory exercise, and the peculiar history of stigmatisation and exclusion of the neighbourhood, led us to address the topic “research ethics” with the students prior to the field work.

The European September Academy was composed of a heterogeneous group of students who were expected to deal with issues of interdisciplinarity and inter-culturality working outside their usual cultural and social environment, in a low-income neighbourhood with a history of ethnic and class-based discrimination. Working within a research environment with a history dense in memories, habits, expectations, fears, and defensive mechanisms requires particular skills and mobilises issues of research responsibility, values, and ethics. Taking into account the past and present history of Favoriten requires not only reflection on the identity the students are representing and bringing with them into the field, but also an awareness of the meanings that can be attributed to every action by the local population, which may differ from the intended meaning of the action. A broad overview of research ethics has therefore been an integral part of addressing these issues.

WHAT DO WE MEAN BY “RESEARCH ETHICS”?

Despite the fact that research ethics have been tackled in many institutional environments in Europe and America based on the charter of human rights, such as the Council of Europe Convention for the Protection of Human Rights and Dignity of Human Beings (Blake 2007: 414), a definition of research ethics ultimately depends on the ethics and values of the researcher. While much institutional ethics relies on anonymity of the subject as their main form of protection (ibid), this clearly clashes with the empowering aims of participatory research, demanding a wider analysis of the implications of participatory research as well as a wider set of criteria far beyond the established issues taking in account diversity without discriminating, respecting sensitivity and emotions, and granting the right to privacy.

Ein kurzer Überblick über die Themen, die in dieser Reflexion eingeschlossen sind, kann in vier Punkten dargestellt werden. Die Fragen, mit denen wir beginnen sollten, sind „Warum forschen wir? Welche Reichweite hat die Forschung? Werden die Menschen, mit denen wir forschen, respektiert, oder schaden ihnen die Resultate gar? Wird vorgetäuscht, die Welt rational erklären oder sie verändern/verbessern zu können? Wer wird davon profitieren?“

Weitere grundlegende Fragestellungen sind: „Wie forschen wir? Geben wir uns distanzieren oder beteiligen wir uns an der Situation, in der wir forschen? In welchem Ausmaß ist diese Beteiligung „absichtlich“ und inwieweit handelt es sich um eine Form von aktivistischer Forschung oder beteiligendem Action Research (PAR)? Wenn das der Fall ist: Welche Rolle nehmen wir als Forschende ein, und wie gehen wir mit emotionalen Bindungen, politischen Strategien und Repräsentationen um? Wo bringen wir unsere eigenen Identität ein?“

Eine weitere Frage, die später noch ausführlicher behandelt wird, ist „Wie verhalten wir uns im Forschungsfeld/-kontext, und wie interagieren wir mit Menschen dort? Egal ob wir außenstehende Beobachter oder aktiv eingebunden sind: Respektieren wir die gegebene Situation? Was heißt ‚respektieren‘ hinsichtlich der Vielfalt der individuellen und spezifischen Zusammenhänge, in welchen unsere Forschung realisiert wird?“

A short overview of the kind of issues involved in this reflection can be achieved by addressing four major points. The first set of questions we should start with is “Why do we do research? What is its scope? Will it respect the people with whom we are doing research or will the outcomes in fact damage them? Does it attempt to rationally explain the world or to change/improve it? Who will benefit from it?”

Further key questions are “How do we do research? Do we pretend to say that we ‘stand apart’ or do we participate in the context we are researching? To what extent is this participation ‘intentional’, and to what extent does it take the form of activist-research or participatory action research (PAR)? If this is the case, what is our role as researcher within the field, and how do we deal with emotional engagement, political strategy, and representation? Where do we place our identity?”

A further set of questions that will be addressed more deeply later is “How do we interact with people and act within a research field/context? Whether we are a sort of external observer or actively involved in the field, do we respect the context? What does ‘respect’ mean in the variety of individual and specific contexts in which our research is conducted?”

Finally, “How do we disseminate, use, and let others use the research outcomes? How do we

researcher positionality

living with difference

mobilise emotions

negotiate identities

art-responsibility of listening

politics of position

research ethics

committed to social change

embodied differences

shifts in identifications

transformative power of research

researching "with" communities

Zuletzt „Wie verbreiten und verwenden wir Forschungsergebnisse, und wie lassen wir sie verwenden? Wie gehen wir mit der Information, die wir gesammelt haben, um? Beschützen wir die Privatsphäre der Menschen? Ist dies notwendig? Wie gehen wir mit sensiblen Daten um? Welche Informationen verbreiten wir? Wie verhandeln wir mit anderen? Kurz gesagt: Wie gehen wir mit der Privatsphäre, mit Konsens, Emotionen und Ermächtigung um?“

deal with the information we have collected? Do we protect people’s privacy? Is it necessary? How do we deal with sensitive data? What information do we disseminate? How do we negotiate with others? In short, how do we deal with privacy, consensus, emotions, and empowerment?”

DIE „POSITIONIERUNG“ DER FORSCHENDEN

Im Kern der Reflexionen hinsichtlich Forschungsethik steht die Klärung der Positionierung der Forschenden. Auf Basis des Genuss eines in der Humangeographie entwickelten Ansatzes bedeutet eine kritische Reflexion unserer Positionierung, unsere multiplen Rollen und die Forschungstreffen zu beachten, wie Prozesse und der Resultate beeinträchtigen, beeinflussen oder verändern. (Hopkins 2007)

Dieser Gedanke beruht auf einigen Klarstellungen. Zuerst eine Benennung der Art und Weise, wie unsere persönliche Geschichte die Strukturierung der Forschungsfragen beeinflusst und welcher Grad an emotioneller Involviertheit dadurch entsteht. Das zweite Element ist unser Wertesystem. Wir existieren nicht nur und interagieren aufgrund dessen mit dem Kontext – nein: Wir haben auch Werte, die eine maßgebliche Rolle in der Ausgestaltung unserer Arbeit spielen.

Bei genauer Betrachtung des Zugangs der Participation-Action-Research-Ansatzes, welcher in der Sommerakademie vorangebracht wurde, ergibt sich eine „ethische Haltung gegen Neutralität und eine ‚existenzielle‘ Festlegung auf ethische Ideale“. (Cahill, Sultana and Pain 2007:306). Eine „Politik der Position“ thematisiert ausdrücklich das transformative Potenzial dieser Art der Forschung und anerkennt, dass in allem was wir tun, Macht ausgeübt wird (Maxey 1999:202). Es geht darum, wie Asymmetrien der Macht, des Privilegs und der Wissensproduktion hinterfragt

A RESEARCHERS “POSITIONALITY”

At the core of a reflection on research ethics is the clarification of a researcher’s positionality. Developed widely within human geography, a reflexive critical analysis of positionality means taking into account how our multiple identities affect, influence, and shape research encounters, processes, and outcomes (Hopkins 2007).

This reflection rests upon a few clarifications. The first is an identification of the way our own personal history contributes to structuring the research questions, and what level of emotional involvement it mobilises. The second element is our value system. Not only do we exist, and therefore interact with the context and modify it to a certain extent, but we have values that have a variable role in shaping our work.

With particular regard to the participatory action research (PAR) approach promoted within this European Summer Academy, there is an “ethical stance against neutrality, and ‘existential’ commitment to an ethical ideal” (Cahill, Sultana, and Pain 2007: 306). A “politics of position”, therefore, explicitly addresses the transformational potential of PAR, recognizing that power is performed in all we do (Maxey 1999: 202). It considers how “asymmetries of power, privilege, and knowledge production” (ibid: 306) can be challenged as well as how giving voice to the people with whom we interact in



werden können. Es geht darum, wie wir anderen Menschen, mit denen wir im Forschungsprozess interagieren, Gehör verleihen können. Denn dies kann Möglichkeiten des Hinterfragens eigener Haltungen erzeugen, in dem befreiende, aber auch schmerzvolle emotionale und kritische Prozesse ausgelöst werden.

the field can create opportunities for questioning oneself and developing a critical consciousness; this can activate cathartic yet painful emotional processes.

ACCESSING THE FIELD AND BUILDING A RELATIONSHIP OF TRUST

The way the researcher accesses the field is surely a key issue for the establishment of relationships in the local community. This means

ZUGANG ZUR UMGEBUNG FINDEN UND EINE VERTRAUENSVOLLE BEZIEHUNG AUFBAUEN

Die Art und Weise, wie die Forscher an Situationen herangehen, ist mit Sicherheit einer der Schlüsselaspekte, um eine Beziehung mit der lokalen Gemeinschaft aufzubauen. Das bedeutet, dass wir nicht nur darauf Acht geben müssen, wie wir die Nachbarschaft oder ein bestimmtes Grundstück betreten (alleine oder in Gruppen, zu Fuß oder mit dem Auto, von einem Ortsansässigen vorgestellt oder nicht etc.), sondern auch, inwiefern wir die existierenden Codes und Regeln respektieren, inwieweit wir die Geschichte des Ortes und seine „Gatekeeper“ beachten. In einen Lebensraum einzudringen ist ein sozialer Akt, der Reaktionen hervorruft, Emotionen mobilisiert, Identitäten verhandelt und Machtbeziehungen etabliert.

Ich will mich speziell auf das Mikrolevel der Forscher-Erforschten-Beziehung konzentrieren und auf ihre verkörperten Unterschiede und Ähnlichkeiten, das Setting für Verhandlungen von Positionen bestimmen. Alter, Körpergröße, Geschlecht, Sprache, Bildungsniveau, Geschmäcker sowie politische und religiöse Ansichten erzeugen Anknüpfungspunkte, aber auch Differenzen. Letztere können erkundet und manchmal verhandelt werden. In vielen Fällen dienen sie dem Schmieden von Allianzen. Es darf aber nicht außer Acht gelassen werden, dass sich aus diesen auch Autoritäten ableiten lassen und hiermit Macht über andere ausgeübt werden kann. Eine eingehende Reflexion dieser verkörperten und kontextbezogenen Aspekte ist dafür vor der Forschungsbegegnung entscheidend.

Ein Teil dieser Vorbereitungen schließt daher eine Reflexion hinsichtlich der kontextspezifischen transformativen Potenziale in drei Teilgebieten Favoritens mit ein: eine Regulierung der Nutzung fachspezifischer Sprache sowie die Selektion passender Werkzeuge und Spiele. Gemäß des PAR-Forschungsansatzes „mit“ anstatt „über“ Gemeinschaften zu forschen (Cahill 2007) kamen die Studenten während der Einführung

paying attention not only to how we physically enter the neighbourhood or a specific estate (in groups or alone, walking or by car, being introduced by a local or not, etc.), but also how we respect existing codes and rules, and how we take into account the history of the place and its gatekeepers. Accessing a lived space is a social act that creates a reaction, mobilises emotions, negotiates identities, and establishes power relations.

I want to focus in particular on the micro-level of the relationship between researcher and researched and on their embodied differences and similarities that set the scene for a negotiation of positions. Age, body size, gender, language, perceived degree of education, tastes, and religious and political views create points of connection or difference. These differences can be explored, sometimes negotiated, and in many cases mobilised for alliance formation, being aware that they can also convey a sense of authority and exercise power over the other. A deep reflection on these embodied and contextual elements is therefore crucial prior to the research encounter.

Part of this preparation includes a reflection on the contextualised transformative power of research in the three sub-areas of Favoriten, a limit on the use of discipline-specific language, and the selection of appropriate engaging tools and games.

In line with the participatory action research (PAR) approach of researching “with” rather than “on” communities (Cahill 2007), our students’ briefing notes reached a conclusion focussing on a more sensitive issue: the awareness that positive emotional registers can lead to shifts in identification (Cameron and Gibson 2005) and friendship building.

Example: A full reflection on the ethics of action research must address the point that

Bibliography

- Hopkins P. E. (2007), Positionalities and knowledge: Negotiating Ethics in Practice, in *ACME*, 6 (3), pp. 386-394
 Blake M. K. (2007), Formality and Friendship: Research Ethics review and Participatory Action Research, in *ACME*, 6 (3), pp. 411-421
 Maxey I. (1999), Beyond boundaries? Activism, academia, reflexivity and research, in *Area*, 31(1), pp. 199-208
 Cameron J. and Gibson K. (2005), Participatory action research in a poststructuralist vein, in *Geoforum*, 36, pp. 315-331
 Cahill C., Sultana F., Pain R. (2007), Participatory Ethics: Politics, practices, institutions, in *ACME*, 6 (3), pp. 304-318
 Cahill C. (2007), Repositioning Ethical Commitments: Participatory Action Research as a Relational Praxis of Social Change, in *ACME*, 6 (3), pp. 360-373

zu dem Fazit, sich auf einen sensibleren Umgang einstellen zu müssen: Denn positive emotionale Ansprache kann zu Identifikationsverschiebungen beitragen (Cameron and Gibson 2005) und auch Freundschaften entstehen lassen.

Eine umfassende Reflexion über ethnische Belange in dem Action-Research-Ansatz. Ein Beispiel: Aktionsforschung muss einbeziehen, dass Vertrauensaufbau und das Wecken von Erwartungen bedeutet, volle Verantwortung für das Vermächtnis einer solchen Beziehung zu übernehmen. Forschen und speziell Action-Research-basiertes Forschen erfordert die Entwicklung einer Verantwortung, die über biologisches Handeln hinausgeht. Es geht vielmehr um die Kunst, emotionale Fähigkeiten zu entwickeln (Cahill 2007:368) und die Bereitschaft mitzubringen, eine Instanz der Übermittlung von Wünschen, Emotionen, Visionen und Erwartungen zu werden.

building trust and raising expectations, requires assuming full responsibility for the legacy of this relationship. Doing research, and in particular action research, requires the development of an art, the responsibility of listening, that is not a biological act, but rather an emotional capacity (Cahill 2007: 368), and a willingness to become a vehicle for the transmission of desires, emotions, visions, and expectations.

Fenwick T. (2003), Emancipatory potential of action learning: a critical analysis, in *Journal of Organisational change management*, 16 (6), pp. 619-632

Limerick B., Burgess-Limerick T., Grace M.(1996), The politics of interviewing: power relations and accepting the gift, in *International Journal of Qualitative Studies in Education*, 9 (4), pp. 449-460

Todhunter C. (2001), Undertaking Action Research: Negotiating the Road Ahead, in *Social Research Update*, Nr. 34

Reason P. (2002), Introduction: The Practice of co-operative inquiry, in *Systemic practice and Action Research*, 15(3)

Game Design

Die Werkzeuge der European September Academy in Favoriten



PLAYING IN PLANNING | TOOLS FÜR DIE PRAXIS

DI WOLFGANG GERLICH
BÜRO PLANINN, WIEN

In unserer Arbeit als PlanerInnen und Lehrende haben wir Erfahrungen mit einer Reihe von nicht computerbasierten Spielen gesammelt: Rollenspiel, Planspiel, Utopiespiel und Forumtheater und Kombinationen aus diesen Methoden. Entscheidend für die Wahl und den Einsatz in der raumbezogenen Planung ist aus unserer Sicht die Klärung des Nutzens, der unterschiedliche Dimensionen haben kann:

- Individueller oder kollektiver Nutzen
- Analyse eines Phänomens, Themas, Settings
- Vorhersagen durch Modellierung von „Real Life“-Szenarien
- Strategieentwicklung oder -schärfung
- Kompetenzerwerb, Training
- Konfliktbearbeitung oder -lösung
- Teamaufbau, -stärkung
- Spaß

Die meisten der oben angeführten Methoden können auf mehreren Ebenen einen Nutzen erzeugen, aber in unterschiedlicher Intensität. Folgende Fragen können als Hilfestellung für die gezielte Auswahl und Entwicklung einer Form des Spiels hilfreich sein:

In our work as planners and teachers, we have tested a variety of non-computer based games as tools: role plays, simulation games, utopia visions, and forum theatre, as well as some combinations of these. It is important for practical use to be clear about the purpose of these methods, which could comprise various dimensions:

- Individual or collective benefit
- Analysis, a better understanding of a setting/issue
- Predictions by modeling and reenacting aspects of “real life”
- Finding and further developing strategies to deal with complex issues
- Exercising personal communication or other skills
- Working and finding solutions to social conflicts
- Forming/improving teambuilding processes
- Fun

Most of the methods mentioned above will serve some of these purposes to varying



DI WOLFGANG GERLICH

Landscape planner, moderator, CEO of www.plansinn.at, Office for planning and communication; University lecturer in Vienna and Lucerne, HD-Trainer in scientific institutions. Expertise in process management regarding environment, city, sustainability; special focus on participation, governance, communication strategies, organizational development.

Foto: PlanSinn GmbH.

- Was wollen wir erreichen?
- Was erwarten die potenziell Involvierten?
- Welche Form der Interaktion ist für die Teilnehmenden angemessen und verträglich?
- Welche Ressourcen sind erforderlich, welche verfügbar?
- Was passiert vor und nach der Spielintervention?

Ausgehend von diesen Überlegungen kann es hilfreich sein, Spiele als Intervention in Planungsprozessen einzusetzen. Im Folgenden stellen wir vier Methoden vor.

ROLLENSPIEL

Dauer: 1-4 Stunden, Teilnehmende: 5-20

Die TeilnehmerInnen übernehmen definierte Rollen in einem grob umrissenen Szenario. Für die Ausgestaltung der Rolle greifen sie im Wesentlichen auf ihr vorhandenes Wissen bzw. ihre Fantasie zurück. Das Ziel dieser Form des Rollenspiels ist vorrangig, eine persönliche Erfahrung in einem geschützten Rahmen zu machen. Das Rollenspiel erlaubt es den Teilnehmenden, eine komplexe soziale Situation besser zu verstehen, Handlungskompetenzen in diesem Setting zu entwickeln sowie die Interessen und Positionen der abgebildeten AkteurInnen besser zu verstehen.

Rollenspiele können als Intervention zu Beginn von raumbezogenen Beteiligungsprozessen hilfreich sein. Dabei geht es nicht um die Erarbeitung konkreter Lösungen, sondern einen emotional-intuitiven Zugang zum komplexen Thema Planung zu unterstützen. Dieser Zugang ist besonders geeignet für homogene Gruppen von Laien, insbesondere Kinder oder Jugendliche. Als Beispiel: eine BürgerInnengruppe im Rahmen eines lokale Agenda-21-Prozesses schärft ihre Lobbyingstrategien, indem sie eine Sitzung der Stadtregierung simulieren.

Design: 1. Definition eines relevanten Szenarios oder einer realen Situation

- Welche sind die wichtigen Themen und Konflikte?
- Welche Umstände haben zur aktuellen Situation geführt?
- Welche Ereignisse und Konflikte charakterisieren das Szenario? Welche Treffen, Entwicklungen oder Vereinbarungen sind von Bedeutung?

2. Berücksichtigung der Beteiligten und ihrer Sichtweisen

degrees. So a short checklist to pick and design a helpful form of games and plays would have to include:

- What do you want to achieve?
- What do the potentially involved actors expect?
- Which “look and feel” will be considered to be interactive by the people involved?
- Which resources are necessary? Which resources are available?
- What happens before and after a game intervention?

Considering these aspects, it can be rewarding to introduce planning/gaming in the complex social settings of urban and spatial planning. In the following text, we would like to introduce four methods.

ROLE PLAYS

Duration: 1-4 Hours; Participants: 5-20

Participants take on the roles of specific characters in a contrived setting, relying basically on their given knowledge or fantasy. Role play is designed primarily to engender individual experiences in a safe and supportive environment. The role play method develops a greater understanding of the complexity of professional practice and enables participants to develop skills to engage in negotiations within these settings. It is thought to create a better understanding of the interests and positions of represented actors.

Role plays can be helpful as an intervention at the beginning of participation procedures concerning spatial planning; this is not so much to come up with direct, concrete solutions but to create an emotional approach to the complexity of planning. This method is especially useful for homogenous groups whose experience with planning expertise is limited, such as kids or youngsters. For example: a citizens’ initiative within a local agenda 21 project simulates a city council session to improve their lobbying strategies.

Design: 1. Define a relevant scenario or situation based on reality

- What are the main issues/areas of conflict in your scenario?
- What are the circumstances that created the current situation?
- Which major events or developments characterise your scenario? Which

- Wer sind die wesentlichen Stakeholder, etwa Organisationen, Personen, öffentliche oder private Interessengruppen?
- Was ist ihre jeweilige Sicht auf die Situation?
- Wie viele Rollen/Mitspieler braucht es, können Rollen auch an Gruppen delegiert werden?

3. Definition der Spielstruktur

Die drei Phasen Einleitung, Spiel und Reflexion sind erforderlich, um in das Spiel hineinzufinden, es zu spielen und auch zu reflektieren. Üblicherweise finden Rollenspiele auf ein für alle einsehbaren Bühne statt.

SIMULATION

Dauer: 4 Stunden bis 3 Tage, Teilnehmende: 15-30

Nach Ruohomaki (1995) „kombiniert ein Planspiel Spielelemente (Wettbewerb, Kooperation, Regeln, Mitspielende, Rollen) mit denen einer Simulation (Integration von relevanten Elementen einer Realität)“. Diese elaborierte Form des strategischen Rollenspiels ist dazu geeignet, Verständnis für komplexe soziale Prozesse zu fördern. Das Szenario ist sozial und räumlich wesentlich genauer ausgearbeitet als beim klassischen Rollenspiel; entscheidend ist dabei, dass es keine einfache Lösung geben kann, die alle zufrieden stellen würde. Planspiele sind nicht dazu geeignet, akute Konflikte unter den Teilnehmenden zu lösen oder inhaltliche Lösungen für reale Aufgaben zu finden oder Konzepte zu erstellen. Ähnlich wie Rollenspiele können Planspiele in längerfristigen Planungsprozessen

instances of major meetings, revelations, or deals are important?

2. Consider the various stakeholders and their perspectives

- Who are the major stakeholders, such as organisations, individuals, or public or private interest groups.
- What are their differing perspectives on the situation?
- Consider how many roles/participants you need. You may need (or prefer) to assign roles to groups.

3. Plan the structure of your role play

The three stages of briefing, interaction, and debriefing involve important elements that enable the participants to familiarize themselves with the exercise, to engage, and to reflect. Usually, the interaction is on a common stage.

SIMULATION GAMES

Duration: 4 hours to three days; Participants: 15-30

Ruohomaki (1995) states: “A simulation game combines the features of a game (competition, cooperation, rules, participants, roles) with those of a simulation (incorporation of relevant features of reality).” This quite sophisticated form of strategic role play can help create a deeper understanding for the framework and interactions in complex social settings. The scenario is designed in much more detail than in a typical role play; it is important that there is no simple solution that satisfies everyone

simulation

stage

participation

strategies

predictions

communication skills

stakeholders

conflicts

role play

collective benefit

case study

eingesetzt werden, insbesondere bei der Einbindung qualifizierter Stakeholder. Als Beispiel: ein Planspiel zu Stadterweiterung wird dafür eingesetzt, den Prozess der Erstellung eines Stadtentwicklungs-plans zu unterstützen.

Design: Die wesentlichen inhaltlichen Schritte zu einem Planspiel Design entsprechen jenen beim Rollenspiel, die Struktur ist jedoch wesentlich komplexer: Die Einstiegsphase gibt den Teilnehmenden die Möglichkeit, Rollen auszuwählen,

involved. These types of simulation games are not useful for solving conflicts or coming up with solutions or concepts for real problems. Similar to role plays, simulation games can be introduced in long-term planning procedures, preferably involving qualified stakeholders. For example: a simulation game dealing with urban expansion on a fictional site is used to enhance discussions of an urban development plan.

sich mit den umfassenden Informationen vertraut zu machen, sich für die Rolle einzulesen und einzustimmen. Hilfreich ist dabei eine realitätsnahe Aufbereitung der Basisinformationen etwa in Form eines TV- oder Radiospots oder einer Zeitung.

In den Kontaktphasen können die Teilnehmenden interagieren und versuchen, dadurch ihre Interessen austauschen. In diesen Phasen finden die Interaktionen online, per E-Mail oder Chat oder persönlich in Form vieler Interaktionen oder parallel in mehreren Räumen statt. Die Kontaktphase kann auch durch gruppeninterne Beratungsphasen unterbrochen sein. Die Forumphase ist die Chance für alle Teilnehmende, in einem gemeinsamen Rahmen zu verhandeln. Üblicherweise ist es eine simulierte Konferenz oder ein öffentliches Forum.

Für die Reflexionsphase sollte mindestens ein Drittel der Gesamtzeit zur Verfügung stehen, da sie die wichtigste Phase des Planspiels ist. In diesem Teil kann der Nutzen durch die Rekonstruktion des Geschehens und die Reflexion der ursprünglichen Fragen gesichert werden.

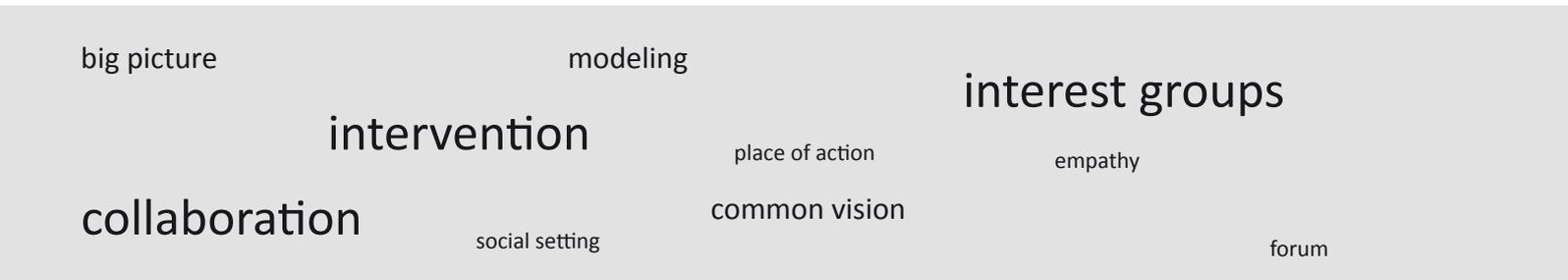
UTOPIESPIEL

Dauer: 4 Stunden, Teilnehmende: 12 bis einige Hundert
 Durch einen Sprung in eine relativ ferne Zukunft (etwa 24 Stunden in 24 Jahren) werden die Teilnehmenden eines Utopiespiels dazu angeregt, eine vertraute Situation anders zu sehen und zu

Design: The basic design steps for simulation games are the same as for role plays. Hence, the structure is more complex: Holding a briefing stage provides an opportunity for participants to familiarize themselves with the role play, to select or be assigned roles, and to prepare for their role by conducting research and reading about the situation and the stakeholder they will be representing. Lively preparation of basic information into the fictional reality can be helpful, for instance as a media report (TV Spot, Radio, Newspaper).

During the interaction stage participants are able to act in their roles, networking and lobbying with other stakeholders to achieve their agendas. It can be an online process conducted through emails and chat rooms or a series of face-to-face interactions in one or several rooms. This stage can be interrupted by internal group meetings. The forum stage is an opportunity for all players to negotiate and try to resolve the issue at hand. This could be a face-to-face conference or public forum.

The final stage is a debriefing and reflection phase: Plenty of time should be allocated to this part as it is the most important element of the role play and should constitute at least one third of the overall time budget. Here is the time to reconsider the objectives and original questions by the participants, who engage in the reconstruction of what happened.



beurteilen und daraus neue Handlungsoptionen abzuleiten: Was müssen wir heute tun oder unterlassen, damit die positiven Elemente der Visionen wahrscheinlicher werden bzw. die negativen unwahrscheinlicher? Die Methode eignet sich für die Aushandlung und Formulierung von Leitbildern, Leitsätzen oder Strategien, hat aber auch Potenzial im Teambuilding.

In der raumbezogenen Planung sind Utopiespiele daher als starke und effiziente Methode

UTOPIA VISION

Duration: 4 hours; Participants: 12-several hundred
 By imagining pictures of a far away future (24 hours in 24 years) the utopia vision participants are encouraged to create a different view of a very familiar situation to evaluate it and to deduce new options or actions. What can we do now to make positive aspects more likely or negative ones more unlikely? This is a method suitable for creating strategies and general approaches or coming up with solutions for

geeignet, einen Zugang zu einem gemeinsamen Entwicklungsleitbild zu erleichtern. Zum Beispiel kann es damit mittels einer solchen „Zeitreise“ gelingen, zu einem Kernkonsens für die Zentrumsentwicklung einer Gemeinde zu kommen.

Design: Diese Variante des Spiels baut ganz auf die Imaginationskraft und Kreativität der Teilnehmenden. Daher braucht es kein Szenario, sondern einen realen Raum als definierten Rahmen: eine Nachbarschaft, eine Gemeinde, einen Park etc.

In der „Einführungsphase“ werden die Teilnehmenden auf Ziel und Ablauf des Utopiespiels eingestimmt. Sie sitzen in Gruppen zu 6-10 Personen an Tischen. In der „Transfersphase“, der Zeitreise, werden sie dabei unterstützt, sich abrupt in eine ferne Zukunft zu versetzen. Dabei kann es helfen, sich vorzustellen, wie alt man selbst oder Bekannte sein werden ...

Die „Visionsphase“ dient nun dazu, in der Gruppe zu einem Zukunftsbild zu kommen: auf Papiertischtüchern werden in Worten, Diagrammen, Skizzen Geschehnisse an diesem Tag in 24 Jahren dargestellt. In der „Austauschphase“ verbleiben 1-2 Personen an den jeweiligen Tischen, die anderen wechseln in einer bunten neuen Mischung die Tische und sehen sich eine andere Vision an, die sie schließlich bewerten und kommentieren: Was finden wir an dieser Vision sympathisch, erfreulich, positiv und was unsympathisch, bedrohlich, negativ.

In der „Handlungsphase“ tritt die ursprüngliche Gruppe wieder zusammen, würdigt die Kommentare und tritt schließlich die Rückreise ins Heute an. Es geht dabei um die Formulierung von Handlungsansätzen: Was müssen wir heute tun, damit die positiven Aspekte eintreten und die negativen nicht? Konkrete Hinweise werden in Halbsätzen festgehalten (etwa auf Post-its). In der „Phase des Teilens“ schließlich werden die Handlungsanleitungen für alle sichtbar ausgestellt, kommentiert oder auch verdichtet (durch Clustern, Punktebewertungen o. Ä.)

FORUMTHEATER

Dauer: 30 Minuten bis 2 Stunden, Teilnehmende: 12 bis einige Hundert

Das Forumtheater wurde von Augusto Boal als teil des „Theaters der Unterdrückten“ entwickelt.

general issues; it also provides opportunities for team building.

For spatial planning it can serve as a powerful and efficient method to come up with a general principle, a “big picture” for planning assignments. To create, for instance, common guiding principles for the development of a village centre, citizens and stakeholders are invited to establish a general consensus by travelling through time.

Design: This form of playing relies entirely on the creative potential and imagination of the participants. Therefore, it is not necessary to create a scenario but rather to define a place of action: a neighbourhood, a housing complex, a park...

During the introduction the participants will be sensitized for the experience: the aim, the structure of the utopia vision. The participants gather around tables in groups of 6-10 people. During the “transfer phase” they travel into the future while being encouraged to leap ahead to a far away time (in 24 years), leaving behind the present situation. Let them imagine how old they will be, how old people they know will be...

The “vision” phase comprises a common vision: the group develops a future picture using paper lying on the tables (by words, drawings, diagrams...) of 24 hours in 24 years. During the “exchange” phase 1-2 participants stay at the table, while rest move to other tables to look at different visions. The new group evaluates and comments on each new utopia.

During the “Action” phase the original group meets again, discusses the feedback, and comes up with perspectives for action at the present time. What do we have to do or refrain from doing today in order to foster the positive aspects respectively to prevent the negative? Write down concrete instructions (e.g., on Post-Its) in short sentences.

All of the ideas will be displayed in an exhibition during the “sharing” phase by clustering multiple evaluation schemes, etc.

Im Zuge der Darstellung einer Szene kann ein Schauspieler oder Zuschauer die Szene stoppen, um eine andere mögliche Verhaltensweise eines Darstellers vorzuschlagen, um einen anderen Ausgang der Szene zu bewirken. Forumtheater kann jenen eine Stimme geben, die es sonst schwer haben, sich zu artikulieren. Es kann die Empathie des Publikums für andere stärken. So kann diese Methode sehr effektiv sein, auch schwierige Themen zu behandeln. In der Auseinandersetzung mit Raum kann es eine Methode sein, um Ideen für Lösungen durch die Änderung von sozialen Handlungsmustern oder räumlichen Gegebenheiten zu generieren. Beispiel: Lärmprobleme auf öffentlichen Plätzen wurden im Rahmen von Forumtheateraufführungen thematisiert. Mit den Betroffenen wurden so soziale und technische Lösungsansätze diskutiert.

Design: Forumtheater kann als Aufführung mit professionellen SchauspielerInnen funktionieren, aber auch als angeleitete Intervention in einer Gruppe von Laien, in der ein Fallbringer die Situation schildert, die dann von der Gruppe unter Anleitung einer Person nachgestellt und bearbeitet wird.

Ausgangspunkt ist die Beschreibung einer möglichst konkreten, klar umrissenen und überschaubaren Situation. Dann werden die Rollen verteilt, wobei im Gruppensetting der/die FallbringerIn jeweils auch HauptdarstellerIn ist. Zunächst wird die gesamte Situation einmal komplett durchgespielt. In einer zweiten Runde kann das Publikum nun die ‚Stop‘-Taste drücken, und einen Vorschlag für ein anderes Verhalten der Hauptperson machen. Dann wird die ‚Rewind‘-Taste gedrückt und die Situation von einer bestimmten Stelle an neu gespielt, wobei der Ideengeber die Rolle der Hauptperson übernimmt ohne vorher offenzulegen, worin die neue Verhaltensweise besteht. Auf diese Weise können auch die Rollen anderer Spielender von neuen Personen übernommen werden und die Schlüsselszene so immer neu ausgehandelt werden.

Die abschließende Reflexionsphase läuft in zwei Schritten: zunächst fasst die Fallbringerin zusammen, wie ihre bisherige Lösungsstrategie für das Problem ausgesehen hat. Daran anschließend werden die alternativen Ansätze gemeinsam gewürdigt, diskutiert und abgewogen.

FORUM THEATRE

Duration: 30 Minutes to 2 hours; Participants: 12 to several hundred

This technique was created by Augusto Boal as part of “Theatre of the Oppressed.” In this process the actors or audience members could interrupt a performance scene in order to suggest different actions for the actors to carry out on stage in an attempt to change the scenic outcome of what they were seeing. Forum Theatre can provide a voice for people who normally struggle to be heard. It can also increase the audience’s empathy for others. Through audience participation, new ideas and solutions to existing problems can be explored. The theatre setting can be a very powerful tool to explore difficult issues. Forum theatre can be of use in dealing with specific problems in spatial settings. By altering elements of the spatial or social setting, the consequences can be predicted or new design ideas can be triggered. Example: the problems of the noise situation in a public square or in a park are staged “live” on site by social and spatial means.

Design: Forum Theatre can work by setting up a play with professional actors to be staged in public spaces as well as in facilitated group settings with a case study provider. Here is a description of designing the latter:

The initial step is to choose the problem for the play. The choice of the situation is very important. Participants must deal with a very concrete situation, limited in time and place. The role play will be prepared as follows: Divide roles and tasks among the players. The main character is always the person who provides the problem. The problem owner can act as the main character himself or it can be done by another person. In the group play setting the group acts out the whole real situation, one time, with the case study provider being the protagonist of the scene.

During the intervention the scene is played again but this time the audience has to intervene by saying “stop” if somebody has an idea on how to change the behaviour of the main character or some aspects of the setting. The intervener acts as the main character and chooses at which point to start. He/she does not explain the ideas, but rather acts them out. The leader controls the whole process,

takes care of the timing, and offers everyone the opportunity to act out their ideas. Nobody makes any comments on the ideas or solutions acted out. The play stops and one of the players will be replaced by a new one. The game is “rewound” and starts again. Several people can replace players. The purpose of new players is to intervene in the situations aiming to achieve new outcomes or results.

The following reflection phase has two major characteristics:

Reflection 1: Case study provider: The one who provided the case tells the group what he/she did, how he/she acted in the event, or what he/she wanted to do to solve the problem.

Reflection 2: Group: Discussion about the various possible solutions and the solutions chosen by the case-study provider. Investigate the strengths and weaknesses in the proposed solutions.



Fußgängerzone Favoriten; Foto: Christina Simon

Bibliography

Ruohomaki, V. (1995). Viewpoints on Learning and Education with Simulation Games in Simulation Games and Learning in Production Management edited by Jens O. Riis. Springer. pp. pp. 14–28. ISBN O-412-72100-7.

CREATING MOBILE MEDIA AND SOCIAL CHANGE | MEDIENARBEIT MIT HANDIES IM ÖFFENTLICHEN RAUM

MMAG. ART. STEFANIE WUSCHITZ
META LAB, WIEN

HINTERGRUND

In der Vergangenheit initiierte ich an unterschiedlichen Orten, jedoch hauptsächlich im Nahen Osten, partizipative Workshops für Kinder zwischen 9 und 13 Jahren. Ich ermutigte sie in den Workshops dazu, Photos, Comics oder Videos selbst zu gestalten. Die Phantasien, denen Kinder in den Workshops dabei Ausdruck verliehen, standen im krassen Gegensatz zu ihren oft konfliktgeladenen Umgebungen. Seit meinen ersten Versuchen von künstlerischer Feldforschung, habe ich künstlerische Arbeit in Workshops immer wieder als Untersuchungsmittel angewendet, um durch den kreativen Ausdruck der Teilnehmer signifikante Informationen sammeln zu können. Diese Informationen bildeten das Ausgangsmaterial für meine eigene künstlerische Arbeit, mit der ich politische und soziale Spannungen in den untersuchten Gruppierungen auf subjektive Art beschreiben wollte. Damit formulierte ich indirekt meine Ansichten über die Lebensverhältnisse der Workshop-Teilnehmerinnen. Gemeinsame kreative Arbeit hilft, eine Vertrauensbasis zwischen den „Eindringlingen“ (Künstlern, Wissenschaftlern, Raumplanern) und

EXPERIENCES IN THE PAST

In the past I have worked in diverse challenged communities in the Middle East, where I initiated participatory workshops for kids aged 9-13. I encouraged them to produce their own comics, photographs, and videos. The fantasies created by children in the workshops stood in opposition to their environment and in close relation to the quantity of conflict they lived in. Since these artistic field trips I have repeatedly applied creative production as a research tool for collecting significant “data” in the form of participant’s practices of self-expression. This data builds the basis for describing the political and social tension in communities in an indirect and subjective way, formulating general insights into the conditions in which my participant’s live. Creative work establishes trust among the “intruders” (artists, scientists, planners) and workshop participants. This is especially helpful in challenged communities. Secondly, the notion of agency evolving around creative production gives a sense of ownership and empowerment. However, the most important



MMAG ART. STEFANIE WUSCHITZ

Stefanie uses interactive media to build sound and video installations. To establish a network of female artists working with these technologies she founded an international workshop series called “Miss Baltazar’s Laboratory”. Her dissertation at the Visual Cultures Unit of Vienna’s University of Technology focuses on interactive public art produced by women artists.

Foto: Stefanie Wuschitz.

den Workshop-Teilnehmern zu schaffen, was für die Arbeit in Konfliktregionen sehr wichtig ist. Zweitens kann kreative Arbeit Handlungsermächtigung durch Aneignung neuer Ausdrucksmöglichkeiten fördern. Der wichtigste Faktor für die Arbeit mit Kreativität als Untersuchungsmethode ist jedoch die Autonomie der Teilnehmerinnen, denn sie können bestimmen was sie von sich preisgeben. Der Forschende begibt sich in einen Dialog, bei dem er so viel Einfluss nimmt wie der Teilnehmer: Beide setzen sich potenziellen Manipulationen und Fehlinformationen durch den anderen aus. Diese Dynamik muss in der Analyse (und Selbstanalyse) der gesammelten Informationen berücksichtigt werden.

Bei der Arbeit mit interaktiven Medien wird dieser Anteil noch viel wichtiger: Die interaktive Dynamik zwischen den Teilnehmern und dem Workshopgeber wird zum eigentlich kreativen Ergebnis des Workshops. Communities auf indirekte Art zu beschreiben, indem sich nämlich einzelne Individuen der Community kreativ ausdrücken, hat das Ziel, kollektiv die Sichtbarkeit der Community in der Öffentlichkeit zu stärken. Weil ich mit palästinensischen Kindern und anderen marginalisierten Gruppen gearbeitet habe, wurden meine Projekte bisher vorwiegend einem westlichen Publikum präsentiert. Während des Workshops in Monte Laa wollten wir allerdings Sichtbarkeiten vor Ort ändern, in der gleichen Öffentlichkeit, in der wir mit den Kindern arbeiteten.

part of creative work as research tool is the fact that participants are in full control of their self-representation and what exactly they reveal about themselves. The researcher enters a dialogue that is as much about him/her as it is about the participant: both are exposing themselves to manipulation or misinformation by the other. This dynamic has to be taken into account during the analysis of the collected data (self-evaluation).

Working with interactive media, this issue becomes even more important: the interactive dynamic among participants and workshop organizers becomes the actual creative outcome of the workshops. The aim of describing communities in an indirect way, more precisely, by letting them describe themselves individually, was to strengthen their collective visibility in public. Since I was working with Palestinian children and other marginalized groups, the public I presented the projects to was mostly a western public. During the workshop in Monte Laa the goal was to change the visibilities on the same site we were working in.

INSPIRATIONS

In the humanities, “Participatory Action Research” follows similar approaches, combining social change and agency with research. It is inspired by practitioners like the Brazilian Author Paulo Freire. Another

Art Projects

Ulrike Möntman, Vienna 2009 “This babydoll will be a junkie” - <http://thisbabydollwillbeajunkie.com>

Marjetica Potrc, Amsterdam, 2009, On site project “The Cook, the Farmer, His Wife and Their Neighbour” - www.potrc.org

Zer-Aviv, Mushon, 2006, New York, You are not there. <http://www.youarenotthere.org/>

<http://www.we-make-money-not-art.com/archives/2006/09/i-followed--the>.

This urban tourism mash-up invites participants to become meta- tourists on an excursion through the city of Baghdad while walking through the streets of New York.

ANREGUNGEN

In den Geisteswissenschaften verfolgt „Participatory Action Research“ ganz ähnliche Ansätze, indem experimentelle Forschungsmittel mit Handlungsermächtigung und sozialer Veränderung in Verbindung gebracht werden. Der brasilianische Autor Paulo Freire hat hier verschiedene Praktiken entwickelt, die für meine Arbeit inspirierend sind. „Participatory Video“ ist eine Methode, die eine ähnliche Strategie verfolgt.

set of techniques called “Participatory Video” tries to involve a group or community in shaping and creating their own film, engaging and mobilizing marginalized groups to react to local needs. This is a common method in Visual Social Anthropology. Ulrike Möntman is representative of a similar approach in the art world. She works with women with a history of substance abuse, initiating storytelling workshops to create participatory

Eine Community produziert einen Film, wobei die visuelle Ausformulierung eine Mobilisierung der Community zur Bekämpfung lokaler Schwierigkeiten bewirken soll. Dies ist eine Methode aus der Visuellen Sozialanthropologie.

Ich möchte auch zwei repräsentative Künstlerinnen mit sehr ähnlichen Ansätzen erwähnen: Ulrike Möntman organisiert Workshops für drogenabhängige Frauen in Gefängnissen, um die so gesammelten Geschichten, Biographien und Erzählungen zu Installationen im öffentlichen Raum zu komprimieren. Die Künstlerin Marjetica Potrc gestaltet Nachbarschaftsgärten und -küchen in Gemeindebauten, wobei sie diese als Katalysator für Veränderungen in der Nachbarschaft einsetzt. In ihrem ortsspezifischen Projekt „The Cook, the Farmer, His Wife and Their Neighbour“ besetzte sie ungenutzte Flächen einer Wohnanlage in Amsterdam für einen Gemüsegarten, der die Berührungsflächen zwischen Anrainern vergrößern sollte. Das Projekt lief unter der Bezeichnung „Redirective Practice“, einer interdisziplinären Strategie, um in bestimmten Nachbarschaften eine Kultur des Austauschs in Gang zu setzen.

HANDYS UND DER ÖFFENTLICHE RAUM

Interaktive Medien und die Kultur des Austauschs (Sharing), die sich darüber entspinnt, waren Ausgangspunkt für unsere Arbeit im öffentlichen Raum. Zugang zu interaktiven Medien ist immer noch teuer und die Handhabung für ungeübte

public installations based on the collected footage. Another artist I would like to mention is Marjetica Potrc, who uses community gardens and community kitchens as catalysts of change in the process of redesigning the neighbourhood. In the on-site project “The Cook, the Farmer, His Wife and Their Neighbour” she occupied an unused site for the garden, creating new bonds within the neighbourhood. The project was developed under the umbrella term “redirective practice”, an interdisciplinary strategy for finding new ways to strengthen a culture of sharing in specific target communities.

MOBILE PHONES AND PUBLIC SPACE

Working in public space is a special challenge, and we relied on the blessings of interactive media and the sharing culture evolving around it. Since access to interactive media is usually expensive and furthermore tricky to handle for untrained users, we decided to benefit from the mobile phone’s ubiquitousness and simple design. The mobile phone’s interface is intuitive and the owner is already skilled in using it, even if he or she is only 8 years old.

Common phone models are often equipped with video, Bluetooth, text messaging, and photo functions, along with an MP3 player and networking applications. These applications are inherently designed for sharing and spreading content. They offer a user-friendly



Benützer schwierig. Die Allgegenwärtigkeit und das simple Design von Handys machten diese für unsere Vorhaben daher attraktiv. Die Benutzeroberfläche eines Handys ist meist intuitiv, und auch ein achtjähriger Handybesitzer hat Übung im Umgang mit dem eigenen Handy. Die üblichen Modelle sind mit Video, Bluetooth, SMS und Photofunktion ausgestattet, häufig sind MP3-Player und Netzwerkanwendungen eingebaut. Diese Anwendungen wurden für das Teilen und Weitergeben von Handyinhalten entwickelt.

platform for formulating ideas and actions. With the help of mobile phones we tried facilitating an inclusive and open platform for personal expression in public space.

In the case of Monte Laa, our time frame to work was one week for getting to know the children who wanted to participate and only a few days to develop site-specific applications for the particular housing situation we were confronted with. By offering formats

Dadurch bieten sie eine benutzerfreundliche Plattform, um Ideen und Pläne zu formulieren. Mit Hilfe eines Mobiltelefons wollten wir einen Raum schaffen, der jenseits der üblichen Ausschlussmechanismen des öffentlichen Raums, persönliche Ausdrucksformen zulässt.

Im Fall von Monte Laa war der Zeitrahmen auf eine Woche begrenzt, Kinder kennen zu lernen, die Lust hatten, teilzunehmen, und nur wenige Tage, um eine Anwendung für die spezifischen Anforderungen dieses Wohnbaus zu konzipieren. Es erleichterte den Zugang, dass wir Ausdrucksmittel anboten, die sich die Kinder bereits angeeignet hatten, weil es die Gesamterfahrung für interessierte Kinder natürlicher gestaltete. Mit der Art wie Kinder Handymedien herstellten und sie anderen zeigten, positionierten sie sich selbst in Bezug auf ihre Altersgruppe und die Öffentlichkeit. Der Künstler/Researcher/Planner wird Teil des Publikums und ermutigt die (Selbst-)Darstellung, sowie die kritische Auseinandersetzung mit den dargestellten Inhalten.

MÄDCHENKULTUR

Um speziell Mädchen in Projekte im öffentlichen Raum einzubeziehen, bieten Handys einen geeigneten Ausgangspunkt. Mädchen in Österreich besitzen vorrangig Handys, nicht aber andere mediale Produktionsmittel wie eine eigene Videokamera, einen eigenen Computer oder MP3-Player. Das Handy bietet eine allgegenwärtige und intuitive Kommunikationsplattform.

for personal expression that children were already familiar with, we provided a natural experience and easy access for participants interested in the workshop. The way that kids created and displayed user generated content evidenced that they were positioning themselves in relation to their age group and the general public. The artist/researcher/planner himself becomes part of the audience, encouraging the children's performance, self-representation, and critical reflections on the expressed issues.

GIRL CULTURE

Mobile phones can build an appropriate starting point to work specifically with girls in public space. Most girls in Austria own a phone, while they rarely own other media production tools as video cameras, computers, MP3 players, and iPods. The mobile phone offers a ubiquitous and intuitive platform for self-expression. Its privacy and accessibility make it suitable for usage in participatory projects, for documenting living conditions, or for engaging in an immediate visual dialogue.

Expressing thoughts, emotions and establishing synchronous connections to others with mobile media is common practice among girls in the age group we were working with. Often the mobile screen becomes "a room on its own", in contrast to privatized or exclusive public places. Designing and updating phone applications

interactive

empowerment

female users

video

dynamic

ubiquitous

girl culture

sharing culture

tools of production

site-specific

feminism

Für unmittelbare, visuelle Dialoge partizipativer Projekte und die Dokumentation eigener Lebensumstände ist die Intimität und Zugänglichkeit eines Handys daher sehr nützlich.

Gedanken, Eindrücke und Verbindungen mit anderen Menschen über das Handy zum Ausdruck zu bringen ist bei Mädchen der Altersgruppe, mit der wir arbeiteten, üblich. Das Handy wird „ein Raum für sich selbst“, im Gegensatz zu privatisierten oder ausschließenden öffentlichen

has become part of girls' everyday culture.

Ownership of the device makes it a safe space to discuss sensitive topics such as friendship, love, sexuality, health, body issues, or diet. The items on the phone usually stay secret from other people, yet can be shared if needed.

Developing games and informational software for mobile phones seems like a logical consequence for projects focusing on health or educational issues in public. NGOs

Räumen. Handyoberflächen zu gestalten und mit neuen Anwendungen zu versorgen wird Teil der alltäglichen Kultur der Mädchen.

Das sich dieserart angeeignete Gerät ist ein sicherer Ort, um Themen wie Freundschaft, Liebe, Sexualität, Gesundheit, Körper- oder Ernährungsprobleme auszutauschen. Die digitalen Inhalte am Handy können vor anderen Menschen geheim bleiben, bei Bedarf jedoch auch weitergesendet werden.

Für ein Handy Informationsprogramme und Spiele zu entwickeln, die sich auf Gesundheits- oder Ratgeberfunktionen spezialisieren, ist eine logische Konsequenz daraus. Afrikanische und indische NGO machen sich diese Eigenschaften bereits zu Nutze, schicken Lehrinhalte, Ratgeber für sexuelle Gesundheit oder Erinnerungs-SMS für HIV-Medikamente über Handy an ihre weiblichen Patienten, um vertraulich Hilfe zu gewährleisten.

Unser Ziel war es allerdings, Spielgewohnheiten und Selbstdarstellung von Mädchen im öffentlichen Raum zu beobachten. Mädchen zeigen sich generell weniger begeistert für Computerspielen als Burschen ihrer Altersgruppe, jedoch gibt es weniger Genderunterschiede, wenn es ums Generieren von graphischen Inhalten auf digitalen Geräten geht. Die Rolle des Computer-Entwicklers, des „Nerds“ oder Bastlers von elektronischen Schaltkreisen und Spielen, ist jedoch immer noch männlich konnotiert, wodurch sich oft entscheidet, wer Technologie macht und wer sie letztendlich nur „nützt“. Unsere Arbeitshypothese war: Die Beziehung zwischen weiblichen Benutzerinnen und männlichen Benutzern von öffentlichen Räumen ist ähnlich unterschiedlich wie die Beziehung zwischen weiblichen Benutzerinnen und männlichen Benutzern zur Entwicklung interaktiver Technologie. Beispielsweise wurden in der ursprünglich recht männlich dominierten Skaterszene urbane Orte an die Anforderungen und Bedürfnisse des Skaters angepasst. Dies war eine Art der Umformulierung und Neuinterpretation öffentlicher Räume. Mädchen hingegen gestalten öffentliche Räume eher um, passen sie also an ihre eigenen Verwendungszwecke und Bedürfnisse an. Von Interesse war, diese beiden genderpolarisierten Bereiche, das Feld der interaktiven Technologie und die des öffentlichen Raums, zu verbinden, um Mädchen zu ermutigen, sich beide für ihre Zwecke anzueignen.

in Africa and India already make use of this characteristic, sending educational content, advice for sexual health, and HIV medication reminders to their female patients via mobile phone in order to secure their privacy.

Our aim was to observe girls' practice of play and self-representation in public space. While girls appear to be far less excited about computer games than boys, there is less of a gender gap when it comes to producing graphical content on digital devices. The role of the computer developer, the 'nerd' or 'maker' of electronic toys and games, is still gender biased, and determines who 'makes' technology and who 'uses' technology. Our working hypothesis was that female users' relation to public space differs from that of male users, as it does in the development of interactive technology. While male skaters' culture, for example, is all about finding places to adapt to their needs and use for skating – a form of re-interpreting the space – girls tend to design parts of the public, rather than adapting it to their needs. We were interested in joining these two gender biased areas regarding interactive technology and public spaces in order to encourage girls to change both to fit their personal needs.

VIRTUAL SPACE – REAL SPACE

Using children's behaviour patterns developed in the exclusive digital space of their mobile phone, our aim was to translate the experience of agency to real space by building inclusive playgrounds and connecting digital and physical spheres.

In most urban settings playgrounds and sport fields do exist, yet each part is dedicated to a specific function or practice, disregarding potential use of open spaces for change and experimentation. The mostly intimidating clear building block façade construction fosters the vague assumption that play is generally not permitted. Using the phone to add user-generated content to a website can add a new perspective to a site, transcending the borders between the virtual and the physical. The Web page could be describing the site, yet it cannot substitute for the phone as an interface between people who are on the same site at different times (e.g., leaving messages, stories, remarks). The phone makes possible open access for additional information that

VIRTUELLER RAUM – REALER RAUM

Kinder entwickeln gegenüber den exklusiven digitalen Räumen ihrer Handys gewisse Verhaltensmuster und Einstellungen, die es galt, in Erfahrungen von Handlungsermächtigung im realen Raum zu übersetzen, um inklusive Spielräume zu errichten, die physische und virtuelle Sphären miteinander zu verbinden. In den meisten urbanen Räumen gibt es Spiel- und Sportplätze, jedoch ist jeder Platz eine gewissen Funktion gewidmet, kein Ort bleibt offen für Veränderungen und Experimente. Die einschüchternd klaren Wohnbaufassadenkonstruktionen vermitteln den Eindruck, dass Spielen grundsätzlich nicht gestattet ist. Auf Orte können jedoch neue Blickwinkel gerichtet werden, wenn Benutzer beispielsweise selbstgemachte Inhalte über eine dazugehörige Website hinterlassen können, welche es erlauben, die Grenze zwischen Virtuellem und Realem zu überschreiten. Die Website kann den Ort zwar beschreiben, aber gleichzeitig das Handy als spielerische Schnittstelle zwischen Menschen, die an verschiedenen Zeiten vor Ort waren, einsetzen (durch das Hinterlassen von Briefen, Anekdoten, Beobachtungen).

Das Telefon eröffnet den Zugang zu zusätzlichen Informationen, mit denen das Sichtbare in einer neuen Art interpretiert und das Denkbare erweitert werden können, um neue Alternativen zu finden. Wichtig ist hier, zwischen einfacher Informationsanreicherung und der Ermöglichung echter Partizipation zu unterscheiden. In partizipativen Projekten kann der digitale Raum als Sphäre dienen, auf der Re-Inszenierungen kritischer Situationen, Diskussionen über lokale Konflikte und ungewöhnliche Zusammenarbeiten ihren Anfang nehmen.

SHARING CULTURE

In einem Gemeindebau, in dem Grenzen zwischen Privatgrund und öffentlichem Raum predeterminiert und kontrolliert sind, bieten digitale Räume also alternative Orte für persönliche Entfaltung. In Anlagen wie Monte Laa, wo selbst das Hinterlassen von personalisierten Zeichen im öffentlichen Raum verboten ist, kann ein Handy oder eine Web-2.0-Applikation zu einer wertvollen Ersatz-Sandkiste für Alltagskreativität von Kindern werden.

Die ersten Kinder, denen wir in Monte Laa begegneten, waren zwei kleine Mädchen, die damit beschäftigt waren, mp3-Dateien zwischen ihren

allows the visible to be interpreted in a new way to expand what is thinkable in order to find alternatives. The important thing here is to distinguish between simply adding information and enabling real participation. In participatory projects, digital space can serve as a departure point for re-enacting critical situations, debating local conflicts, and starting unorthodox collaborations.

SHARING CULTURE

In the context of social housing, where private property and public space are highly defined and controlled and many sanctions are imposed, digital spaces inherently build an alternative space for personal expression. In contrast to the public sphere in new living areas such as Monte Laa, in which the individual is not permitted to leave a personalizing mark, the phone, as well as Web 2.0 applications, serve as a substitute sandbox for kids' everyday creativity.

The first kids we met were two little girls who were busy exchanging MP3 sound files between their mobile phones. Both were curious to share new mobile games with us and show their phone's environment and their favourite songs. Their gaze was focused on the little screen that offered many forms of entertainment and eclectic media.

The culture of media sharing is of great social importance. Sharing certain music or video content helps peer groups to distinguish themselves from others, creating group identity and networks. To enjoy music together, girls send Turkish dancefloor music, for example, via Bluetooth to their friends, demonstrating their peer group's unique taste and identity. Intimate content such as photos, videos, sounds, and text messages build collections that signify personal attitude and ethnic background.

BECOMING A MAKER

To create something on one's own, even if it is a collection of media, is a valuable experience. The mobile phone turns into a micro home, a portable private space within the public. The device can be joined to friends' phones. This again creates a micro public within the public, a corridor between devices to meet and share.

Handys auszutauschen. Beide waren neugierig, welche Spiele wir ihnen aufs Handy schicken würden, zeigten uns ihre Anwendungen und ihre Lieblingslieder. Ihre Blicke waren auf den kleinen Bildschirm gefesselt, auf dem viele Arten von Unterhaltung und eklektische Mediensammlungen zu finden waren.

Diese Kultur des Austauschens von Medien hat eine große soziale Bedeutung. Das Austauschen von Musik oder Videoinhalten unter Gleichaltrigen ist für eine bewusste Abgrenzung gegen „die Anderen“ wichtig, bildet daher eine Gruppenidentität und soziale Netzwerke. Um sich gemeinsam Musik anzuhören, senden kleine Mädchen also z.B. türkischen Dancefloor via Bluetooth zu ihren Freundinnen, wodurch der spezielle Musikgeschmack der Gruppe und deren Identität belegt wird. Private Inhalte wie Fotos, Clips, Sound und SMS ergeben Sammlungen, die persönliche Einstellungen sowie ethnische Hintergründe ausdrücken.

EIN „MACHER“ WERDEN

Etwas für sich selbst gestalten, auch wenn es sich um eine Sammlung verschiedener Medien handelt, ist eine wertvolle Erfahrung. Das Handy wird hierbei zu einem Mikro-Haus, einem tragbaren Privatraum inmitten der Öffentlichkeit. Das Gerät kann dann mit dem Gerät anderer Freunde verbunden werden. Dies schafft einen Mikro-Ort in der Öffentlichkeit, einen Korridor zwischen Handys, um sich zu treffen und auszutauschen.

Die Ermächtigung, die mit neuen Produktionstechniken einhergeht, die auf jedem Handy installiert sind, verleitet und inspiriert dazu, etwas herzustellen, eigene Ideen auszudrücken. Medieninhalte herzustellen gibt Selbstvertrauen und anderen die Möglichkeit auf das zu reagieren, was ausgedrückt wurde. Dieses Selbstvertrauen einerseits zu bekräftigen, gleichzeitig aber den Fokus des „Machers“ weg vom kleinen Bildschirm, hin zur realen Welt zu lenken, ist eine Herausforderung.

The empowerment that comes with the new means of production installed on the phone inspires users to “make things”, to reveal their own ideas. To be a “maker” of mobile media not only gives confidence, but it also makes it possible for others to react to the created content. To encourage this confidence, while simultaneously shifting the “maker’s” focus from the small screen to real spaces, is a challenge.

The kids in Monte Laa didn’t perceive the real world as something actually equally changeable and adaptable. It was, in their eyes, already fixed. The goal was to expand the digital sandbox back into the real sandbox and combine the advantages of the two.

ENDNOTES

The transition from creating, changing, and amplifying small-scale (mobile phone) content to creating and changing real space (“Monte Laa disco”, “treasure hunt”, “lucky town”) was smooth. But once we had changed the rules about which places were permitted to be played with, we realized that we had underestimated the impact on the entire set of rules related to it. Some kids were confused and uncertain about their new freedom. Fortunately the parents generally supported the idea of expanding their children’s playgrounds. They assured us that their children would benefit from the platforms we had created.

Bibliography

- Freire, Paulo, 1990, *Pedagogy Of The Oppressed*, New York, Continuum Publishing Company
 Jürgen Habermas, 1962 : *Strukturwandel der Öffentlichkeit. Untersuchungen zu einer Kategorie der bürgerlichen Gesellschaft.* (Habil.), Neuwied (Neuaufgabe: Frankfurt a. M. 1990)
 Hjorth, Larissa 2002, *Waiting for immediacy. Essays.* Sydney: Australia Council
 Luca, Renate, 1998, *Medien und Weibliche Identitätsbildung: Körper, Sexualität und Begehren in Selbst- und Fremdbildern junger Frauen*, Frankfurt/Main; New York: Campus Verlag

Die Kinder in Monte Laa sahen die reale Welt als etwas, das nicht in gleicher Weise gestaltbar und veränderbar war. Der urbane Raum war „fertig“. Ziel war es, die digitale Sandkiste auf alle realen Sandkisten zu erweitern und beider Seiten Vorteile zu kombinieren.

NACHTRAG

Der Übergang zwischen Gestalten, Verändern und Verstärken von Inhalten im Kleinen (Handy) zum Gestalten und Verändern im realen Raum (siehe „Monte Laa Disco“, „Schatzsuche“, „Lucky Town“) war fließend. Die Verbote darüber, wo Spielen erlaubt ist, waren geändert worden, doch wir hatten unterschätzt, wie sich diese Veränderung auf alle anderen Regeln des Wohnbaus auswirken würde. Manche der jungen Teilnehmer waren über ihre neue Freiheit verunsichert und verwirrt. Glücklicherweise konnten wir auf die Unterstützung der Eltern zählen, die unser Konzept der ausgeweiteten Spielräume mitgetragen haben. Sie versicherten uns, dass ihre Kinder von den neuen Plattformen, die wir gemeinsam geschaffen hatten, profitieren würden.



Spaziergang durch Favoriten; Foto: Christoph Gollner



Club Monte Laa; Foto: Christina Simon



Fußgängerzone Favoriten; Foto: Christina Simon

Plant, Sadie. 2001. On the mobile - the effects of mobile telephones on social and individual life. Motorola
 Plant Sadie, 1997, Zeroes + Ones: Digital Women and the New Technoculture. Doubleday
 Schaffer Johanna, 2008, Ambivalenzen der Sichtbarkeit. Über die visuellen Strukturen der Anerkennung. Bielefeld: Transcript
 Shirky Clay, 2008, Here Comes Everybody: The Power of Organizing Without Organizations. New York: Penguin Press
 Wadsworth Yoland, 1998, What is Participatory Action Research? Action Research International, Institute of Workplace Research, Learning and Development, and Southern Cross University Press

SERIOUS GAMES - SPIELEN BILDET? WAS WIR VON DER SPIELEINDUSTRIE FÜR PLANUNGS- UND FORSCHUNGSPROZESSE LERNEN KÖNNEN.

MAG. ARCH. JÖRG HOFSTÄTTER
OVOS MEDIA GMBH, WIEN

Wir glauben, dass „aufmerksam sein“ bedeutet, die Gedanken auf eine Sache zu konzentrieren und nicht abschweifen zu lassen. Eine gelernte Bildassoziation dazu ist der volle Hörsaal, in dem die Studenten den Ausführungen der im Frontalunterricht geübten Lehrenden konzentriert lauschen. Dieses Bild stammt aus der Zeit der Industriellen Revolution in der zweiten Hälfte des 19. Jahrhunderts, es ist geprägt von den Lehren Frederick Taylors und dem nach ihm benannten System der rationalisierten Ablaufplanung und Zeitwirtschaft.

Dieser maschinenorientierte Denkprozess markiert als Leitbild nach dem heutigen Forschungsstand wahrscheinlich einen der gefährlichsten Irrtümer, dem Erziehung und Bildung je aufgesessen sind. Heute wissen wir, gerade Ablenkung führt zu einem Wechsel der Perspektiven, die neue Gedanken, Wege und Ideen freisetzen, während die oben beschriebene Form von Aufmerksamkeitserwartung und Routine Erschöpfung und Langeweile fördert.

We believe that “paying attention” means concentrating on one thing and not digressing. A learned image association related to this is the full lecture hall in which students listen attentively to the accomplishments of the didactically-trained teachers. This image originates from the time of the Industrial Revolution in the second half of the 19th Century, and is shaped by the theories of Frederick Taylor and the systems of rationalized scheduling and time management that are named after him.

This machine-oriented thought process is modeled on what we know today as probably one of the most dangerous falsities that has ever threatened education and upbringing. Today we know that it is precisely distraction that leads to a change of perspectives that releases new thoughts, methods, and ideas, while the above-described form of expectations of attention and routine instead promotes fatigue and boredom.



MAG. ARCH. JÖRG HOFSTÄTTER

Jörg Hofstätter studied architecture at the University of Applied Arts Vienna, Studio Zaha Hadid. He founded Ovovs, one of the leading online design studios in Austria in 2004 and calls himself a Digital Architect. He is giving lectures at the Vienna University of Technology, at the University of Applied Sciences Hagenberg and at the Academy of Fine Arts Vienna. jh@ovovs.at twitter.com/Osloprinz

Foto: Hofstätter

Frank Schirmmacher (Schirmmacher, 2009) schreibt in seinem Buch *Payback*: „Menschen können geweckt werden, sie reagieren, wenn sie mit einer anderen Perspektive konfrontiert werden. Sie sind bereit, ihre eigenen Annahmen in Frage zu stellen und neu zu denken.“ Eine wesentliche Aufgabe der Bildung im Google-Zeitalter besteht in der Entwicklung eines Sinnes für nichtalgorithmisches Denken, Heuristiken und Denkprozesse, die tatsächlich gelehrt werden können. Aber um das zu erreichen, muss man zunächst einmal die Aufmerksamkeit und somit die notwendige Voraussetzung erzeugen, damit sich Studenten überhaupt auf das fesselnde Experimentieren mit dem Perspektivenwechsel einlassen.

Bei den Vorbereitungen zu unseren Workshop „Serious games – spielerische Interaktionsmuster als Tool in der raumorientierten Jugendarbeit“ wollte ich diesen Denkansatz anwenden und die Studentinnen bewusst zu unorthodoxen Herangehensweisen stimulieren. Die erste Aufgabe verlangte „Wohnzimmer“ in öffentlichen Räumen zu finden, also die Stadt als „private space“ zu entdecken und die Eindrücke zu dokumentieren. Im nächsten Schritt wurde ein Spiel samt Regeln entworfen, mit dem Ziel, die Bewohner zur Interaktion und zum Diskurs zu verführen.

Die Unterhaltungsindustrie fußt auf den drei Säulen Musik-, Film- und Spieleindustrie. Während die Musik- und Filmindustrie in den letzten Jahren herbe Marktverluste hinnehmen mussten, ist das Spielesegment rasant gewachsen und 2008 zum ersten Mal der umsatzstärkste Zweig der Unterhaltungsindustrie. Das Durchschnittsalter von Computerspielern beträgt 35 Jahre und erhöht sich jedes Jahr um ein weiteres Jahr, mittlerweile sind 40% (Entertainment Software Association, *The essential facts 2009*) SpielerInnen. Dennoch beschränkt sich die Wahrnehmung der Zielgruppe der Spieleindustrie oft auf 16-jährige, männliche und introvertierte Einzelgänger, die jede freie Minute in gewaltverherrlichende Ego-Shooter abzutauchen scheinen.

Konsolen wie besonders Nintendos „Wii“ haben das Spielgeschehen in den letzten Jahren vermehrt vom Kinderzimmer in das Wohnzimmer verlagert. Über das Internet vernetzte Spielewelten, so genannte MMOGs (Massively Multiplayer Online Games) haben Kollaborations- und Interaktionsmuster auf eine neue und globalisierte Ebene gebracht. Aktuelle

Frank Schirmmacher (Schirmmacher, 2009) writes in his book *Payback* that “people can be aroused, they react when confronted with a different perspective. They are ready to question their own assumptions and to think anew.” A substantial task of education in the age of Google is to develop a sense for thinking non-algorithmically, heuristics and thought processes that can actually be taught. But to achieve this, one must first and foremost create attention, and thus create the necessary conditions to ensure that students actually commit to the captivating experiment with the changing of perspective.

During the preparations for our workshop “Serious games – playful interaction patterns as a tool in spatially oriented youth work”. I wanted to apply this approach and stimulate the students to consciously use unorthodox approaches. The first task required that “living room” be found in public space, and thus that the city be discovered as “private space” and the impressions documented. In the next step a game with rules was created with the aim of entrapping the residents toward interaction and discourse.

The entertainment industry is based on the three pillars of music, film, and games. While the music and film industries have suffered harsh market losses in recent years, the games sector has grown rapidly and in 2008 it became the best-selling sector of the entertainment industry for the first time. The average age of computer gamers is 34 years and this increases by one year annually; 40% of these are female. Nevertheless, the perception of the game industry’s target group is often limited to 16-year-old, male, introverted loners who spend their every free minute playing violent first-person shooting games.

In recent years consoles, including in particular Nintendo’s Wii, have increasingly moved game-playing from the nursery to the living room. So-called MMOGs (Massively Multiplayer Online Games) have brought collaborative and interactive models in online networked game-worlds to a new and more globalized level. Current Facebook games, such as Farmville, with 67 million players (as of December 2009), induce more and more “virtual farmers” to hastily leave social activities in order to harvest their virtual

Facebook-Spiele wie Farmville mit 67 Millionen Spielern (Stand Dezember 2009) verleiten immer mehr „virtuelle Landwirte“ dazu, sich eilig vom realen Kaffeekränzchen zu verabschieden, um rechtzeitig die virtuellen Karotten zu ernten; nicht wenige davon sind über 50 Jahre alt. Die so oft angeführte Realitätsflucht als Erklärung für das Massenphänomen Computerspiele ist falsch und verstellt den Blick auf die wahren Gründe für diese unglaublich rasant voranschreitende Entwicklung.

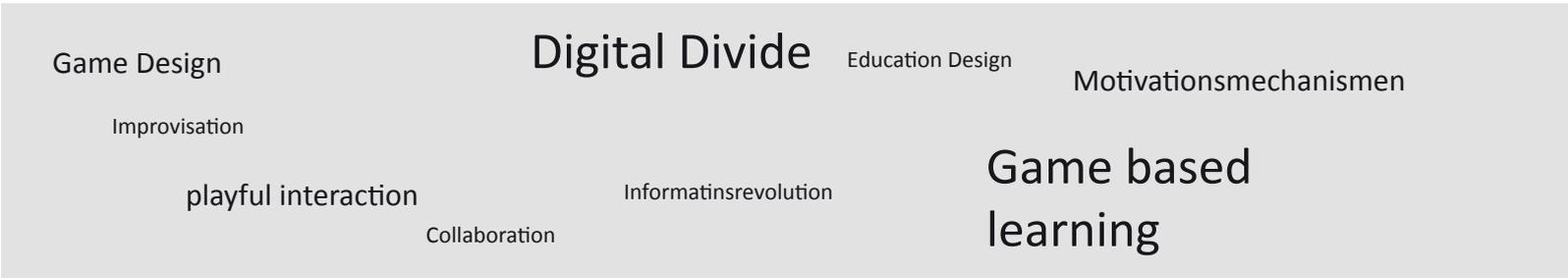
Um den Erfolg von Computerspielen zu verstehen, müssen wir tiefer vorstoßen: in das Glückszentrum des menschlichen Gehirns. Spielefirmen arbeiten seit nunmehr ca. 30 Jahren daran, die „Experience“ von elaborierten Onlinespielen perfekt auszuloten. Wir werden in einem Rennen gegen die Zeit (problembasiertes Lernen) dazu motiviert, mit stetig steigenden Möglichkeiten immer schwierigere Aufgaben zu erfüllen (Flow), sind von engagierten Mitstreitern umgeben (Kollaboration) und lernen in einer risikofreien Umgebung. Während einer guten Spielinteraktion erhalten wir permanent nützliche Rückmeldungen auf kontinuierlich schwieriger werdende Aufgaben, diese Methodik der unmittelbaren Gratifikation verhindert Frustration.

Beim Erforschen und Erlernen eines komplexen Spielregelwerks wird die kognitive Struktur unseres Gehirns erweitert. Strategien werden entwickelt, was Kreativität und wissenschaftliches

carrots at the right time; a not-insignificant number of them are over 50 years old. The oft-cited “escapism” as an explanation for the mass phenomenon of computer games is wrong and obscures the real reasons for this incredibly fast pace of development.

To understand the success of computer games, we have to dig deeper: into the pleasure center of the human brain. Game companies have been working for about 30 years to perfect the “experience” of elaborate online games. In a race against time (problem-based learning) we are motivated to accomplish ever-more-difficult tasks with constantly increasing possibilities (flow), are surrounded by dedicated fellow fighters (collaboration), and are learning in a risk-free environment. During a good game interaction, we get permanently useful feedback from increasingly difficult tasks; this method of immediate gratification prevents frustration.

While exploring and learning complex game rules, the cognitive structure of our brain is enlarged. Strategies are developed that require creativity and scientific thinking. The fact that these links are becoming more and more recognized illustrates the increasing use of games in the context of learning and knowledge transfer; Serious Games follow this approach.



Denken erfordert. Dass diese Zusammenhänge mehr und mehr erkannt werden zeigt die steigende Nutzung von Spielen im Kontext von Lernen und Wissensvermittlung; Serious Games verfolgen diesen Ansatz.

Bei meinem Einstiegsvortrag habe ich mitunter kontroverse Beispiele von Serious Games vorgestellt. Die Fragen der Studierenden wie Lehrenden ließen nicht lange auf sich warten bzw. standen sogleich unausgesprochen im

In my introductory presentation I presented sometimes-controversial examples of Serious Games. Students’ and teachers’ questions were not long in coming or were immediately implicit in the room. These included, for example: Can a computer be used for the supportive treatment of children with cancer? Isn’t the subject of education too important to use computer games? Shouldn’t the students learn to be assertive in reality rather than escaping into virtual worlds? Aren’t computer

Raum, so zum Beispiel: Darf ein Computerspiel unterstützend für die Behandlung von krebskranken Kindern angewendet werden? Ist das Thema Bildung nicht zu wichtig, um dafür Computerspiele einzusetzen? Sollten sich die SchülerInnen/StudentInnen nicht vielmehr in der Realität behaupten lernen, als sich in virtuelle Welten zu flüchten? Sind nicht Computerspiele für jene geeignet, die zu faul zum Lesen sind, also für den akademischen Betrieb inappropriat?

Ich habe mich über die Einladung, einen Workshop während der European September Academy gemeinsam mit Kolleginnen aus anderen Feldern zu leiten, aus mehreren Gründen gefreut: Zum einen hatte ich Workshops zum Thema Game Design bis dato fast ausschließlich mit Jugendlichen abgehalten – mit Studenten ein Game Design zu entwickeln war eine neue Herausforderung. Zum anderen ist der akademische Betrieb ein Paradebeispiel für den so genannten „Digital Divide“, den fast verzweifelt anmutenden Generationenkonflikt aufgrund unterschiedlicher Kommunikationskanäle und durch digitale Technologie veränderter Arbeitsmethoden.

Diese Digital-Divide-Problematik war auch während des Workshops der Sommerakademie präsent. Stellvertretend dafür mag das folgende Bild stehen: der über einen Grundrissplan gebeugte Lehrende, der mit schwarzem Stift auf Transparentpapier für die lauschende Studentengruppe ein Gebäude analysierte, während wenige Meter entfernt die Studenten einer anderen

games intended for those who are too lazy to read, and thus inappropriate for academic use?

I was pleased for many reasons about the invitation to colead a workshop at the September Academy together with other colleges coming from other fields. For one, until that point I had held workshops on game design almost exclusively with young people – to develop a game design with university students was a new challenge. Secondly, academic activities are a prime example of the so-called “digital divide”, the almost desperate-sounding generation gap resulting from differing communication channels as well as working practices that have been changed by digital technology.

This digital divide issue was also clearly and constantly present during the Summer Academy workshop. The following image can be seen as representative of this: a professor bent over a floor plan written with black pencil on transparent paper, analyzing a housing complex for the group of students listening to him, while a few meters away students from another group worked on their assignments, armed with laptops and internet or immersed in their video editing programs and other applications.

Many teachers are faced with the task of competently escorting their students in



Gruppe laptopbewehrt via Internet oder vertieft in Videoschnittprogrammen und anderen Applikationen an ihrem Projekt arbeiteten.

Viele Lehrende stehen vor der Aufgabe, ihre Studenten im „digitalen Zeitalter“ kompetent zu begleiten, wünschen sich allerdings selbst Unterstützung dabei. Auf der anderen Seite kämpfen Jugendliche mit den modernen Kommunikationsformen und der damit einhergehenden Informationsflut, die immer mehr Aufmerksamkeit

the “digital era” while wishing that they had their own support. On the other hand, young people are struggling with modern forms of communication and the resulting flood of information that demands more and more attention. The call by many teachers for the introduction of the subject “media competence”, which deals among other things with source research and media reflection, has remained largely unanswered until now. The much-needed discourse on different media

einfordert. Der Ruf vieler Lehrender nach der Einführung des Faches „Medienkompetenz“, das sich unter anderem mit Quellenforschung und Medienreflexion beschäftigt, blieb aber bis dato weitgehend ungehört. Der so dringend benötigte Diskurs über unterschiedliche Medienzugänge und Kanäle und der gegenseitigen Hilfestellungen zwischen den „Digital Immigrants“ und den „Digital Natives“ weicht oft einer Ablehnungshaltung und unreflektierten Kritik, die besonders stark bei Computerspielen zu Tage tritt.

Johan Huizinga, der große holländische Historiker und Kulturphilosoph, hat eine Theorie der Kultur entworfen, in der er dem Denker (Homo sapiens) und dem Tätigen (Homo faber) den Menschen als Spieler (Homo ludens) an die Seite stellt.

Der Mensch ist ein Spieler – und ohne seine Lust und Fähigkeit zum Spielen hätten sich ganze Bereiche unserer Kultur nicht entwickelt. Wir brauchen den Menschen, der kreativ, unbefangenen und frech an Aufgabenstellungen herantritt. Er wird zum wichtigen Gegengewicht für ein Bildungssystem, in dem Effizienz, Planung und Pragmatismus zu den wichtigsten Leitprinzipien erhoben werden.

Beim Workshop der European Summer Academy habe ich den Versuch unternommen, die bei Spielen zum Tragen kommenden Motivationsmechanismen und spielerischen Interaktionen bei den Aufgaben des Workshops gepaart mit dem oben beschriebenen Perspektivenwechsel einzusetzen. Die erfrischende Chuzpe und Leichtigkeit in Arbeit und Präsentationen sowie die hohe Motivation und Selbstständigkeit der Studenten haben mich beeindruckt. Die entstandenen Arbeiten sprechen für sich.

approaches and channels, as well as mutual assistance between “digital immigrants” and “digital natives”, is often characterized by attitudes of rejection and unreflective criticism; as of late, this has occurred particularly often with regard to computer games.

Johan Huizinga, the great Dutch historian and cultural philosopher, has developed a theory of culture in which he relegates the thinker (homo sapiens) and the doer (homo faber) to the sidelines and highlights Man as Player (homo ludens).

Man is a player – and without his desire and ability to play, entire areas of our culture would not have developed. We need people who approach assigned tasks creatively, uninhibitedly, and cheekily. “Man-as-player” will become an important counterweight in an educational system in which efficiency, planning, and pragmatism are seen as the most important guiding principles.

At the European Summer Academy workshop, I made an attempt to apply motivational mechanisms and playful interactions with the workshop assignments, paired with the above-described change in perspective. I was impressed by the refreshing chutzpah and ease in the work and presentations, as well the high motivation and independence of the students. The resulting works speak for themselves.

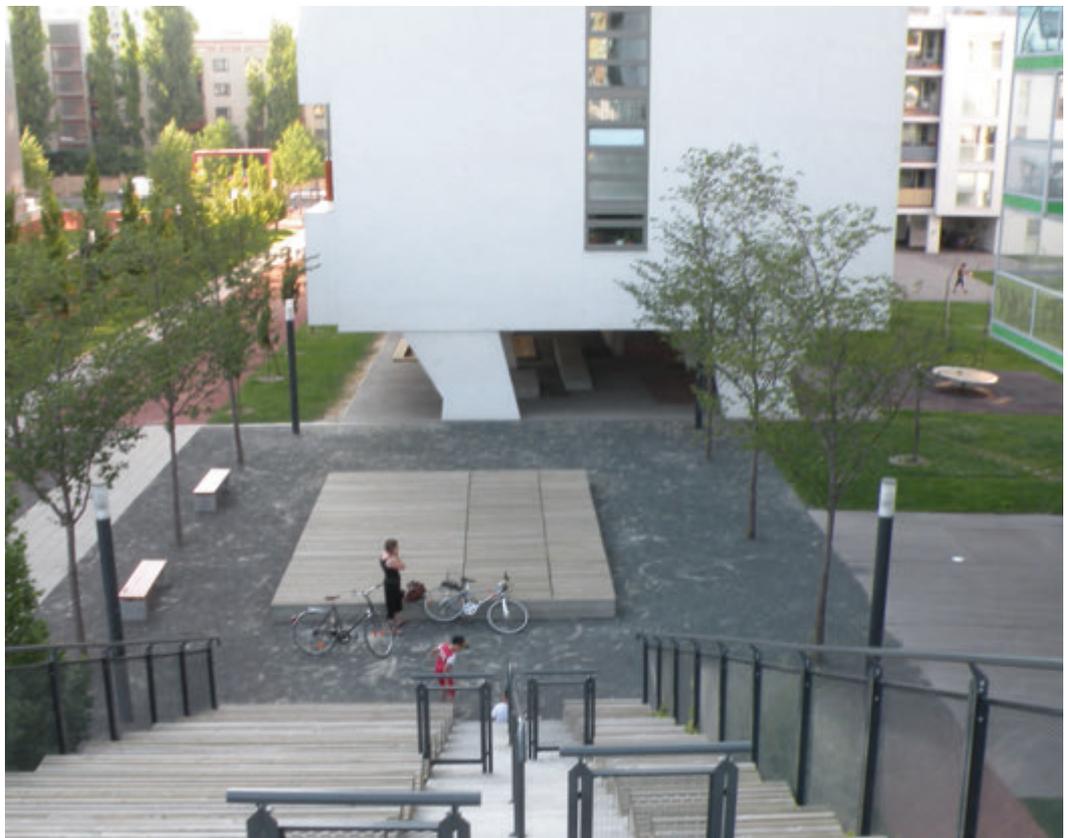
Bibliography

Frank Schirrmacher, Payback. Blessing Verlag, 2009
 ESA 2008, IGNs “Are you Game”, Nov 2008
 Definition von Flow [http://en.wikipedia.org/wiki/Flow_\(psychology\)](http://en.wikipedia.org/wiki/Flow_(psychology))
 Instant Gratification http://en.wikipedia.org/wiki/Instant_gratification
 Serious Games – http://de.wikipedia.org/wiki/Serious_Games

Präsentation online einsehbar unter: <http://prezi.com/k10dqvrmbjtu/>
 Remission <http://www.re-mission.net/>
 Johan Huizinga, Homo Ludens. Vom Ursprung der Kultur im Spiel. Rowohlt's Enzyklopädie, 1938
 Johan Huizinga, Homo Ludens. Kap. 1: Wesen und Bedeutung des Spiels als Kulturerscheinung, Rowohlt's Enzyklopädie, 1938

Hot Spots

Die Orte der European September Academy in Favoriten





HOT SPOTS IN FAVORITEN

BSc JOHANNA AIGNER

Das Alltagsleben in öffentlichen Räumen geschieht nicht nur im Rahmen vordefinierter, rationaler Handlungen. Menschliche Aktionen sind oft unberechenbar und unvorhersehbar. Demzufolge bringen solche Stadträume, bringt gesellschaftliches Handeln in diesen Räumen Unordnung, Spontaneität und Wandel hervor, verändert und etabliert vielfache Erfahrungen. Aufgrund der Tatsache, dass Spiel selbst – auch wenn diese oft vernachlässigt wird – ein wichtiges Element menschlicher Erfahrungen im Hinblick auf Stadtgesellschaft und Stadträume ist, können spielerische Zugänge zu Raumverstehen – und somit auch Planung – in den Planungsablauf integriert werden (Stevens, 2007).

Aufgrund der „mühelosen“ Natur des Spielens, die sich positiv auf die Fähigkeit zur Abstraktion auswirkt und Perspektivwechsel stimuliert, kann Spiel als methodischer Zugang zu bewohnerorientierten, interessenbezogenen Prozessen besondere Beachtung finden. Dieser Beitrag handelt von spielerischen Zugängen, konzeptionellen Ideen und Interventionen, die während der ersten European September Academy im Herbst 2009 in Favoriten ausprobiert und angeregt wurden.

The scope of everyday life is not only subordinated to meeting pre-defined, rational objectives in urban spaces; human action is also often capricious and unpredictable. Thus, urban spaces and most notably social action generate disorder, spontaneity, and change, as well as establishing multiple experiences and influencing possible courses of interaction. Due to the fact that “play” itself – although often marginalized – is an important element of human experience and critical to a full understanding of urban space, playful approaches to space, and therefore to planning, can be successfully integrated into planning practice (Stevens, 2007).

The impact of play as a methodical approach toward inhabitant-oriented interest-mediation processes has to be considered, especially due to its “effortless” nature, its potential in terms of abstraction. This contribution deals with playful experiences, conceptual ideas, playful approaches, and interventions that were stimulated during the first European September Academy that took place in Autumn 2009 in Favoriten.

Bibliography

Stevens, Quentin (2007): *The ludic city. Exploring the potential of public spaces*. Routledge. New York, pp.1 ff.



SOCIAL HOUSING COMPLEX KARL-WRBA-COURT GEMEINDEBAU KARL-WRBA-HOF

Im Karl-Wrba-Hof, einer der letztgebauten weitläufig dimensionierten Gemeindebauanlagen der Stadt Wien, welche Ende der 1970er Jahre errichtet wurde, bezog ein Workshop zum Thema „Analoge Raumsiele“ in einem freistehendem Ladenlokal Quartier. An den Südhängen des Wienerbergs fasst die städtische Wohnhausanlage insgesamt 1052 Wohnungen. Mehr als 3000 Menschen wohnen im Karl-Wrba-Hof, etwa 40% der Über-20-Jährigen mit migrantischem Hintergrund, sind großteils türkischer Abstammung. Ausgeglichen ist das Verhältnis von Familienhaushalten und 1–2-Personen-Haushalten, ebensowenig ist die Alterstruktur einseitig: Kinder und Jugendlichen und Erwachsene halten sich nahezu die Waage.

Eine zusammenhängend wirkende physische Landschaft unterschiedlich hoher Gebäude integriert neben Wohnnutzungen auch Geschäftsflächen und Einrichtungen sozialer Infrastruktur in diese „Stadt in der Stadt“. Die Höfe in der städtischen Wohnhausanlagen weisen nicht alleine durch ihre Gefasstheit besondere Qualitäten auf, denn sie sind oftmals durch sich überlagernde Interessen unterschiedlicher Nutzergruppen und Akteure geprägt. Unterschiedliche Ansprüche verschiedener Altersgruppen an öffentliche Räume bergen Konfliktpotenzial. Wie kann Spiel als intergenerationaler Kommunikationstool eingesetzt werden, um in Zeiten schnelllebiger Medien den Austausch speziell mit älteren Menschen zu fördern?

A workshop aimed at “analogous spatial games” took place in a vacant shoproom in one of Vienna’s large social housing complexes that was constructed in the late 1970s. Situated on the southern hillside of the Wienerberg, the community housing complex has 1052 flats. More than 3,000 people live in the Karl-Wrba-Court, approximately 40% of whom are over 20 years old and have a background involving migration; these inhabitants are mainly of Turkish origin. The ratio of 1-2 person households to families is fairly balanced, and the age structure is not lopsided: on the contrary, children and adolescents are approximately equal in number to adults.

Characterized by a consistent landscape of buildings of different heights, the complex houses shoprooms and facilities for social services in addition to the residential functions in this “small city in the city”. The courtyards in the social housing complexes offer special qualities, not only due to their characteristics, but also because they are shaped by the interests of different users and actors. Different demands of public space made by differing age groups have the potential to create conflict. In these times of fast-moving media, how can play be used as means of intergenerational communication in order to facilitate exchange with elderly people in particular?



PRIVATE HOUSING COMPLEX MONTE LAA WOHNHAUSANLAGE MONTE LAA

Am Monte Laa, einer stark diskutierten Stadterweiterung (Seiss, 2007) realisiert von 2001 bis 2008, wurde eines der drei Experimentierfelder der European September Academy eingerichtet – nämlich jenes zu „Geschlechterspezifische interaktive Handy-Spiele als Tool für Interessenmediation“. Am Fuße des Böhmisches Praters, die A21 „Südosttangente“ überplattend, stellt der etwa 12.400 m² umfassende Monte Laa Park das landschaftliche Kernstück dar. Wohnquartiere 13 unterschiedlicher Bauträger und Wohnungsbaugenossenschaften sowie Bürogebäude einerseits und die erste Wiener Campus-Schule andererseits sind darin eingebettet. Dieser Typus bringt Kinder im Alter bis 10 Jahre unter einem Dach zusammen und fördert gemeinsames Spielen und Lernen unterschiedlicher Altersgruppen.

Schon im Masterplan 1999, der unter der Prämisse „Arbeiten, wo man wohnt – erholen, wo man arbeitet“ (Raschauer, 2005) stand, waren gemischte Nutzungen vorgesehen. Auf einer Gesamtfläche des Areals von etwa 90.000 m² wurden Bürogebäude sowie über 800 Wohnungen geschaffen, die knapp 2000 Bewohnern ein neues Zuhause bieten. Wie dieses großteils an mittelständische Familien adressierte Angebot auf Kinder wirkt, wie Leben in einem vollkommen neuen Stadtteil auch außerhalb der privaten Wohnbereiche stattfindet und wie die (multi-ethnischen) kulturellen Identitäten der Bewohner öffentliche Räume prägen, wurde während des Workshops erforscht.

One of the three experimental set-ups of the European September Academy – namely the workshop on “gender specific interactive mobile phone games as tool for interest mediation” – took place in Monte Laa, a much-discussed urban extension area (Seiss, 2007), which was built between 2001 and 2008. At the foot of the Böhmisches Prater, bridging the southeast motorway 21, the approximately 12,400 m² park is considered to be the central space. It connects the residential buildings from different property developers and housing associations as well as office buildings on the one hand, and the first Viennese campus school on the other hand. This type of school brings together children younger than 10 years old and facilitates integrated learning and playing for children of different ages.

Developed in 1999, the master plan for the area promotes mixed functions under the premise of “work where you live – rest where you work” (Raschauer, 2005). On the approximately 90,000 m² site, office buildings and over 800 tenements were created, providing a home for just under 2,000 inhabitants. The goal of the workshop was to discover how this plan, which mainly addresses middle-class families, is perceived by children; how life within a newly developed area takes place outside the private living spaces; and how (multi-ethnic) cultural identities of local inhabitants shape public spaces.

Bibliography

Seiss Reinhard (2007), Wer baut Wien? Hintergründe und Motive der Stadtentwicklung Wiens seit 1989. Verlag Anton Pustet, Wien. pp. 103-107

Raschauer O. (2005), Monte Laa: eine neue Stadt entsteht. In: Zement + Beton, Vol. 2/05, Zement + Beton Handels- und Werbeges.m.b.H., Wien, pp. 8-11.
http://www.zement.at/Service/literatur/fileupl/montelaa_entstehung02_05.pdf



PEDESTRIAN PRECINCT FAVORITENSTRASSE FUSSGÄNGERZONE FAVORITENSTRASSE

Die Favoritenstraße ist nicht nur pulsierende Ader des 10. Wiener Gemeindebezirks, sie ist auch verbindendes Glied zwischen der Peripherie, als welche Favoriten oftmals wahrgenommen wird, und der City. Die über 5,7 Kilometer lange Favoritenstraße schlängelt sich jedoch bis direkt in den 4. Bezirk Wieden, nahe des Stadtzentrums. Als städtische Lebensader betrachtet, die sich von Wieden, über das Herzstück Favoritens, bis hin zum Schnittpunkt am Laaer Berg und nach Rothneusiedl erstreckt, erscheint die Favoritenstraße wohl kaum am Rande liegend, vielmehr scheint sie Zentrum des lokalen Kommerzes und Treffpunk lokaler Kulturen zu sein.

Als bedeutende Geschäftsstraße war und ist sie, seit 1974 als partielle Fußgängerzone, eine der wichtigsten Verbindungen in südlicher Richtung. Für Mobilitätschönheit hervorgehoben großer Bedeutung, findet sie in Zukunft am Schnittpunkt mit dem Südtiroler Platz wohl noch mehr Beachtung: Der neue zentrale Hauptbahnhof wird nicht nur in logistischer und verkehrsorganisatorischer Hinsicht zu einen Knotenpunkt avancieren. Neben der infrastrukturellen Bedeutung wird der Bereich rund um den Hauptbahnhof künftig durch Geschäfts- und Büroflächen dominiert, vor allem aber als Anziehungs- und Austauschpunkt im täglichen Leben durch eine Vielzahl an (gesellschaftlichen) Interaktionen konstruiert. Durch neue Wohnbauprojekte, wie etwa jenem des angrenzenden Sonnwendviertels, wird die Einwohnerzahl Favoritens steigen, was auch an der Favoritenstraße Spuren hinterlassen wird.

The pedestrian precinct Favoritenstraße is not only Favoriten's vibrant core, it also connects the periphery, as which Favoriten is often perceived, with the city. However, the 5.7 km long street leads directly into the 4th district, "Wieden", which is close to the city center. Considered a vein of urban life reaching from Wieden through the core of Favoriten to Mount Laa and Rothneusiedl, Favoritenstraße hardly appears to be on the edge; in fact, it seems to be a center for local commerce and a meeting point of local cultures.

As a shopping and arterial road it still is one of the most important connections to the south, and beginning in 1974 parts were allocated as a pedestrian precinct. While it has always been an important axis in terms of mobility, the intersection at Südtirolerplatz will soon become even more important: the new main train station will be more than simply a logistical and traffic junction. In addition to its infrastructural importance, the area around the new main train station will mainly be affected by commercial and office usage, but most notably it will be constructed as an attraction and place for exchange through the multiplicity of (societal) interactions. Favoritenstraße will also be affected by the district's increasing population due to new housing projects such as the nearby Sonnwendviertel.

Concepts

Spielerische Konzeptideen zum Prozessdesign für öffentliche Räume in Favoriten



WORKSHOP KARL-WRBA-HOF

PROF. ELENA MARCHIGIANI

QUALITÄT URBANER GESTALTUNG

Die Dynamiken und Probleme von Karl-Wrba-Hof zu verstehen war nicht so einfach wie anfangs gedacht. Als wir die erste Umfrage vor Ort starteten, waren wir höchst erstaunt über die städtebauliche Qualität. Aus der Perspektive eines Architekten erscheint der Karl-Wrba-Hof sicher und gut organisiert. Nur fußläufig zu durchqueren, bietet er Freiräume in verschiedenen Größen und Gestaltung: kleine Höfe vor Wohnungseingängen wurden mit Bäumen, Bänken und Begrünung aufgebessert; das Netz öffentlicher größerer Plätze und sozialer Einrichtungen erstreckt sich vom Bezirkskern hin zu den Randlagen. Diese Plätze erscheinen als „perfekte Orte“ für spielende Kinder, tatsächlich bleiben sie (vor allem die kleinen Höfe) aber meist den ganzen Tag leer.

ZWISCHENRAUM UND SOZIALVERHALTEN

Diese Überlegungen haben uns auf einen simplen Aspekt aufmerksam gemacht: Beziehungen zwischen städtebaulicher Gestalt und sozialem Verhalten können nicht anhand deterministischer Perspektiven erklärt werden, das heißt: gute städtebauliche Qualität ist keine Garantie für gute Lebensqualität. Dies wird besonders in Bezirken mit großem Gemeindebauanteil offensichtlich, wo Prozesse der Institutionalisierung von Bedürfnissen und Wegen des „Zusammenlebens“ oft eine tiefe Kluft zwischen der Trägheit und der Starrheit der räumlichen Lösungen und den Veränderungen in der Bevölkerung und deren Lebensgewohnheiten geschaffen haben. In vielen Fällen wurde Raum zu einem Zusammenhang der Entfremdung, losgelöst von den symbolischen

QUALITY OF URBAN DESIGN

Understanding Karl-Wrba-Court dynamics and problems was not as easy as we had thought. When we went there for the first survey we were struck by the quality of urban design. From an architect's point of view Karl-Wrba-Court appears safe and well organized. Only pedestrians can move through it. There are a lot of open spaces of different sizes and forms: the small courtyards in front of the entrances to flats are enriched by trees, benches, and green spaces; the net of larger public spaces and social equipments spread from the core of the district to its outskirts. These places may seem the “perfect” sites for children playing and spending time together, but in fact many of them (in particular the small courtyards) are empty all day long.

BETWEEN SPACE AND SOCIAL PRACTICES

These considerations brought to our attention a “simple” fact: relations between urban form and social practices cannot be interpreted according to deterministic perspectives; in other words, a good urban design may not shape a good living environment. This is particularly evident in social housing districts, where processes of institutionalization of needs and ways of “living together” have often created a deep split between the inertia and stiffness of spatial solutions and the changes in populations and habits. In many cases space has become a sort of alienated context, detached from inhabitants' symbolic values and desires. In these large parts of the “public

Werten und Wünschen der Bewohner. In diesen großen Teilen der „öffentlichen Stadt“ begegnen wir den negativen Ergebnisse dessen, was wir „Paradoxon der Bedeutung von Öffentlichkeit“ nennen könnten: Öffentliche Räume sind nicht als Ergebnis kollektiven Verhaltens vorgesehen; Bewohner sehen diese oft nur als physische Zonen und Dienstleistungen, die sie von Institutionen zur Verfügung gestellt bekommen. Solche Einstellungen, verstärkt durch die Schwierigkeiten der aktiven Einbeziehung lokaler Gemeinden in die Entwicklung öffentlicher Politikprogramme, halten Menschen davon ab, sich um Plätze, die sie gezwungenermaßen miteinander teilen müssen, zu kümmern, sie sich anzueignen oder ihren jeweiligen Bedürfnissen entsprechend zu „manipulieren“.

SPIELE ALS UNTERSTÜTZUNG ZUM LESEN UND TRANSFORMIEREN DER RAUMNUTZUNG

Erst dadurch, dass wir viel Zeit im Karl-Wrba-Hof verbracht haben, um mit Menschen zu sprechen und ihre täglichen Routinen zu beobachten, wurde der Kontrast zwischen einer gepflegten räumlichen Gestaltung und der gesellschaftlichen Komplexität eines Bezirkes, in dem heute viele verschiedene Generationen, Kulturen und Nationalitäten Seite an Seite leben. Speziell die Freiräume stellen oft trennende Bausteine dar und werden selten als Möglichkeiten zur Interaktion verstanden. In diesem Zusammenhang haben sich Spiele als wertvolle Werkzeuge erwiesen, gemeinsam mit Kindern ihre Raumwahrnehmung zu sensibilisieren und ihnen zu helfen, näheren Kontakt mit ihrer städtischen Umwelt aufzubauen. Den Vorschlägen der Kinder folgend haben wir uns entschlossen, sehr einfache und traditionelle Spiele zu veranstalten, welchen der Raum sich als Kulisse bot. Schatzsuche oder Verstecken, „übersetzt“ in Rollen- und Simulationsspiele, dienten dem Ziel „Wettkampf, Kooperation und Freude mit Fantasie zu kombinieren“. Durch das Einbeziehen der Kinder sollte die Fähigkeit geschult werden, Abstand zur Realität zu nehmen, Potenziale zu sehen und sich Handlungsoptionen vorzustellen, um ihre alltäglichen Orte zu verändern.

city” we face the negative results of what we could call a “paradox of the meaning of public”: public spaces are not meant as the result of collective practices; inhabitants often see them just as physical areas and services that institutions are expected to supply. Such attitudes, strengthened by the difficulty of actively involving local communities in the development of public policies, prevent people from taking care of places that they have to share with others and that they are not supposed to possess or “manipulate” according to their actual needs.

GAMES AS A SUPPORT FOR READING AND TRANSFORMING THE USES OF SPACE

It was only by spending a lot of time in Karl-Wrba-Court, talking to people, and observing their daily routines, that we started to understand the contrast between a neat spatial design and the social complexity of a district where today many different generations, cultures, and nationalities live side by side. Here, open spaces frequently represent division rather than opportunities to interact. In such a context, games proved to be powerful tools both to re-discover, together with children, their perceptions of spaces and to help them to build closer contact with their environment in the city. Following the children’s suggestions, we decided to perform very simple and traditional games that use space as a setting. Treasure hunts and ‘hide and seek’ were “translated” into the form of role-playing and simulation games with the aim of combining competition, cooperation, and fun with fantasy. Thus, the capacity to take a critical distance from reality was highlighted, in order to stimulate children to recognize potentials and to imagine new opportunities to practice and transform their everyday places.

Wolfgang Gerlich studied Landscape and Urban Planning in Vienna. Wolfgang works as mediator and consultant within his company Plansinn (plansinn.at) and teaches at various universities.

Elena Marchigiani studied architecture at the University IUAV in Venice. She is assistant professor in Town Planning at the Faculty of Architecture at the University of Trieste, Italy.

Thomas Sieverts studied architecture and urban development in Stuttgart, Liverpool and Berlin. He is emerited Professor for Urban Development and Settlement at Darmstadt University of Technology and runs his own office SKAT architects in Bonn.

WORKSHOP FAVORITENSTRASSE

MARION TAUBE, M.A. AND MAG. ARCH. JÖRG HOFSTÄTTER

WIEN – EIN HAUCH VON HERRLICHKEIT

Grundsätzlich sollten alle Bereiche des Lebens durch eine neue phantasievolle Lebendigkeit „erweckt“ und gestärkt werden, die in engem Dialog mit dem sich immer stärker durchdringenden intellektuellen und sozialen Kreativ-Netzwerk steht. Die Basis aller Projekte und Diskussionen in der Planung und Architektur bleibt eine freie Ebene des Geistes, ein imaginärer „ground zero“, von wo aus das Wort den Sinnen folgt. Das ist die Quelle, aus der die Kunst ihren Lauf nimmt.

In diesem Sinne verdanken sich alle Kunstwerke einem revolvierenden System, das die eigene auratische Ausstrahlung zurück in das sensitive Bewusstsein der Wahrnehmenden trägt. Von dort aus kann die Kunst auch die Gestalt unserer Städte, Wohnungen und Lebensformen beeinflussen; viel mehr noch aber unser ur eigenstes Profil als Menschheit, in dem sie die Gesättigten verstört und den Vergessenen ihr Ohr leiht.

Erst hier werden Worte dann wieder Bedeutung erlangen: als unausgesprochene sinnliche Kommunikation, als unschlagbare Liaison von Humor und Humanität.
Ein Hauch von Herrlichkeit.

„So long as men can breathe or eyes can see,
So long lives this, and this gives life to thee.”
(Shakespeare, from Sonnet No. 18)
M.T.

VIENNA – A SENSE OF WONDER

In a general excursus it should be possible to strengthen all parts of life with a new creative agility that responds to a growing network of intellectual and social matters. Beyond all courses of planning, building, and discussing, there will be a “ground-zero” – the opposite of master plans, where nothing is left to say, but all is left to see and feel. That is the moment when art can best develop.

In this sense all pieces of art refer to a revolving system that comes home to your heart, a sensual area from which not only the profile of cities, housing, and different forms of living can be shaped, but more fundamentally the silhouette of mankind by disturbing the satisfied and listening to the unheard.

Words will have a key position in this turn: the non-spoken language of communication, humour, in liaison with human touch, a sense of wonder.

“So long as men can breathe or eyes can see,
So long lives this, and this gives life to thee.”
(Shakespeare, from: Sonnet No. 18)

SPACE PLAYS AND PLAYING SPACE

Adolescents and adults have always communicated differently. The digital divide came along and changed a lot. Adolescents and adults increasingly use different communication channels. The question is how to deal with it? This does not mean that there

RAUM SPIELT UND BESPIELTER RAUM

Heranwachsende und Erwachsene haben immer auf verschiedene Weise kommuniziert. Der digitale Fortschritt änderte viel. Die Frage ist nun, wie man damit umgehen kann, dass Jugendliche und Erwachsene verschiedene Kommunikationskanäle verwenden? Dies bedeutet nicht, dass auf der einen Seite die reale Welt und auf der anderen die virtuelle steht. Unreflektierte Diskussionen verweisen auf Heranwachsende mit ihrer so genannten Flucht aus der Realität und den verurteilten Spielen, welche die über die Jahre gewachsene Kluft weiter vergrößern.

Wir glauben, dass die virtuelle und die reale Welt verschwimmen werden und diese Partner werden, wodurch Brücken in die reale Welt geschlagen werden können. Bewegungen und Ideen wie „Urban Hacking“ und vielschichtige „reality games“, Technologien wie „Beetags“ und Konzepte, verknüpft mit erweiterter Realität, zeigen einen Weg die Wirklichkeit mit von Spielen inspirierten Methoden und Technologien wieder zu verknüpfen. Dieser Workshop wird Schnittstellen zwischen der realen und der virtuellen Welt behandeln und von der digitalen in die physische Welt umschreiben.

WORKSHOP

Tag 1: Konzept und Vortrag

Vielschichtige Reality Games und Technologien. Hinausgehen und nach öffentlichen „Wohnzimmern“ suchen. Zum Spielen verführen. Wie animiert man Interesse und Kommunikation?

Tag 2: Game Design

Eine Idee in ein Spiel umsetzen: Ablauf, Spielmechanismen, unterstützende Technologien

Tag 3: Hinausgehen und spielen

Ausprobieren der Ideen auf der Straße, Dokumentation durch Bilder, Videos und Präsentationen.

is a real world on the one hand and a virtual world on the other hand. Discussions without sufficient reflection point at adolescents and their so-called escapism as well as dooming games do not help, but rather broaden the gap that has grown over the years.

We believe that the virtual and the real world will become fluid partners, and that this partnership can help to build bridges in the real world. Evolving movements and ideas like “urban hacking” and alternate “reality games”, as well as technologies like “beetags” and concepts relating to alternate/augmented reality, show a way to reoccupy and reconnect reality with game-inspired methods and technologies. The workshop will deal with interfaces between the real and the virtual world and with transcription from the digital to the physical world.

WORKSHOP

Day 1: Lecture & Concept

Alternate Reality Games and Technologies Go Out and Search for Public “Living Rooms” Seduce to Play. How to stimulate interest and communication?

Day 2: Game Design

Transforming an Idea into a Game: Storyboard, Game Mechanics, Useful Technologies

Day 3: Go out and play

Let's See if Your Ideas Work on the Street, Documentation via Pictures, Videos, and Presentations.

Marina Brandicic (Trieste) Her master thesis in architecture focuses on redefining the public space using description devices and project strategies. The primary premises are the concept of flexible living and remarks on the new way of contemporary living.

Markus Hametner (Vienna) is from the MetaLab <http://metalab.at/>, studies software-engineering at the TU Wien, founded www.Mjam.at and co-organized the street game Journey Vienna <http://journeyvienna.at/>, <http://mh.xbhd.org>

Jörg Hofstätter (Vienna) studied Architecture at the University of applied Arts/Studio Zaha Hadid. 2004 he founded ovos media, a vienna-based interactive online agency with a focus on games. <http://flavors.me/osloprinz>, <http://www.ovos.at>

Marion Taube (Stuttgart) is founder of ART + RAT as a state of mind after two decades in managing unique cultural processes and directing extraordinary places orf art: IBA Emscher Park, Stiftung Insel Hombroich, Museum Tadao Ando

WORKSHOP MONTE LAA

MMAG. ART. STEFANIE WUSCHITZ
META LAB, WIEN

Sieben internationale Studenten aus verschiedenen Disziplinen kamen zusammen, um mit mobilen Medien als Untersuchungsinstrumenten des öffentlichen Raums zu experimentieren. Zunächst dienten die Handyspiele nur als Ausgangspunkt, um mit den Kindern in Monte Laa auf Augenhöhe ins Gespräch zu kommen. Wir hofften derart zu beobachten, in welchem Kontext Mädchen Handyspiele verwenden, in welchen Formaten sich lokale Jugendkultur äußert und wo individuelle Ausdrucksmöglichkeiten Platz finden.

Unsere Mittel waren die allgegenwärtigen Handyfunktionen wie Photo, Video, Spiele, Bluetooth, SMS, MMS, MP3-Player usw. Außerdem brachten wir ein „Mobile Broadcast Unit“, ein relativ ungewöhnliches Fahrrad auf drei Rädern mit, das mit einem Fassadenprojektor, einem Verstärker, einem Mischpult, einem Stromgenerator und starken Boxen ausgestattet war, die alle an einen Laptop angeschlossen wurden.

Zunächst schlugen wir ein Lager im Zentrum der 118 Wohneinheiten Monte Laas auf. Der Wohnbau war hervorragend angelegt, doch es fehlte an Orten, denen noch keine spezifische Funktion zugeschrieben worden war, nirgends gab es Freiräume für individuelle Veränderungen, Selbstausdruck und Experimente.

Daher versuchten wir Spielorte zu etablieren, die diese Ausschlussmechanismen überwinden konnten, und ermutigten Kinder vor Ort, selbst gestalterisch aktiv zu werden, letztendlich Anwälte ihrer Teilnahme am öffentlichen Raum zu werden.

Seven international students with diverse academic backgrounds joined forces to explore mobile media as a research tool in public space. Playing with phones served as a starting point to develop informal but meaningful encounters with children in Monte Laa.

In this way we were hoping to observe girls' contexts for play, formats to express youth culture, and platforms for personal expression.

Our toolset consisted of all the ubiquitous functions that children's phones usually offer (photo, video, games, Bluetooth, text messaging, media messaging, MP3 player, etc.), plus the "mobile broadcast unit". The "mobile broadcast unit" was a quite spectacular bike on three wheels, equipped with a façade projector, amplifier, mixer, power generator, and huge speakers, all of which were connected to a laptop.

When the group of students arrived, we first established a little field base, right in the middle of Monte Laa's 118 housing units. It was obvious that planners had arranged the area in a considerate and secure manner, yet every part was dedicated to a specific function or practice, disregarding spaces for change and experimentation.

This is why we started to develop inclusive game spaces, encouraging children to take action on the site they live in and become agents of their own participation in public life.

Um Mikroraum (Handy) und Makroraum (Favoriten) zu verbinden und damit Sichtbarkeiten zu verändern, luden wir Kinder ein, ihre Musik vom Handy auf unseren Laptop zu laden und ihre Lieblingslieder (z.B. Deutscher HipHop, türkischer Dancefloor, etc.) laut über den Verstärker abzuspielen. Wir baten Kinder, uns das Areal zu zeigen, und organisierten an den folgenden Tagen diverse Spiele, wie beispielsweise eine Schatzsuche, bei der selbstgezeichnete Schatzkarten mit SMS kombiniert durch Monte Laa führten. Wir konnten nun nachvollziehen, warum die meisten Orte aufgrund ihrer Überregulierung zum Spielen ungeeignet schienen.

Die einzig freie, unbenutzte Fläche war ein Teil einer Baustelle gegenüber der Volksschule. Müll, Unkraut und ein Zaun hielten die Kinder vom Spielen darin ab. Die Gruppe der Studenten entschied, den Kindern anzubieten, mit uns in der umzäunten, unbenutzten Fläche zu spielen. Innerhalb kürzester Zeit half uns eine ganze Traube von Kindern, den Müll zu entfernen und etwas aus gefundenen Dingen zu bauen. Es entstand eine kleine Zeltstadt, ausschließlich aus Blättern, Stecken und gefundenen Materialien.

Die Kinder waren euphorisch über die Möglichkeit, neue Plätze in Monte Laa einzunehmen, zu verändern. Die Wände des Viertels füllten sich mit Kreidezeichnungen.

Am letzten Abend projizierten wir die Fotos der Kinder auf die Fassaden der Häuser, übertrugen noch einmal die persönlichen Inhalte der Handies in den öffentlichen Raum. Als wir den letzten Tag unserer Expedition nach Monte Laa feierten, beleuchteten Fackeln die Baustelle. Wir hatten das Gefühl, Gestaltungsrecht und Ausdrucksfreiheit, das Kinder gegenüber digitalen Räumen kennen, zurück in den öffentlichen Raum gebracht zu haben.

Aiming to bridge the micro (mobile) and macro (Favoriten) to change visibilities in the neighbourhood, we invited children to feed their personal mobile media (e.g. hip hop songs or Turkish dancefloor music) into the mobile Broadcast unit. They amplified their songs, danced and helped us to understand their particular and fragmented youth culture. After asking children to lead us through the area and (later in the week) encouraging some to draw maps for text-message-based treasure hunts, we slowly began to distinguish open from prohibited places.

Initially a building site, the small field close to the elementary school stood empty. Garbage, plants and a fence kept children from playing. The student group decided to ask the children we had met earlier to play with us inside the unused square. Immediately a crowd of children helped us to remove the garbage and build constructions from what we had found. Within a few hours a little tent town was built, entirely out of found materials, leaves, and sticks.

The children's surprise about their chance to create and build in new spaces within Monte Laa was huge. Soon the walls were decorated with colourful chalk.

On the last evening we projected the children's photos on the façade, again amplifying personal content into public space. Torches lit up the site during the night, when we celebrated the last day of our field trip to Monte Laa. We had reapplied the very same feelings of ownership and authorship in public space that children had known from digital spaces.



CONFLICT SPACE, IMAGINATION AND PLAY IN KARL-WRBA-COURT GRUPPE KARL-WRBA-HOF

Foto: Sabine Knierbein

KISHWAR HABIB, PROF. ELENA MARCHIGIANI AND MARTIN RIVAS PEREZ

DAVIDE DE MATTEIS
KISHWAR HABIB
MICHALA KRIVA
BEGÜM ÖZERK
MARTIN RIVAS PEREZ
PEDRO VON WIRZ
FELICITAS WETTSTEIN

COORDINATED BY:
DI WOLFGANG GERLICH
PROF. ELENA MARCHIGIANI
PROF. EM. THOMAS
SIEVERTS

Vor dem Supermarkt sagte eine 38-jährige Frau afghanischer Abstammung: „Meine Kinder sind sicher, wenn sie in meiner Sichtweite spielen“. In einem Hof verbot ein 70 Jahre alter Mann den Kindern das Spielen und befahl ihnen wegzugehen. In einem anderen Bereich sagten einige Buben: „Meine Eltern haben uns gesagt, dass wir hier spielen sollen. Wir spielen nie an anderen Orten: sie werden von anderen Gruppen genutzt.“

Der Karl-Wrba-Hof liegt in Favoriten als ‘Stadt innerhalb der Stadt’. Er trägt das Image eines Ortes voller sozialer Konflikte, wo die labyrinthische Anordnung kleiner Höfe die Orientierung erschwert. Ausgangspunkt einer intensiven dreitägigen Feldforschung mit dem Ziel, mehr herauszufinden über: Können Spiele dabei helfen, gegenwärtige und zukünftige Nutzungen der öffentlichen Räume zu entdecken und sozialen Zusammenhalt fördern?

- ‘Plaza Life’. Durch Verhaltensbeobachtung und Interviews erforschten wir, wie Räume und Konflikte wahrgenommen werden.
- Spielen *mit* und *im* Raum. Durch das Spielen mit Kindern

In front of the supermarket, a 38-year-old Afghan woman said “I feel that my children are safe when they are playing in front of me”. In a courtyard, a 70-year-old man stopped the children from playing and told them to go away. In another area some boys said “My parents asked us to play here. We never play in other places: they are used by other groups”.

On the edge of Favoriten, Karl-Wrba-Court is a ‘town within a town’ with a reputation for social conflict, where the labyrinth of small courtyards makes orientation difficult. Three days of intensive fieldwork were spent exploring the situation in Karl-Wrba-Court, in order to arrive at answers to a basic question: Can games help explore present and future uses of public spaces as well as support community cohesion?

The aim was to understand:

- ‘Plaza life’. Through surveys and interviews with inhabitants and local institutions we investigated how spaces and conflicts are perceived.
- How can we play with and in space. We tried to rediscover the potential of Karl-Wrba-Court by inviting children to play.



Public spaces
Fotos: Kishwar Habib

versuchten wir, Potenziale des Karl-Wrba-Hofes neu zu entdecken.

RAUM ERLEBEN

Mittels Beobachtung wurde die Beziehung zwischen der Gestaltung von Freiräumen und ihrer Nutzung durch Kinder aufgezeichnet, es gab vier verschiedene Arten: Spielräume, geheime Räume, verbotene Räume und Angsträume. Besonders Kinder klagten über den Mangel an Wasser, Bäumen und Unterschlüpfen und hatten Schwierigkeiten, sich ihr Wohngebiet anders vorzustellen als es ist.

Konflikte in den öffentlichen Räumen werden als generationsübergreifend sowie ethnisch-religiös begründet wahrgenommen: Zwischen jung und alt, zwischen dem Bedürfnis nach Spiel bzw. dem nach Ruhe, zwischen unterschiedlichen Gewohnheiten „türkischer“ und „österreichischer“ Familien. Kinder haben wenig Möglichkeiten, ihre eigenen Räume zu „erfinden“ weil die vorhandenen, oft über-gestalteten Orte stark reguliert werden. Jugendliche versuchen sich Räume sichtbar anzueignen, indem sie die Wände mit Graffiti besprühen, wie das Projekt des Künstlers Pedro von Wirz zeigt, der mit *mehrsprachigen Tags des Wortes „Nachbarschaft“* arbeitete.

WECHSELBEZIEHUNG VON MENSCHEN UND RÄUMEN DURCH SPIELEN

Durch unsere Spiele mit Kindern erfuhren wir, wie sie in ihren Räumen leben. Wir spielten Verstecken, Schatzsuche, Geschichten erzählen, Malen. All diese Spiele luden dazu ein, Orte des täglichen Lebens als Rahmen für Aktivitäten zu entdecken. Wir wollten die Wahrnehmung öffentlicher Räume als Räume für Kinder stärken und ihnen helfen, neue Möglichkeiten der aktiven Nutzung zu entdecken.

EXPERIENCING SPACE

The relations between the design of open spaces and the ways children use them were mapped by group participants during field observations. We recognized different types of space: those where kids play, as well as their secret, forbidden, and feared places. The children involved mainly complained to us about the lack of water, trees, and shelter, but they also expressed difficulty imagining their district differently from how it is.

Problems with public spaces were understood as inter-generational and ethno-religious conflicts: between young and old, the need to play and the want for quiet, ‘Turks’ and ‘Austrians’ families’ habits. The presence of over-designed space appeared to be equally problematic. Children have few possibilities to ‘invent’ their own spaces because the common space is highly regulated, both institutionally and visually. The young attempt to appropriate space by using tags graffitied on walls to give expression to their inner thoughts, as Pedro von Wirz’s photographic work on *multi-lingual neighbourhood tags* shows.

INTERACTION OF PEOPLE AND PLACES THROUGH PLAY

Only by playing with children we understood how they really inhabit their space. We started by drawing on huge sheets of paper at the central plaza; children were at first curious and hesitant, but afterwards the brave joined us while others watched. Then we played very simple games proposed by the children themselves (hide and seek, treasure hunt, story telling, drawing...). All the games used everyday living places as a setting. Our intention, however, was to strengthen the perception of open space as the children’s own, to help them think about the possibilities



neighbourhood tags
Fotos: Pedro von Wirz



Children drawing
Fotos: Kishwar Habib



Karl-Wrba-Court as a Castle
drawing made by a child



Playing with children
Fotos: Kishwar Habib

Den Eltern wollten wir zeigen, wie wichtig es ist, ihre Bedürfnisse ausdrücken zu können und die Umgebung selbst mitzugestalten. So ermöglichten wir ein Entdecken öffentlicher Räume als Räume der Integration verschiedener Kulturen.

LASS UNS IN EINER BURG LEBEN!

Das Ergebnis unseres „Eintauchens“ in den Alltag des Karl-Wrba-Hofes ist ein Schatzsuchspiel mit Hinweisen und Rätselkarte innerhalb der Wohnhausanlage. Die Idee stammt von einer der Zeichnungen der Kinder, wo das Gebiet des Karl-Wrba-Hofes als aus drei Burgen bestehendes Areal skizziert wurde („Nachbarschaftseinheiten“ die in den Interviews erwähnt wurden). Das Ziel des Spieles ist die freundschaftliche Eroberung der anderen Burgen, gleichzeitig hilft es Generationen zusammenzubringen und Räume im Karl-Wrba-Hof, auch versteckte und vergessene, neu zu denken und zu nutzen.

Ältere BewohnerInnen nehmen die Rolle einer weisen Person ein, die Hinweise hat und Aufgaben erteilt, welche den drei Gruppen der Kinder zum Finden und Gewinnen des Schatzes verhelfen. Die Kinder benutzen die Hinweise, um im *Haupthof* zu spielen und bei interkulturellen Aktivitäten mitzumachen (kochen, tanzen, singen). Eine weitere Aufgabe ist es, mittels der Münze als Bezahlung einen imaginären Fluss zu überqueren (ein gesprochener Satz in einer der Sprachen, die im Karl-Wrba-Hof gesprochen werden, den sie von der weisen Person erhalten haben). Den Schatz gewinnt zum Schluss diejenige Gruppe, die den spielerischen Wettbewerb gewinnt. Der Tag endet mit einer großen Feier, an einem Ort, der neu gestaltet werden kann; das Thema ist die Errichtung des neuen Hofes der Burg mittels Schachteln,

of actively using and re-imagining their environment while showing their parents the need to express themselves and shape their surroundings. In this way we tried to offer inhabitants the opportunity to re-think public space as a means of integrating different cultures.

LET'S LIVE IN A CASTLE!

The result of our 'diving' into Karl-Wrba-Court was the proposal of a treasure hunt to stage inside the district, following a series of clues and a mystery map. Starting from an idea originating from one of the children's drawings, the district is imagined as made of three castles (the "neighbourhood units" inhabitants referred to in the interviews). The goal is for the children to 'conquer' other castles in a friendly way; but, in fact, the aim is to help generations listen to one other, re-imagine and re-use Karl-Wrba-Court spaces, even hidden and forgotten ones.

Older inhabitants take on the role of Wise Men, holding clues and giving out tasks from which the three groups of children performing the game can find and win the treasure. By using the clues, children travel to the largest court (the main playground), where they can play and join activities designed to promote cross-cultural exchange (cooking, dancing, singing). A further task is to cross the imaginary river, using the coin as payment (a sentence in any language spoken in Karl-Wrba-Court, given to them by one of the Wise Men). The treasure is finally won by way of playing competitions by the different groups of children. The day culminates in a celebration in a space they can re-design; the theme is to "build" the new court of their castle using boxes, plants, and whatever else was available and suitable.

The whole game is conceived

Pflanzen und allem, was verfügbar und sinnvoll erschien.

Die Schulen und der Jugendclub der Umgebung sind in den Entstehungsprozess des Spieles involviert, sie bauen Elemente der Burgen (Brücke, Turm ...), um den Einstieg ins Spiel zu erleichtern und den Karl-Wrba-Hof als magischen Ort zu entdecken.

VON SPIELEN LERNEN

Die Spiele, die wir im Karl-Wrba-Hof spielten, zielten darauf ab, die Vorstellungskraft zu fördern und neue Möglichkeiten der sanften Interessenmediation zu schaffen. Zuerst waren viele Kinder misstrauisch, doch am Ende haben wir es dank der *integrativen Spiele* geschafft, Kinder und Familien unterschiedlicher Herkunft zusammenzubringen.

Durch Spiele lernten wir die Lieblingsplätze der Kinder kennen. Viele Kinder spielen an den Rändern der Spielplätze, in den Hecken und grünen Grenzen, Räumchen, in denen sie ihre eigenen Vorstellungen leben können.

Spielen ist ein wichtiges Instrument der Veränderung des Bildes von Räumen.

Im Zeitalter der Computerspiele ist die Aneignung von realen Räumen durch das Hinterlassen von Spuren und Hinweisen wichtiger denn je. Durch diese kleinen Veränderungen wird die Fantasie angeregt, die Wahrnehmung verändert sich, Räume bekommen andere Bedeutungen ... und Orte wie der Karl-Wrba-Hof können speziell aufgrund ihres Doppelcharakters als Szenarien ihrer Spielwelten und Ort ihres täglichen Lebens eine neue Bedeutung gewinnen.

as part of a process involving the district schools and youth clubs. To perform the game some preparatory work needs to be done in order to build elements of the castles (bridges, towers...), to help children become involved in the game and recognize the district as a magic place.

LEARNING FROM GAMES

The games we performed were intended to excite the imagination and to create new opportunities to smoothly approach conflicts and interests through mediation processes. At the beginning many children were suspicious of us and each other. But in the end, we succeeded in bringing together children and families of different nationalities showing the great *integration potential* that games can have.

By playing we learnt about children's favourite places. Karl-Wrba-Court has a lot of 'ready-made' playgrounds, but many children prefer to use the verges, hedges, and green borders as places for play. These considerations stress the importance of leaving spaces that children can make their own according to their imagination.

Playing is a powerful device to change the image of places. Through games children use space in different ways. Traditional games are still attractive for new generations: they love to draw treasure maps; they like the idea of finding hidden treasure; they enjoy listening to stories and playing in the bushes and dirt. Although computer games are getting more popular, children still like to adopt and explore space by leaving their own marks and traces. By these acts of micro-transformation, fantasy succeeds in varying the perception of everyday spaces... and places like Karl-Wrba-Court can gain a new identity and meaning for young people living in the district.



KISHWAR HABIB

Kishwar Habib attained her Master degree in Human Settlements in 2007 from Katholieke Universiteit, Leuven. Since 2007 she is a doctoral researcher at OSA (Research Unit of Urbanism & Architecture) ASRO, KU Leuven. Her doctoral research focused on the Public Spaces of Dhaka, being funded by Vlaamse Interuniversitaire Raad (VLIR). Research interests: Architecture & Urban Designing Issues, Postcolonial Urbanism, Urban Analysis, Gender Studies.

Contact: kishwar.habib@asro.kuleuven.be

Foto: Ashfaquer Rahman



Martin Rivas Perez is currently studying for a PhD at the Institute for Transport Studies, University of Leeds. He is interested in the relationships between transport, mobility and social exclusion.



Mystery map of Karl-Wrba-Court as a guide for the treasure hunt
Foto: Kishwar Habib



THE INNER CIRCLE OF TRUST GRUPPE FUSSGÄNGERZONE I

Presentation Benedikt and Francesco
Foto: Christoph Gollner

**BENEDIKT SEQUEIRA
FRANCESCO IURETIG**



Balls over the wall
Foto: Marion Taube



Watching the game from above
Foto: Vicky Habermehl

PLANUNG DES SPIELS

- Ort: 3-6 Höfe eines Wohnblocks, getrennt durch Begrenzungswände
- Teilnehmer: Teams aus Kindern und Jugendlichen teilen sich die Höfe auf und bekommen eine Farbe zugewiesen.
- Equipment: Pro Team ein Ball in der entsprechenden Farbe
- Ziel: Die Bälle in die Höfe der anderen Teams zu werfen, während die Bälle der anderen Teams den Boden in ihrem „Spielfeld“ nicht berühren dürfen.
- Das Team, das eine vorgegebene Anzahl an Treffern einkassiert, scheidet aus.
- Regel: Durch das Integrieren von Bänken, die Teil anderer Spiele der Sommerakademie waren, können ältere Bewohner als Schiedsrichter auch an dem Spiel teilnehmen.

NAME

Dadurch, dass die einzelnen Teilnehmer die Mitspieler auf der anderen Seite der Mauer nicht sehen können, ist der Name „The Inner Circle Of Trust“ entstanden: Denn die Spieler müssen einander Vertrauen entgegenbringen, damit

GAME PLANNING

- Place: 3-6 courtyards of a block of buildings, divided by boundary walls.
- Participants: children and adolescents split into teams. Each team “appropriates” one courtyard and receives an assigned colour.
- Equipment: As many coloured balls as the number of teams.
- Aim of the game: to throw the balls into the courtyards of the opposing teams whilst preventing the balls thrown by the opposing teams from touching the ground in one’s own courtyard.
- Teams that receive a set number of goals are disqualified.
- Regulation: As the benches were a useful element of the urban games of the other groups in this Summer School, the placing of some benches within the courtyards is planned in order to integrate older residents into the game as referees.

NAME

Starting from this basis the name “The Inner Circle of Trust” has been derived, as the players cannot

das Spiel funktionieren kann, wie geplant ohne sich gegebenenfalls zu kennen oder zu sehen.

PROBELAUF

Nachdem ein Gebäudeensemble mit Gemeinschaftshöfen gefunden wurde, das den Spielanforderungen, bezogen auf Raum und Dimensionierung, entsprach, nimmt das Spiel unter Einbezug von aufblasbaren Bällen in verschiedenen Farben und Größen (30-120 cm) Gestalt an.

ANALYSE

Die Grundlagen für jedes Spiel sind Beteiligung und Vergnügen. Die inneren Höfe der Wohnblockensembles boten die Bühne, wohingegen die dem Hof zugewandten Fenster die Galerien darstellten und die Szenerie in ein großes Theaterstück verwandelten. Somit waren die optimalen räumlichen Voraussetzungen für das Zusammenspiel zwischen Teilnehmern und Zuschauern gegeben.

Ein auf dem Konzept des Wettbewerbs basierendes Spiel an einem marginalisierten Ort zu konzipieren, an dem Zeichen von Konflikt zwischen verschiedenen gesellschaftlichen Gruppen nachweislich erkennbar sind, erfordert tiefgehende Auseinandersetzung mit den Modalitäten des Spiels. Die Spielkonzeption, die auf den örtlichen und sozialen Gegebenheiten beruht, beeinflusst den Spieltypus, der im Entstehen ist.

Im Probelauf wurde erkannt, dass strenge Regeln dem Spielverlauf eher schaden, wohingegen die praktische „Ball-über-die-Mauer-schlagen“-Niederschwelligkeit das Spiel wesentlich verbesserte. Ein Ball braucht keine Erklärung, er ist ein sich ergonomisch selbst erklärendes Objekt, da sich die Gebrauchsweise durch die Form

see the others on the other side of the wall. This requires total trust in the other players who are not seen or not even known in order that the game may work as planned.

TRIALS

Having found a block of buildings with communal courtyards that corresponded to the needs regarding space and dimensions, and using large inflatable balls of various colours and sizes (30-120cm in diameter), the game started to take shape.

ANALYSIS

The fundamental requirements for any game are participation and enjoyment. The internal courtyards of residential buildings formed the stage, and the windows above formed the galleries of a large theatre; this created the optimal spatial formation for interaction among participants, as well as between participants and spectators.

The conceptualisation of a competitive game within a socially deprived marginalised place, in which there are signs of conflict between evident different social groups, calls for thorough reflection on the modality of play. The construction of the game based on the place and social conditions influences the type of game that is designed.

During game trials it became evident that strict regulation was detrimental to the 'playability' of the game, whereas the practical simplicity of hitting a ball greatly improved it. In fact, a ball requires no explanation; it can be defined as an ergonomically self-explaining object, in that the mode of use is apparent because of its form. Finally the game changed from competitive to participatory, from



FRANCESCO IURETIG

Architecture student specializing in technical and graphical aspects of the profession. Also interested in industrial design and packaging design. Passionate about digital and analogue photography, particularly black and white photo development.

Contact: furesco@gmail.com

Foto: Alice Martinelli

erklärt. Schließlich veränderte sich das Spiel von einem Wettfeiern zu Beteiligung und von ausschließenden zu integrierendem Charakter. Ein hohes Niveau der Involvierung von Spielern und Zuschauern war während unserer Intervention in Favoriten erreicht worden, was die gute Eignung des Ortes unterstrich.

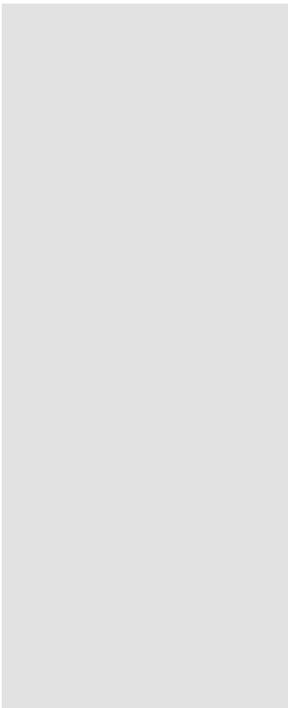
Der Leitgedanke des Spiels ist es, sowohl die physischen wie auch die geistigen Barrieren zu überwinden, die so einen intimen - wenngleich gemeinschaftlichen - Bereich wie das eigene Zuhause trennen. Warnungen und Verbote wie „Bälle nicht in Nachbars Garten/Hof werfen“ sind vielen Kindern bekannt. Oft haben diese zur Folge, dass das Zurückholen des Balls aus Nachbars Garten eine mit Angst verbundene Rückholaktion wird oder der Ball für immer verloren scheint.

Mit dem Experiment konnten gebaute Barrieren durchbrochen und Menschen dazu gebracht werden, Orte mit alltäglichen vorgegebenen Nutzungen, wie Hinterhöfe, auf neue und andere Weise zu nutzen. Aus dieser Sicht der Dinge, trägt dieser Versuch zur Erforschung städtischer Wechselwirkungen durch Spielen bei.

exclusive to inclusive. A high level of involvement of both players and spectators was maintained during our intervention in Favoriten.

The main idea of this game is to overcome both physical and mental barriers that divide an intimate yet communal area such as one's own home. Many children will be familiar with the warning, "don't throw/hit/knock the ball into the neighbours' garden/courtyard". Often they will then have to fearfully go to retrieve a lost ball, or perhaps even will lose the ball entirely.

This experiment has broken down man-made barriers, leading people to use an ordinary and predetermined space such as a simple courtyard in a new and different way. From this point of view, it contributes to the investigation into urban interaction through the medium of games.



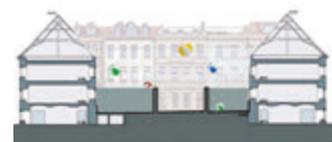
Playing with the "invisible" neighbour
Foto: Benedikt Sequeira



Inflating the balls
Foto: Marion Taube



Little girl playing with the big ball
Foto: Marion Taube



Illustrations: Benedikt Sequeira, Francesco Iuretig



LIVING ROOM GRUPPE FUSSGÄNGERZONE II

Pedestrian Precinct Favoriten
Foto: Sabine Knierbein

VICKY HABERMEHL
DAVID KOSTENWEIN
ALICE MARTINELLI

*„And if life is just
a living room...“*

*(Extract from David Gray's song:
"Living Room")*



Chalk drawing of a living room
Foto: Alice Martinelli

Willkommen in unserem „Wohnzimmer“ – eine Straße, eine Wand, eine Bank, unerwartete Menschen und Neugierde

Sobald man sich mit öffentlichen Räumen beschäftigt, kommt man nicht umhin, die Beziehung zwischen öffentlichem und privatem Raum zu diskutieren. Hat man das Ziel, die Aufenthaltsqualität der öffentlichen Räume zu verbessern, ist es wichtig, auch über die Gründe für die scheinbare Bedeutungsverlagerung der öffentlichen Räume hin zu privaten Räumen im Leben der Menschen nachzudenken.

Mit diesen Gedanken im Hinterkopf machten wir es uns zur Aufgabe, die Wohnzimmer der Favoritner Bevölkerung zu erforschen. Anstatt jedoch die Menschen in ihren Wohnungen zu besuchen, haben wir dies im öffentlichen Raum getan.

Wir beschlossen, Menschen auf der Favoritenstraße über ihre Wohnzimmer zu Hause zu befragen. Die öffentliche Sitzbank als Symbol für unser Projekt innerhalb der September Academy war auch zentraler Bestandteil unserer

Welcome to our “living room” - a street, a wall, a bench, unexpected people, and curiosity

When dealing with public space, comparing public to private space is always an obvious thing to do. Having the goal of improving the quality of public space, it is important to start to think about the reason why public space seems to lose relevance in people’s lives relative to private space.

With these thoughts in mind, we started to explore the “living rooms” of people in Favoriten. But instead of visiting them at home in their actual apartments, we visited them in public space.

Using the bench as prominent symbol of public space, we decided to ask people sitting at Favoritenstraße’s public benches about their living rooms at home.

Furthermore, we invited them to actually draw a footprint of the room on a scale of 1:1 around the bench they were sitting on, by using chalk to draw on the pavement surrounding the bench. The bench represented the couch, while walls, windows, tables, houseplants, and



DAVID KOSTENWEIN

Student of urban and regional planning at the Technical University of Vienna, at the moment guest student at the Queensland University of Technology. David has special interest in social aspects of planning and is currently working a lot on ideas to use local potential and engagement to improve areas with social and economic problems. Contact: davidkost@gmx.at Foto: Patrizia Burger



VICKY HABERMEHL

Having graduated with a degree in Human Geography from the University of Leeds in 2009; Vicky had developed research interests in holistic environments, sustainable futures, climate justice and the city. Currently working at The Gaia Foundation in London, she is gaining experience in NGO's and international environment movements.

Erforschung. So befragten wir ausschließlich Menschen, die bei den Bänken der Favoritenstraße anzutreffen waren. Darüber hinaus forderten wir die Befragten auf, den Grundriss ihres Wohnzimmers im Maßstab 1 : 1 rund um die Bank, auf der sie gerade saßen, mit Kreide zu skizzieren. Die Bank symbolisierte das Sofa, rundherum entstanden auf den Asphalt gezeichnete Wände, Fenster, Tische, Zimmerpflanzen und Teppiche. Das Ergebnis waren im öffentlichen Raum situierte Wohnzimmer, in denen die Bewohner der eigentlichen „Wohnzimmer“ auf der „Bank/Couch“ inmitten der Menschenmenge der Favoritner Fußgängerzone saßen.

Die Menschen kreierte ihre eigenen Wohnzimmer mitten auf der Straße, und diese wurden von den Passanten auch als solche erkannt. Niemand wagte es, die Zimmer zu betreten, man umging die mit Kreide gemalten Wände gewissenlich und respektierte die Privatsphäre der „Bewohner“. Ein kleiner privater Raum inmitten des öffentlichen Raumes wurde geschaffen.

Das Experimentieren mit den Grenzen zwischen öffentlichen und privaten Räumen war derart faszinierend und inspirierend, dass wir entschlossen, diesen Ansatz einen Schritt weiter zu gehen. Wir begannen, ein authentischeres Wohnzimmer in der Fußgängerzone zu errichten, indem neben der Kreide auch Möbelstücke und Accessoires verwendet wurden. Darüber hinaus versuchten wir, auch möglichst viele andere Qualitäten von privaten Wohnzimmern in unser öffentliches Wohnzimmer zu integrieren. Der Raum wurde mit Musik, Snacks und Getränken ausgestattet. Natürlich durfte das nicht fehlen, was in keinem Wohnzimmer Österreichs fehlen darf: ein Fernseher. Allerdings hatte dieser Fernseher einige Spezialcharakteristika. Er filmte das

carpets were demarcated by chalk surrounding it. The final results of this intervention were living rooms, brought into public space, with the actual occupants of the original room sitting on the “bench-couch” amidst the pedestrians of Favoritenstraße.

People created their living rooms on the street, and the passers-by didn't dare to intrude. They politely walked around the drawn walls and rooms. And they respected the privacy of the “owners”. A little bit of private space arose amidst the public space of Favoriten.

We found messing around with the borders of public and private space fascinating and inspiring. So we continued to take the approach a step further. We decided to build a more authentic living room in the pedestrian zone, using pieces of furniture. Furthermore, we tried to implement some other qualities of apartment living rooms into our newly created public living room. The room needed to have music, food and drinks, and of course the number one living room gadget: a TV set. But this particular TV set had some distinctive features. It filmed the living room and its people and projected the live picture on the opposite house wall. This effect, emblemizing that our living room was actually a private one in that house, showed the ambiguity of private and public space in our project. By live broadcasting and projection onto the opposite house wall, we broke down the borders of public and private living rooms, and of private and public space.

Our living room was quickly filled with inhabitants and guests: passers-by, area shopkeepers, homeless people, police officers, students, school kids, families... who spent an interesting and enjoyable evening together.

A completely new kind of room was

Wohnzimmer und deren Benutzer und projizierte dieses an die gegenüberliegende Hauswand. Dieser Effekt, der implizierte, dass unser öffentliches Wohnzimmer auch in dem Haus gegenüber Platz hätte, sollte die Ambivalenz von öffentlichen und privaten Wohnzimmern in unserem Projekt aufzeigen. Mit dieser Live-Übertragung und der Projektion des scheinbar privaten Wohnzimmers im öffentlichen Raum auf eine private Fläche (der Hauswand gegenüber) wurde die Grenze zwischen privatem und öffentlichen Raum einmal mehr gebrochen.

Unser Wohnzimmer füllte sich rasch mit neuen Einwohnern und Gästen: Passanten, Anrainer, Mitarbeiter umliegender Geschäfte, Menschen ohne Heim, Polizeibeamte, Studenten, Schulkinder, Familien ... die gemeinsam einen interessanten und angenehmen Abend miteinander verbrachten.

Eine komplett neue Art von Raum war geschaffen worden: ein Raum der Kommunikation und des Kennenlernens des von „Anderen“, des „Fremden“, ein Ort mit Gebrauchswert, wo man sich entspannen und unterhalten konnte.

Unser Wohnzimmer auf der Favoritenstraße war öffentlich genug, verschiedenste Menschen anzuziehen und aufzunehmen, allerdings auch privat genug, um eine entspanntes Ambiente und eine heimelige Atmosphäre zu schaffen, die Passanten dazu brachte, zu verweilen, es sich gemütlich zu machen und miteinander zu reden.

created: a room for communication and becoming acquainted with strangers, a place to dwell, to chill and chat.

Our living room was public enough to be visited by a variety of different people, but private enough to generate a laid back ambiance and a homey atmosphere, motivating passers-by to stay and relax and to talk to each other.

EREIGNISSE IN UNSEREM
WOHNZIMMER

- Erklärungen
- Lernen von Fremdsprachen
- Verkupplungen
- Gespräche
- Heiratsanträge
- Flirten
- Polizeiinterventionen
- In-die-Kamera-Winken
- Handküsse
- Küsse
- Essen und Trinken
- Telefonnummern-Austausch
- Philosophische Diskussionen
- Gelächter
- Zittern
- Musik
- Tanz
- Malen
- Planen

HAPPENINGS IN OUR LIVING
ROOM

- Explaining
- Learning foreign languages
- Coupling
- Chatting
- Marriage proposal
- Flirting
- Police intervention
- Waving to the camera
- Hand kissing
- kissing
- Eating and drinking
- Exchanging numbers
- Philosophising
- Laughing
- Discussing
- Shivering
- Music
- Dancing
- Chalking
- Planning

AUTHORS OF THE
FOLLOWING PAGES:



ANIKE JOYCE SADIQ

Born in Heidelberg, lives and studies in Stuttgart at the Academy of Fine Arts. 2005-2006: Prof. Werner Pokorny. Photography, graphics and new media since 2006: Prof. Birgit Brenner.

Contact: a.sadiq@abk-stuttgart.de
Foto: Anike Joyce Sadiq



GEOFFREY BRUN

Graduated (bachelor) in urbanism (Bordeaux), to be followed by a Master's degree (Grenoble) soon, he spent this year in Vienna studying at the Vienna University of Technology and working at the "Central European Institute of Technology", e.g. on organization of the CORP Conference 2010.

Contact: brun.geoffrey@gmail.com
Foto: Geoffrey Brun



As lecturer at the Moholy-Nagy University of Art and Design & at the Budapest University of Technology, he teaches urban studies & architectural theory. He has worked on urban projects (municipalities of New York, Paris, Budapest, Pécs) and has organized conferences & exhibitions on contemporary urban phenomena as a co-founder of KÉK - Hungarian Contemporary Architecture Centre. Focus of theoretical work: intersections of art, architecture, urbanism, geography and cinema.

Foto: József Vályi-Tóth



Die Parkbank – ein öffentliches Ärgernis

Was würde passieren, wenn eine Bank inmitten des Dreiecks platziert werden würde? Also etwas passiert, das diesen Raum als Ort vorschlägt? Würde es den Raum und seine Wahrnehmung verändern? Kann eine Bank alleine einen „Living Room“ definieren und einen „Anti-Living Room“ in das Gegenteil umkehren? Die Bank scheint einen schwindend kleinen Effekt auf das Dreieck zu haben. Obwohl es sich um eine öffentlich offizielle Stadtbank handelt, wirkt sie offensichtlich deplatziert. Ihre Präsenz reicht nicht aus, um die Verhaltensströme der Passanten ausschlaggebend zu verändern. Keiner wagt es, sich auf das Angebot sich zu setzen, sich auf den Raum einzulassen. Der ein oder andere muss sie umgehen, von den meisten wird sie jedoch ignoriert. Dennoch ist zu beobachten, wie sich Personen in die Nähe der Bank stellen, vielleicht doch ein Anker der Sicherheit in dem „schwarzen Loch von Favoriten“? Fehlt es einer Anweisung bzw. einer Erlaubnis? Braucht es ein Schild mit der Aufschrift „Hier Sitzen erlaubt“ oder eine Markierung auf dem Boden, ähnlich jener der Raucherbereiche? Handelt es sich um eine Mentalitätsfrage, wenn es darum geht sich einen Ort zu Eigen zu machen? Unsere Bank überdauert keine zwei Stunden, bevor sie von einem erzürnten Ladeninhaber an die nahegelegene Haltestelle gebracht wird. Und wenig später nehmen Personen Platz. Die Bank fügt sich in das Bild, ist nun dort, „wo eine Bank hingehört“ – akzeptiert und integriert.

The Park Bench – a public nuisance

Inclined to give ‘roomness’ to the room, we make a plan. What if we broke the triangle’s indifferent directionlessness? What if we provided some emphasis, if we decorated it with furniture, so that time could be spent here, and space could be turned into a place? We do not have to go far. At the entrance of a nearby public park, a bench is winking at us, detached from the ground. Heavy and difficult to hold, it takes us a few minutes and several steps to bring the bench to its new location: the middle of the triangle. The bench appears to have a fading effect on the triangle. Although an official bench, it is obviously misplaced, and what it offers engenders no response: no one dares to engage with the bench and sit down. It does, however, create a point of reference: people are standing around, placing their hands or bags on the bench, perhaps an anchor of security in the “black hole of Favoriten”? Is it because of a lack of instruction or of official permit? Would it take a “sitting allowed” sign or a mark on the ground, similar to the smoking areas? Before two hours at the new location, our bench is removed to the nearby tram stop by an upset shopkeeper, an agent of the community’s centrifugal force of anger. A new life, a new mission for the bench at the tram stop. Within a few minutes, it finds itself integrated, used, sat upon.

ANIKE JOYCE SADIQ
LEVENTE POLYAK
GEOFFREY BRUN

How do objects behave in the Triangle?
How do bodies behave in the Triangle?
How does the Triangle behave around objects?
How does Favoriten behave around the Triangle?

Wie verhalten sich Objekte im Dreieck? Wie verhalten sich Menschen im Dreieck? Wie verhält sich das Dreieck um Objekte? Wie verhält sich Favoriten um das Dreieck?



Fotos: Levente Polyak



GROUP MONTE LAA GRUPPE MONTE LAA

Monte Laa; Foto: Group Monte Laa

STEFANIE PRIVOZNIK
NILS CHRISTENSEN
BENJAMIN BRONNI
TERESA BLANCO
ANNA VARECKOVA
ELISA LOGANES
MICHAELA DIMMEL

DER ORT

Als wir den Workshop in Monte Laa während der European September Academy starteten, dachten wir, wir würden in „Problemgebieten“ mit Kriminalität, Arbeitslosigkeit, Drogenmissbrauch arbeiten. In Monte Laa angekommen, fanden wir uns jedoch in einer sehr ruhigen, sauberen Wohnhausanlage mit 763 Wohnungen aus den Jahren 2000–2008 (Eigentum, Miete und Genossenschaft) wieder. Es gibt einen Kindergarten, eine Volksschule, Büros und ausreichend Parkplätze, jedoch keine Geschäfte oder Lokale. In der Anlage findet man eine Dreiteilung: Wohnhäuser mit halböffentlichen Freiräumen, eine öffentliche Freiraumachse und Bürogebäude.

Auf den ersten Blick waren für uns keine gravierenden Probleme zu sehen. Erst bei einer eingehenden Analyse erkannten wir, dass die Schwierigkeiten vermutlich genau in den vermeintlichen Vorteilen des Wohnkomplexes lagen. Da die Anlage erst seit kurzem bewohnt ist, fehlen verbindende Geschichten, eine gemeinsame Vergangenheit und damit auch eine mit dem Gebiet verbundene lokale Identität. Es gibt kaum ungestaltete Flächen,

THE PLACE

When we started the workshop in Monte Laa during the European September Academy, we thought that we would work in “problematic areas” characterized by criminality, unemployment, and drug abuse. Arriving at Monte Laa, we found ourselves in a quiet and proper residential neighbourhood, with 763 flats, all built in the years 2000–2008 (social housing, rental, and propriety flats). There is a kindergarten, an elementary school, offices, and parking facilities, but no shops, bars, or pubs. The place is divided into three zones: the housing sector with semi-private public spaces, the public space axis, and the office buildings.

At first sight, we could not discover any serious problems. But after a short analysis, we recognized that the difficulties come along with the assumed advantages of the building complex. As the dwellings and residents are new to this area, common stories, a collective history, and therefore a local identity are missing. There are nearly no places that are not designed, and every place has its function. The spaces are pre-defined, and there seems



Vordefinierte Räume
Predefined Spaces
Foto: Rudolf Scheuven

jedem Platz ist eine bestimmte Funktion zugewiesen. Die Räume sind vordefiniert, es scheint keine Möglichkeit zu geben, sich den Raum selbst kreativ anzueignen.

DIE FRAGE

Wenn man davon ausgeht, dass Lebenszufriedenheit mit der autonomen Benützung von Raum und der Schaffung von Identität zusammenhängt: Wie kann man erreichen, dass sich Kinder mit einem Gebiet identifizieren und es nach ihren Wünschen formen?

DIE ZIELE

- Neuinterpretation von Räumen: Bestimmte Orte sollen zu Räumen werden, die die Kinder nach ihren Bedürfnissen gestalten und benutzen können.
- Schaffung von Identität: Die Kinder sollen ohne Konsumzwang ihre Umgebung beeinflussen und ihre Kreativität ausleben können.

DIE METHODE „SPIEL“

- Lucky Town
Eine bisher ungenutzte Baulücke wurde zum temporären Spielplatz umgestaltet – aus Müll und Baumaterial entstand an einem Nachmittag eine Zeltstadt, der die Kinder den Namen „Lucky Town“ gaben. Alles durfte verwendet werden: denn erst wenn Kinder einen Ort auf mehrere Arten benutzen, können sie eigene Ideen entwickeln.

- Kreide-Graffiti
Eine dominante rote Betonwand und der Plattenbelag entlang der Freiraumachse wurden mit Kreide bemalt. Schon am nächsten Tag hatte sich ein neuer Name für den Platz etabliert: die Kinder trafen sich am „Himmel-und-Hölle-Platz“, weil sie dort auf der

to be no possibility to express one's creativity and take possession of the public space.

THE QUESTION

If we assume that life satisfaction depends on the autonomic use of space and on the creation of identity, how can we help children identify with their neighbourhood and form it according to their needs?

THE AIMS

- Reinterpretation of space: ready-made locations shall be mentally transformed so that the kids can shape and use it according to their demands.
- Creation of identity: the children shall influence their surroundings and enjoy their creativity without any need to consume.

THE “GAME” METHOD

- Lucky Town
An excavation pit was transformed into a temporary playground – in only one afternoon a pretty camp made of garbage and construction material arose. “Lucky Town” was the name the kids invented for the place. As there were no rules for construction and material use, children inhabited the place in different ways and were forced to use their own ideas.

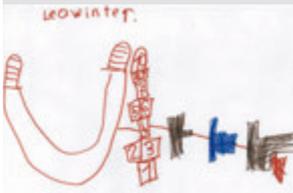
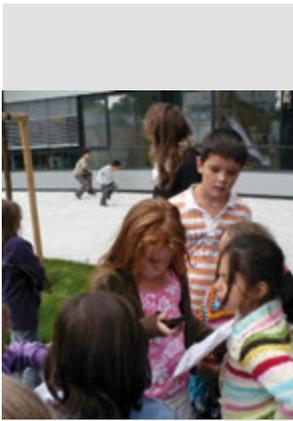
- Chalk-Graffiti
A dominant crimson concrete wall and the paved surface along the public space axis were decorated with chalk pictures. The very next day a new name for the place was established: the kids met at the “Heaven-and-Hell” Place, because they had painted this hopping-game on the floor during the previous day.



Lucky Town
Fotos: group monte laa



Kreide-Graffiti & Himmel und Hölle
Chalk-Graffitis & Heaven and Hell
Fotos: group monte laa



Schatzsuche
Treasure Hunt



Die unsichtbare Wand
The Invisible Wall



Der Wasserspielplatz
The Water-Playground



Club Monte Laa

Rampe dieses Hüpfspiel auf den Boden gemalt hatten.

- Schatzsuche
Über Mobiltelefone und SMS wurden die Kinder zu unterschiedlichen Stationen in Monte Laa geschickt und sollten den Schatz am Ende der Schatzkarte finden. Die Kinder durften die Stationen selbst bestimmen. Durch ihre Zeichnungen und Beschreibungen konnten wir spielerisch herausfinden, welche Orte die Kinder besonders wahrnehmen. Was uns überraschte war das Tempo, mit welchem die Kinder die Mobiltelefone benutzten. Jüngere Kinder lernten rasch von den älteren, versierteren Freunden. Die Kinder führten uns an interessante Orte abseits der vorgegebenen Spielplätze, und sollten raumbezogene Spiele erfinden. Wir wollten die Plätze und Spiele aber nicht gedanklich aneinander fixieren. Den Kindern sollte gezeigt werden, dass man nahezu überall spielen und somit Raum nützen kann – ohne Spielgeräte oder Medien.

- Club Monte Laa
Ein Fahrrad mit Lautsprechern und die Mobiltelefone der Kinder dienten als Plattformen für den Austausch ihrer Klingeltöne und von Musik. Einerseits wollten wir mehr über die Kinder und ihre Vorlieben erfahren, andererseits sollten sie selbständig untereinander Kontakte knüpfen und sich über die Musik kennen lernen. Durch die Bespielung mit Musik erfuhren die Orte eine ungewöhnliche Re-Interpretation.

DIE RESULTATE

Durch die Spiele gestalteten die Kinder die Bedeutung und Nutzung der definierten Räume neu. Sie verknüpften die Spiele mit den Orten und erfanden neue Namen, sodass Orte an Identität und damit ein Stück Geschichte gewonnen

- Treasure Hunt
The kids were sent to different stations at Monte Laa via mobile phones and text messages to find a treasure that was indicated at the end of a treasure map. The girls and boys were allowed to choose the stations by themselves. By analysing their drawings and descriptions, we could figure out in a playful way which sites the kids appreciate most. We were really surprised about the speed with which children used mobile phones. Younger ones learned from older and more experienced kids.

- The Invisible Wall
The kids led us to different places – they were to explore spaces that are not predefined playgrounds and invent games. We did not want to connect the places with special games – the kids were to have the experience that playing and the free use of space is possible anywhere – even without toys and media.

- Club Monte Laa
A bicycle equipped with speakers and the children's mobile phones served as an exchange platform for ring tones and music. On the one hand we wanted to learn more about the kids and their interests, and on the other hand they should socialise and get to know each other through their media. The place had the potential to be reinterpreted by means of acoustic perception.

THE RESULTS

The children transformed the meaning and practice of certain spaces by playing. They linked games and locations and invented new names, with the result that places gained identity and a piece of history. They learned to adopt space and – thanks to their creativity – to assign meanings.

Building high-quality dwellings and public spaces does not

haben. Die Kinder erfahren, dass sie sich Räume aneignen und ihnen dank ihrer Kreativität neue Bedeutungen zuweisen können.

Wir erkannten, dass es für eine ansprechende soziale Umgebung nicht genügt, wenn man hochwertige Wohnhäuser baut und öffentliche Freiräume gestaltet. Man sollte den BewohnerInnen auch die Möglichkeit geben, Räume selbst zu gestalten und Plätze kreieren, die nutzungs offen und undefiniert bleiben.

Es wäre gut, wenn man begleitend zur Besiedelung neuer Wohnhausanlagen partizipative Methoden anwendet, z.B. BeraterInnen, die als Schnittstelle zwischen Bauherrschaft, Finanziers, PlanerInnen und BewohnerInnen arbeiten. Es ist nicht ausreichend, an die architektonische, ökonomische und finanzielle Beschaffenheit zu denken, auch die soziale Qualität sollte vorgesehen werden.

Diese aber kann nur in einer sanften, langfristigen Unterstützung sozialer Interaktionen in derartigen Nachbarschaften hergestellt werden. Das freie Spiel ist dabei ein perfektes Kommunikationsmedium, um die anfängliche Kontaktaufnahme zu erleichtern und den Prozess ins Laufen zu bringen.

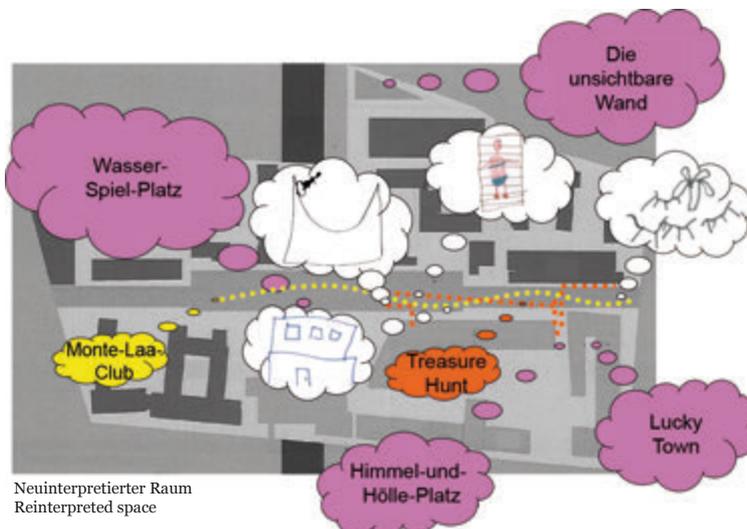
necessarily result in a pleasant social environment. Some spaces should be open for all uses and functions, so that residents have the possibility of creating spaces by themselves.

It would be good to apply participatory methods during the inauguration of new dwellings, perhaps via consultants, who work as a link between constructors, financiers, designers, and inhabitants. It is not sufficient to think about architectural, ecological, and financial criteria; social benefits should be provided as well.

However, this quality can be achieved through smooth long-term support that enables social interaction in small neighbourhoods. Free games are a perfect communication medium to allow initial contact and to get the process started.



Funktionsgeprägter Raum
Space defined through functions



Neuinterpretierter Raum
Reinterpreted space

Credits
Text: Michaela Dimmel,
Elisa Loganes, Stefanie
Privoznik
Maps: Elisa Loganes,
Stefanie Privoznik



ELISA LOGANES

Graduated in architecture at the University of Trieste with 110 and laud. Did a three months internship in London and is always interested in international experiences. She currently works for a local architectural private practice and is in charge of the Quality Certification at the Authority Port of Trieste.

Contact: elylog@hotmail.com
Foto: Luigi Lotti



STEFANIE PRIVOZNIK

Studying landscape architecture at the Boku University, Vienna working focus on urban landscapes and public spaces. Currently writing thesis about „Suburban Space: Connections of Agriculture and High Density Housing“. Worked in local landscape & urbanism planning offices and as a teaching assistant at Boku.

Contact: ragz@gmx.net
Foto: Stefanie Privoznik



MICHAELA DIMMEL

I have a split personality: I am working as a construction technician in an architect's office, but I am also studying sociology at the University of Vienna. My ambition is to combine both realms and to specialize in the interface between architecture and sociology.

Contact: michaeladimmel@hotmail.com
Foto: Michaela Dimmel

Players and Voices

Skizze und Stimmen beteiligter Akteure und Institutionen



SPIELER DER EUROPÄISCHEN SONDERLEHR- VERANSTALTUNG – UNIVERSITÄRE PARTNER

BSC JOHANNA AIGNER

PARTNER

VIENNA UNIVERSITY OF
TECHNOLOGY

UNIVERSITY OF VIENNA

UNIVERSITY OF
NATURAL RESOURCES AND
APPLIED LIFE SCIENCES
VIENNA, AUSTRIA

STUTTGART STATE
ACADEMY OF ARTS AND
DESIGN, GERMANY

SLOVAK UNIVERSITY
OF TECHNOLOGY
BRATISLAVA, SLOVAKIA

UNIVERSITY OF
TRIESTE, ITALY

SCHOOL OF GEOGRAPHY,
UNIVERSITY OF LEEDS
AND BEYOND, UK

PARTICIPANTS FROM

GERMANY

UNITED KINGDOM

TURKEY

BANGLADESH

HUNGARY

SLOVAKIA

PORTUGAL

FRANCE

BRAZIL

AUSTRIA

Perspektivenwechsel, Einblicke in ein (un)bekanntes Stadtquartier – in Mikrokosmen mitunter – waren die Hauptziele der European September Academy „Atme die Stadt durch die Lunge der Nachbarschaft deine Mitbürgers“. Das Stimulieren interkulturellen Austausches und die Entdeckungsreise durch Favoriten brachte Studierende und Lehrende aus 10 verschiedenen Ländern nach Favoriten.

Abseits der vielfältigen kulturellen Hintergründe war disziplinäre Diversität eines der Hauptanliegen in der Vorbereitung der Sonderlehrveranstaltung. Aufgrund der Multidimensionalität und Mehr-Ebenen-Charakters öffentlicher Räume, bestand die Grundlage kreativer und kritischer Herangehensweise an das Thema der räumlichen Spiele innerhalb von Interessenmediationsprozessen in der interdisziplinären Zusammenarbeit am Schnittfeld Raumplanung und Raumforschung.

Deshalb bündelten Teilnehmer aus unterschiedlichen Bereichen ihre Kräfte synergetisch, um gemeinsam den dichtestbesiedelten Bezirk der Donaumetropole zu erforschen und besondere Methodiken für Raumplanung, Raumforschung und Raumgestaltung zu entwickeln und zu testen.

The main goals of the European September Academy, “Breathing the city through the lungs of your fellow citizens’ neighbourhood”, were changing perspectives and gaining insights into (un)known urban quarters and potentially into microcosms. Stimulating intercultural exchange and realizing an exploratory journey in Favoriten brought students and teachers from 10 different countries to Favoriten.

Besides the variety of cultural backgrounds, disciplinary diversity was one of the main principles guiding the organization of the workshop. Due to the multilevel and multidimensional character of public spaces, interdisciplinary work at the interface between spatial planning and spatial research was the basis for creative and critical approaches to the topic of playful spatial games within interest-mediation processes.

Therefore, participants joined forces synergistically to explore the most densely populated district of the ‘Danube metropolis’ and to develop and test special methodologies for spatial planning, spatial research, and spatial design.



TU WIEN SOWIE WEITERE WIENER UNIVERSITÄTEN

NINA MAYERHOFER

Die 1815 gegründete Technische Universität Wien, erste des heutigen deutschen Sprachraums, heute Bildungsstätte für mehr als 25.000 Studenten (TU Wien, 2010), war 2009 erstmals Gastgeberin der European September Academy. An der Fakultät für Architektur und Raumplanung, die den größten Anteil an Studieninteressierten an der TU Wien verzeichnet, werden als einzige Anbieter universitärer Raumplanungsausbildung in Österreich maßgebliche Impulse räumlicher Entwicklung verschiedener Ebenen und Felder in Österreich gesetzt.

Gastgeber SKuOR lud unterschiedliche Akteure ein, sich auf die Reise nach Favoriten zu begeben, um spielerische Zugangsweisen und Methoden für das Herangehen an bewohnerorientierte Planung speziell im öffentlichen Raum zu entwickeln. Studenten der Architektur und Raumplanung der TU Wien, der Soziologie der Universität Wien sowie der Landschaftsarchitektur der Universität für Bodenkultur (BOKU) ergänzten das internationale Team mit wienspezifischen Sichtweisen und Innenperspektiven.

The European September Academy was hosted by the Vienna UT, founded in 1815 as the first technical university in the present-day German-speaking area, which today provides education to more than 25,000 students (TU Wien, 2010). The University is the only institution in Austria offering spatial planning as a field of study, and the Faculty of Architecture and Planning attracts more first-year students than any other faculty. The UT stimulates Austria's spatial development at different levels and in different fields.

Host SKuOR invited several actors on a journey to Favoriten in order to find playful approaches and methods for people-oriented planning with a special focus on public spaces. Architecture and planning students from Vienna UT, sociologists from the University of Vienna, and landscape architecture students from the University of Natural Resources and Applied Life Sciences completed the international team with specific Viennese perceptions and insiders' perspectives.

DISCIPLINES

SPATIAL PLANNING
ARCHITECTURE
SOCIOLOGY
FINE ARTS
CRITICAL GEOGRAPHY
LANDSCAPE
ARCHITECTURE
AND OTHERS

KONTAKT/CONTACT

<http://skuor.tuwien.ac.at>
<http://raum.tuwien.ac.at>
<http://ar.tuwien.ac.at>
<http://www.tuwien.ac.at>

<http://univie.ac.at>
<http://boku.ac.at>

Bibliography

TU Wien: http://www.tuwien.ac.at/wir_ueber_uns/zahlen_und_fakten/daten/, 22. 05. 2010
TU Wien: http://www.tuwien.ac.at/ud/stud/inskribierte/bmwf_2010s.html, 27. 05. 2010



AKADEMIE DER BILDENDEN KÜNSTE STUTT GART, DEUTSCHLAND

NINA MAYERHOFER

DISCIPLINES

FINE ARTS

1761 gegründet, ist die Staatliche Akademie der Bildenden Künste als eine der traditionsreichsten Kunsthochschulen Deutschlands mit 800 Studierenden die größte künstlerische Hochschule im Bundesland Baden-Württemberg. Die Akademie hat sich in den letzten Jahren gezielt geöffnet und speziell im Bereich der Bildenden Künste verstärkt auf ausländische Kooperationen gesetzt (Akademie, 2010).

So kommt die Kooperation mit dem Arbeitsbereich für Stadtkultur und öffentlichen Raum im September 2009 dem Anliegen der Staatlichen Akademie nach, das in Forschung und Lehre erarbeitete künstlerische und wissenschaftliche Potenzial in die Öffentlichkeit zu tragen, um damit in innovativer Weise den Herausforderungen der Zeit gerecht zu werden.

Somit begaben sich Künstler auf die Reise, um Raum und Kunst zu erleben; Raum durch Kunst, durch spielerische Zugänge, aus anderen Blickwinkeln zu betrachten, den Blick zu öffnen, für Neues schärfen. Um durch Spiele(n) öffentliche Räume neu entdecken zu lassen.

Founded in 1761, the tradition-rich Stuttgart State Academy of Art and Design is the largest art academy in the state of Baden-Württemberg, teaching fine and applied arts to 800 students. In recent years the academy has broadened its activities, particularly in the field of fine arts, by focusing on foreign cooperation (Akademie, 2010).

The cooperation with SKuOR through the European September Academy engaged with a larger public discourse and used artistic and scientific potential to meet contemporary challenges in an innovative way.

Hence, artists joined the journey to experience space and art through art, through playful approaches, by taking a look from different perspectives, by opening their eyes and sharpening awareness of new characteristics. This allowed people to explore public spaces through play and by playing in a new way.

KONTAKT/CONTACT

<http://www.abk-stuttgart.de/>

Bibliography

Akademie der Bildenden Künste, Stuttgart: <http://www.abk-stuttgart.de/frames.php> (Stand: 24. 05. 2010)



SLOVAK UNIVERSITY OF TECHNOLOGY BRATISLAVA, SLOVAKIA

NINA MAYERHOFER

Die Slovak University of Technology wurde als erste Universität Bratislavas 1937 in Kosice gegründet und zog zwei Jahre später an ihren heutigen Standort in Bratislava. Mitte des 20. Jahrhunderts entsteht die Fakultät für Architektur und Baukonstruktion, die 1976 in eine Fakultät für Architektur und in eine Fakultät für Bauingenieurwesen geteilt wurde (Slovak UT, 2010). Heute ist die Fakultät die größte Bildungsinstitution für Architektur und Raumplanung in der Slowakei (study programme, 2010).

Ein Forschungsschwerpunkt liegt bei der Analyse von europäischen Planungspolitiken mit besonderem Augenmerk auf die Auswirkungen auf Großstadtregionen, wobei hier die besondere Lage Bratislavas in der „Twin City Region“ mit Wien interessante Kooperationen ermöglicht. Verbunden über den Nationalpark Donauauen, mit Schiff, Bahn oder Bus von Wien aus in nur eine halben Stunde erreichbar, wurde in den letzten Jahren die Zusammenarbeit auch auf planerischer Ebene forciert.

The Slovak University of Technology, the first university in Bratislava, was founded in 1937 in Kosice and moved to Bratislava 2 years later. The Faculty of Architecture and Civil Engineering, which was later divided into the Faculty of Architecture and the Faculty of Civil Engineering, opened its doors in the mid-20th century (Slovak UT, 2010). Today the faculty is the largest educational institution for architects in the Slovak Republic. (study programme, 2010)

Research focused on the analysis of European policies for knowledge-based economies and spatial development, with emphasis on metropolitan regions and the impacts on the Slovak Republic, with significant potential for cooperation due to its location in the twin city region close to Vienna. Connected by the Danube, the two cities are only half an hour apart by ship, train, or bus, which has inspired cooperation on planning matters in the region in recent years.

DISCIPLINES

LANDSCAPE AND
SPATIAL PLANNING

KONTAKT/CONTACT

<http://www.stuba.sk>



UNIVERSITY OF TRIESTE, ITALY

PROF. ELENA MARCHIGIANI

DISCIPLINES

ARCHITECTURE

Die Fakultät für Architektur an der University of Trieste entstand 1998. Das Curriculum ist in 2 Abschnitte unterteilt, ein 3-jähriges First Level Degree in Architekturwissenschaft mit darauffolgendem 2-jährigen Spezialisierungskurses, in welche Vorlesungen und Design-Workshops zu den Themenbereichen Architektur, Raumplanung, Bauingenieurwesen, Darstellungsweisen und Architekturgeschichte eingebettet sind.

Hauptsächlich auf die Region Friuli Venezia Giulia sowie auf grenz-überschreitende Gebiete bezogen, sind alle Aktivitäten auf praktische Umsetzung und theoretischen Hintergründe ausgerichtet, die in Zusammenarbeit mit lokalen Akteuren und Institutionen entwickelt werden.

In der Raumplanung wird besonderes Augenmerk auf soziale Aspekte der Gestaltung öffentlicher Räume, die Erneuerung von Wohnkomplexen und bislang ungenutzten Stadträumen gelegt. Speziell dadurch erweisen sich Außenperspektiven als spannender Input für die European September Academy.

The Faculty of Architecture at the University of Trieste was founded in 1998. The curriculum is divided into a first-level degree in architectural science (3 years) and a specialization degree in architecture (2 years). Teaching activities are performed through courses and design workshops on the issues of architecture, urban planning, building construction, representation, and the history of architecture.

The spatial context of work is mainly the Friuli Venezia Giulia region and cross border areas; all activities are deeply integrated with field and theoretical research developed through collaboration with local actors and institutions.

In the frame of urban planning, particular attention is paid to the design of open public spaces in relation to social practices and to the regeneration of social housing and under-utilized urban areas. These issues offered external perspectives and exciting inputs for the European September Academy.

KONTAKT/CONTACT

<http://www2.units.it/architet>



UNIVERSITY OF LEEDS, CRITICAL GEOGRAPHERS, UNITED KINGDOM AND BEYOND

NINA MAYERHOFER

Die University of Leeds wurde 1904, der Leeds School of Medicine (1831) und dem Yorkshire College of Science (1874) folgend, gegründet. Als eine der ersten britischen Universitäten, ist sie nun durch 32.800 Studenten aus 130 Ländern die zweitgrößte Universität Großbritanniens (University of Leeds, 2010).

Die in die September Academy eingebundene SKuOR-Junior Stiftungsgastprofessorin 2009 Chiara Tornaghi ist Vortragende der University of Leeds für Humangeographie sowie die Forschungsschwerpunkte „Öffentlicher Raum: Entstehung, Handhabung und Streitfragen“, „Beziehung zwischen Öffentlicher Kunst und Stadtbewohnern“ sowie „bewohnerinitiierte städtische Landwirtschaft“ tätig.

Um das Spektrum möglichst breit zu halten, hat sie ein besonderes Auswahlverfahren der Kandidaten für die European September Academy über die Critical Geography List initiiert, das erfolgreich dazu führte, Studierende verschiedener Disziplinen, mit unterschiedlichen kulturellen Backgrounds nach Wien zu bringen.

The University of Leeds was founded in 1904 after the Leeds School of Medicine (1831) and Yorkshire College of Science (1874). One of the earliest British schools, it eventually became the United Kingdom's second largest university with 32,800 students from over 130 countries (University of Leeds, 2010).

Chiara Tornaghi, lecturer in Human Geography at the School of Geography, has a research focus on “Public space: its making, managing, and contestation”, “Relational public art and citizens' engagement in place-making” and “Grass-root urban farming”. Dr. Tornaghi has been the City of Vienna Visiting Junior Professor 2009 and was closely involved with the European September Academy.

To attract a wide range of people with different approaches, Dr. Tornaghi selected candidates from the Critical Geography List through a selection process that effectively brought students from varying disciplines and cultural backgrounds to Vienna.

DISCIPLINES

GEOGRAPHY
SPATIAL PLANNING
ARCHITECTURE

KONTAKT/CONTACT

critical geography list:
<https://www.jiscmail.ac.uk/cgi-bin/webadmin?AO=crit-geog-forum>

<http://www.geog.leeds.ac.uk/>
<http://www.leeds.ac.uk/>

Bibliography

University of Leeds: http://www.leeds.ac.uk/info/20014/about/234/facts_and_figures (24. 05. 2010)

URBAN RENEWAL OFFICE, WIEN-FAVORITEN

GEBIETSBETREUUNG STADTERNEUERUNG, WIEN-FAVORITEN

CHRISTOPH GOLLNER

KOMMENTAR

Die Präsenz der European September Academy in der Gebietsbetreuung erwies sich als höchst anregendes Forum für fachlichen Austausch. Die Arbeiten der Studierenden brachten sehr spannende und wertvolle Impulse für den Umgang mit öffentlichen Freiräumen in Favoriten und für die Arbeit der Gebietsbetreuung.

COMMENT

The presence of the European September Academy at the Quarter Management Urban Renewal proved to be a highly stimulating forum for professional exchange. The students' work brought very exciting and valuable insights for the handling of public open spaces in Favoriten and the work of the Urban Renewal Office.

KONTAKT/CONTACT

<http://www.gebietsbetreuungen.wien.at/navdocs/index10.html>

Die 1985 gegründete Gebietsbetreuung Stadterneuerung im 10. Bezirk ist im Auftrag der Stadt Wien, MA 25 – Geschäftsgruppe Wohnen, Wohnbau und Stadterneuerung, Wohnbaustadtrat und Vizebürgermeister Dr. Michael Ludwig, tätig, Auftragnehmer ist das Büro „Werkstatt Wien – Spiegelfeld, Holnsteiner & Co“.

Die Gebietsbetreuung initiiert und begleitet Projekte im Rahmen der sanften Stadterneuerung, informiert über Planungen und bauliche Entwicklungen und vermittelt zwischen BürgerInnen, AkteurInnen und EntscheidungsträgerInnen. Als bezirks- und grätzelbezogene Serviceeinrichtung stellt sie ein umfassendes Informations- und Beratungsangebot zu Fragen des Wohnens, des Wohnumfeldes, der Infrastruktur, der Stadterneuerung, des Gemeinwesens und des Zusammenlebens vor Ort zur Verfügung.

Im Jahr 2009 stellte die Gebietsbetreuung der European September Academy ihre historische Ausstellungshalle als Workshop-, Vortrags- und Arbeitsraum zur Verfügung, führte durch die öffentlichen Freiräume des Bezirks und unterstützte die Veranstaltung mit Informationen zum Projektgebiet.

The Area Renewal Office in the 10th District, founded in 1985, works on behalf of the City of Vienna's Municipal Department 25 – Business Group for Housing, Housing Construction, and Urban Renewal, Vice-Mayor and Vice-Governor Executive City Councillor for Housing Dr. Michael Ludwig. The contractor is the office "Werkstatt Wien – Spiegelfeld, Holnsteiner & Co."

The Urban Renewal Office initiates and supports projects relating to gentle urban renewal, provides information on planning and building development, and mediates between citizens, actors, and decision-makers. As a district and neighbourhood-oriented service institution, it offers comprehensive information and advice on-site relating to matters of living, the residential environment, infrastructure, urban renewal, and community living.

In 2009 the Urban Renewal Office provided a historic exhibition hall for use as workshop, lecture room, and workspace for the European September Academy; led guided tours through the districts' public spaces; and supported the event with information about the project area.

THE NEIGHBOURHOOD SERVICE FOR TENANTS OF VIENNA'S PUBLIC HOUSING

WOHNPARTNER, WIEN 10

ARNO RABL

Die wohnpartner-10-Außenstelle im Karl-Wrba-Hof hat ab Jänner 2010 die Aufgaben der ehemaligen Außenstelle der Gebietsbetreuung Städtische Wohnhausanlagen Favoriten übernommen. Das Aufgabengebiet gliedert sich nach wie vor in zwei große Bereiche: Konfliktmanagement und Gemeinwesen-Arbeit im Karl-Wrba-Hof und den umliegenden großen Wohnhausanlagen.

Die damalige Gebietsbetreuung hat den TeilnehmerInnen der September Academy kurz die bestehenden Hauptkonfliktlinien, die zum Großteil aus einem massiven demografischen Wandel heraus entstanden sind, skizziert. Darüber hinaus wurden einige der gemeinwesenorientierten, konfliktpräventiven Projekte, wie „Wohnpartnerinnen“ oder „AK Männer“ vorgestellt.

Das wohnpartner-Team 10 konnte diese Projekte adaptieren und ausbauen. Ziel ist nach wie vor, lokale Netzwerke zu schaffen und gemeinschaftsfördernde Initiativen anzuregen bzw. zu unterstützen.

Beginning in January 2010, the wohnpartner 10 Branch in the Karl-Wrba-Court took over the duties of the urban residential partners' office Favoriten. The task area is divided as before into two major areas: conflict management and community work in the Karl-Wrba-Court and the nearby large housing developments.

The former Urban Resident partners briefly outlined the existing major areas of conflict for the participants of the September Academy; these arose in large part from a massive demographic change. Additionally, several community-oriented, conflict-preventing projects were introduced, such as "Housing Partners" and "AK Men."

The wohnpartner team 10 was able to adapt and develop these projects. As before, the aim was to create local networks and encourage and support initiatives that strengthen community.

KOMMENTAR

Insgesamt ist so eine Kooperation wie mit dem Arbeitsbereich für Stadtkultur und Öffentlicher Raum (SKuOR) interessant, um unterschiedliche Sichtweisen auf so große Wohnhausanlagen zu generieren und zu diskutieren. Aus unserer Sicht wäre allerdings eine kontinuierliche Zusammenarbeit sinnvoll, um die erzielten Erkenntnisse wieder zurück in das Gemeinwesen zu spielen, sie vor Ort fruchtbar zu machen und sie in zukünftige Projektarbeit einfließen zu lassen.

COMMENT

Overall, a cooperative arrangement such as this one with the Interdisciplinary Centre for Urban Culture and Public Space (SKuOR) is interesting because it generates and enables discussion of different perspectives on these kinds of large housing developments. In our view, continuing cooperation would certainly be useful in order to integrate the knowledge generated into the community, to make the findings fruitful on-site, and to allow them to influence future project work.

KONTAKT/CONTACT

<http://www.wohnpartner-wien.at/home/lokale/4>

VOICES | STIMMENFANG DER MITSPIELER

VELIBOR KOJIĆ

GRÜNDER DER NACHBARSCHAFTSCOMMUNITY MONTE LAA
FOUNDER OF THE NEIGHBOURHOOD COMMUNITY MONTE LAA

Dass unsere Initiative „Miteinander am Monte Laa – Laaer Berg“ vom SKuOR-Team gefunden und eingeladen wurde mitzumachen, Informationen und Geschichten weiterzugeben, hat mich positiv überrascht.

Die Gespräche, die das Team am ersten Tag mit den lokalen Ansprechpartnern geführt hat, fand ich sehr professionell und nützlich.

Arbeit mit Kindern und der spielerische Ansatz haben die Kreativität gefördert und Vielfalt an Ideen hervorgebracht.

So sind die neuen (Frei)Räume besetzt und genutzt worden, etwas das früher niemand zu tun gewagt hat. Durch die Benennung der vielen namenlosen Plätze in Monte Laa wurde uns BewohnerInnen bewusst, was uns die ganze Zeit gefehlt hat.

Beides wollen und werden wir vorantreiben und somit die zwei wertvollen Ergebnisse der September Academy 2009 in Monte Laa weiterentwickeln.

I was pleasantly surprised that our initiative, “Together at Monte Laa - Laa Mountain” was found by the SKuOR team and that we were invited to participate and to share information and stories.

I found the talks with the local contacts led by the team on the first day to be very professional and helpful.

Working with children and the playful approach encouraged creativity and brought forth a diversity of ideas.

In this way the new (free) spaces were occupied and used, something that no one dared to do previously. The naming of the many nameless places in Monte Laa made the residents aware of what we had been missing all that time.

We both want to and will promote and develop the two valuable results of the September Academy 2009 in Monte Laa.



Actors walk in Monte Laa
Foto: Johanna Aigner

INFORMATION
Velibor Kojić

Initiative „Miteinander
am Monte Laa – Laaer
Berg“
E-Mail:
Post@MonteLaa.net
Web:
<http://www.MonteLaa.net>

LALE RODGARKIA-DARA

JOURNALISTIN, AUTORIN UND SOUNDINSTALLATEURIN
JOURNALIST, AUTHOR AND SOUND INSTALLATION ARTIST

Begegnung und Raumverteilung:
 In knapp vier Wochen fanden im Drehkreuz Gebietsbetreuung eine Installation, BKS-Radio-Fernsehsendung (LIB.TV), ein europäisches StudentInnensymposium, ein Geburtstag, eine Bezirksbetreuung, MusikerInnen aus dem BKS-Raum und die MA 57 zueinander, ohne sich zu kennen, und feierten miteinander ein Fest.

Für mich ein deutliches Beispiel, dass die Grenzen zwischen privatem und öffentlichem Raum nicht wirklich existieren. Ich als Individuum bastle jeden Tag von Neuem an einer Art individueller Sphäre, in der ich mich sicher und wohl fühle und bewegen und ausrutschen kann.

Am 24. September entstand ein Abend voller:

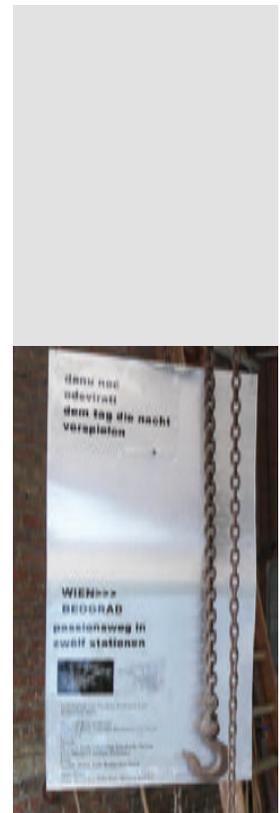
- Essen und Trinken von allen, die kamen und mitnahmen
- Filmvorführung von Ernst Pohn im Loop
- einer Installationseröffnung
- Live-Musik und Radioaufzeichnung für die Sendung Lib (BKS Deutsch) und die Fernsehsendung Diaspora Live (BKS Deutsch) sowie
- Elektroakustik-Jam zum neuem Wienerlied unter der Leitung von Christian Friedrich.

Encounter and spatial distribution:
 In just four weeks an installation, BKS-Radio-TV (LIB.TV), a European student symposium, a birthday, a district support service, musicians from the BKS space, and MA 57 were brought together in the hub area of Area Support. Without knowing each other, they all celebrated together.

For me, this was a clear example that the boundaries between private and public space do not really exist. As an individual, I'm working each day anew in a kind of individual sphere in which I can feel safe and comfortable and move and slip.

September 24th was an evening full of:

- Eating and drinking by all who came;
- A film screening of Ernst Pohn in a loop;
- An installation opening;
- Live music and radio recording for the Lib show (BKS German) and the live television broadcast Diaspora (BKS German); and
- an electro-acoustic jam for Vienna's new song under the direction of Christian Friedrich.



Vernissage
 Foto: Christoph Gollner

INFORMATION

In Favoriten wurde die Installation „Dem Tag die Nacht vorsepielen: Ein Passionsweg. Wien–Beograd, Belgrad–Beč“ von Lale Rodgarkia-Dara vom 24. 9.-1. 10. 2009 in der Gebietsbetreuung Favoriten/Wien ausgestellt.

Web:
<http://www.speis.net/>

Positions

Spiel in Stadtforschung, Raumplanung und Kunst



LEARNING GAMES | A TOOL KIT TO RAISE THE AWARENESS OF VALUES OF SPACE AMONG SCHOOL TEACHERS AND STUDENTS

PROF. ELENA MARCHIGIANI
UNIVERSITY OF TRIESTE

R.A.V.E. SPACE

Die Bildung der Bildung hinsichtlich räumlicher Entwicklung und räumlicher Ressourcen ist ein wesentliches Feld, um Belange der Nachhaltigkeit umzusetzen. Diese Prämisse lag dem Projekt R.A.V.E. Space zugrunde, das zwischen 2005 und 2007 im Rahmen des Interreg-IIIB-CADSES -Programms¹ entwickelt wurde. Das Ziel bestand darin, innovative Ansätze zu erarbeiten, um Ziele und Praktiken der Nachhaltigkeit in die Lehrpläne europäischer Grundschulen und weiterführender Bildungseinrichtungen einzubetten.

Das Projekt gründete auf dem Bedürfnis, die Einstellungen von Schülern dahingehend zu prägen, dass sie die vielfältigen *Werte des Raumes* erkennen: räumliche Elemente und Umwelteinflüsse und ihre komplexen Beziehungen mit sozialen Gewohnheiten, lokalen Kulturen und Wirtschaftskreisläufen, den Erinnerungen, den Wahrnehmungen und den Anforderungen der Menschen. Ein weiteres Ziel war es, ihnen beizubringen, wie individuelle Handlungen und Verhaltensweisen sich in positiver Art und Weise

R.A.V.E. SPACE

Citizens' education on the topics of spatial development and spatial resources is a vital way to implement sustainability measures. Such a consideration guided the project *R.A.V.E. Space: Raising Awareness of Values of Space through the process of Education*, developed from 2005 to 2007 within the Interreg IIIB CADSES Programme¹. The aim was to work out innovative methodologies to integrate principles and practices of sustainability into European primary and secondary schools' curricula.

The project focused on the need to develop students' attitudes to recognize values of space (spatial elements and environmental features; their complex relations with social habits, local cultures and economies, people's memories, perceptions, and demands), to make them understand how individual acts and behaviours can positively change everyday living spaces, and to give pupils the knowledge and means to actively participate



PROF. ELENA MARCHIGIANI

Elena Marchigiani is architect, researcher and professor in Town Planning at the Faculty of Architecture of the University of Trieste. Her study activities focus on the construction of spatial and landscape planning tools and processes, on urban design and participatory approaches with particular reference to the renewal of social housing districts.

Contacts: emarchigiani@units.it. Foto: Elena Marchigiani

auf alltägliche Lebensräume auswirken können. Hierdurch wollten wir ihnen anbieten, das Wissen und die Mittel an die Hand geben, was sie beisteuern können, wenn sie in Planungsprozesse eingebunden sind.

Die wesentlichen Ergebnisse von R.A.V.E. Space sind eine räumliche Ausbildungsstrategie, ein Werkzeugkasten für die Lehre hinsichtlich der Vermittlungsgrundlagen der Werte von Raum. Diese resultierten aus internationalen Trainingsseminaren für Lehrer, die im Rahmen des Forschungsprojektes durchgeführt wurden².

RAUM ALS LEHRMITTEL

Das Tool Kit ist als konkrete Unterstützung der Einbettung der *UNECE-Strategie für Ausbildung für nachhaltige Entwicklung (ESD)* gedacht, die von den Vereinten Nationen 2005 definiert wurde. Der Werkzeugkasten dient dazu, Länder dazu zu ermuntern, die Prämissen dieses Programmes in ihre formalen Ausbildungssysteme einzubetten.

Durch die Vorstellung des *Sozialen Lernens* als Konzept wurde die Aufmerksamkeit auf die interaktiven Dimensionen von Ausbildung gelenkt, denn Lernerfolge stellen sich oftmals dann ein, wenn persönliche Erfahrungen mit jenen anderer Menschen verknüpft werden. *Kritisches Denken, Handlung, problemorientierte Herangehensweisen* und *Projektarbeit* betonen, welche Bedeutung es hat, Schüler in den Lehrprozess mit einzubeziehen, sie in praktische Aktivitäten, die

when involved in shared planning processes.

The main results of *R.A.V.E. Space* are: a *Spatial Education Strategy*; a *Tool Kit* for teaching the values of space, based on the results of international training seminars for teachers organized during the research².

SPACE AS A LEARNING DEVICE

The Tool Kit is meant to support the implementation of the *UNECE Strategy for Education for Sustainable Development (ESD)* defined by the United Nations in 2005, and aims to encourage countries to incorporate ESD into their formal education systems.

By introducing the concept of *Social learning*, attention is focused on the interactive dimensions of education (people often learn better by relating their personal experience to those of others). *Critical thinking, Action* and *Problem-oriented approaches, Project work* stress the importance of involving students in the teaching process, of making them perform practical activities as an integral part of the learning programmes, and of dealing with topics from an interdisciplinary point of view focusing on real problems and situations in order to define proposals for change which are not given in advance.

Since experiencing space offers pupils many possibilities to acquire different kinds of

¹Project partners were: Ministry of the Environment and Spatial Planning of Slovenia (leader partner); Department of Geography - Faculty of Arts, University of Ljubljana; Anton Melik Geographical Institute - GIAM, Slovenia; Ljubljana Urban Institute - LUZ d.d.; Central European Initiative - CEI; Department of Architectural and Urban Design - DPAU, University of Trieste; Region of Ionian Islands; Innowacja Foundation, Warsaw; Bureau for Education Services of Republic of Montenegro.

²The Tool Kit was developed by DPAU (Ilaria Garofolo, Claudia Ferluga, Elena Marchigiani). Documents can be downloaded from www.rave-space.org.

integraler Bestandteil des Lehrprogramms sind, durchführen zu lassen. Sie setzen sich so mit Themen aus einer interdisziplinären Perspektive heraus auseinander, die reale Probleme in den Mittelpunkt stellen, um gemeinsam Vorschläge für Veränderung zu erarbeiten, die nicht im Vorfeld abgesteckt sind.

Da räumliches Erfahren Schülern diverse Möglichkeiten aufzeigt, unterschiedliche Informationen aufzunehmen, wird *Outdoor Learning*

information, *Outdoor Learning* is highlighted as a particularly valuable and flexible method. Learning from the surrounding environment definitely brings subjects to life, invites pupils to look at the places they inhabit everyday from different perspectives, enhances students' motivation, and encourages the development of social and life-long learning skills. With the help of *Perceptual* and *Conceptual Mapping* and of *Simulation Methods* (such as role-playing, theatrical games, building scenarios,

(Lernen im Freien) als eine besonders wertvolle und flexible Methode angesehen. Strategien, die darauf basieren, von Umgebung zu lernen, bringt Leben in die Subjekte und lädt Schüler ein, die Orte, die sie täglich bewohnen, aus unterschiedlichen Perspektiven zu sehen. Außerdem fördert es die Motivation der Schüler und trägt dazu bei, soziale und lebenslange Lernfähigkeiten zu entwickeln. Mithilfe von Kartographietechniken im Bereich des Wahrnehmens und Konzipierens von *Simulationsmethoden* (wie etwa Rollenspiele, theatralischen Spielen, Bau-Szenarien und -Modelle) können Lernende ihre Gedanken erklären und Beiträge anhand von Diskussionen über praktische Lösungen erarbeiten.

AKTIVER LERNPROZESS: VON ERFAHRUNG ZU VERGEGENWÄRTIGUNG

Beginnend bei diesen Schlüsselthemen sind die Inhalte des Tool Kits als Stufen einer Werkstatt organisiert, die ein innovatives Lehrwerkzeug an sich darstellt und in unterschiedlichen Kontexten, nationalen Lehrplänen, Schulstufen und Fächern angewendet werden kann. Manche Bildungswege bieten auswechselbare Zugänge an, wobei hier der Schwerpunkt auf der direkten Erfahrung

and models), learners can clarify their thoughts and elaborate inputs through discussion about practical solutions.

AN ACTIVE LEARNING PROCESS: FROM EXPERIENCE TO ENVISIONING

Starting from these key issues, the contents of the Tool Kit are organized into the steps of a *Workshop*, an innovative teaching tool itself that can be adjusted to different contexts, national curricula, school grades and subjects. Some 'educational routes' offer interchangeable approaches, whereas the starting point is the direct experience and knowledge of a space nearby the school that pupils will further develop during outdoor and classroom activities.

The learning process is described through a *Manual for Teachers* (key concepts and explanation of the whole methodology), and *Resource Sheets for Students* and *Resource Sheets for Teachers* (guidelines and materials for the step-by-step development of teaching units and tasks).

Comprehensive knowledge

Bildung für eine nachhaltige Entwicklung

Outdoor learning

Learning games

Values of Space Tool Kit

Education for Sustainable Development

spielend lernen

Social learning

übergreifendes Wissen

Raumwerkzeuge

und dem direkten Wissen über einen Ort in Nähe der Schule liegt, den die Schüler während Freiraum-Aktivitäten und auch im Klassenraum weiterentwickeln.

Der Lernprozess wird über ein *Handbuch für Lehrer* (Schlüsselkonzepte und Erklärung der Methodik), *Arbeitsbögen für Schüler* und *Arbeitsbögen für Lehrer* (Richtlinien und Material für die schrittweise Entwicklung von Lehreinheiten und Aufgaben).

Der Prozess besteht aus vier Hauptstufen:

1. *Räumliche Werte: Diskussion und Wissensvermittlung.* Durch Brainstorming als Methode und durch den Einsatz einer Karte zu Gullivers Reise, erzählen Schüler einander, was sie über den Ort wissen. Sie

The process consists of four main stages:

1. *Values of space: discussing and sharing knowledge.* Through the brainstorming method and the use of a Gulliver's map, students tell each other what they know about the place, and define together its general values.
2. *Exploration: walking along an itinerary and observing.* Infield survey is the leading method for reading the context and its values, through the use of sketches, photos, and interviews. Different approaches are proposed: analytical (collecting and inventorying elements and information, as external observers); active (practising space, as internal observers); interactive (relating with space, people, and animals, as participant observers).

definieren gemeinsam seine generellen Potenziale/Schwächen.

2. *Erforschung: Entlang einer Route gehen*



Values of space: Gulliver's map



Envisioning: Domino game; Fotos: Claudia Ferluga

und beobachten. Vor-Ort-Erkundung ist die Methode, um den Ort und dessen Bedeutung durch Skizzen, Fotos und Interviews zu lesen. Unterschiedliche Zugänge werden vorgeschlagen: analytische (Sammeln und Inventarisieren von Elementen als nichtteilnehmende/externe Beobachter); aktive (Übungsraum als teilnehmende/interne Beobachter); interaktive (Verknüpfend mit dem Raum, den Menschen, den Tieren als teilnehmende Beobachter).

3. *Ausarbeitung: Konzeptualisierung von räumlichen Elementen.* Der kognitive Prozess und die Verbreitung von Konzepten werden durch die Bewertung der beobachteten Elemente und ihrer Verbindungen eingeleitet. Manche Aspekte sind typisch für die unterschiedlichen Lehreinheiten: Organisation in Arbeitsgruppen als Mittel, um vielfältige Interpretationen desselben Themas/Ortes zu erhalten; Konstruktion physischer Repräsentationen von Vor-Ort-Erfahrungen als Unterstützung zur weiteren Erarbeitung (thematische und interviewbasierte Karten, fotografische Daumenkinos, theatralische Aufführungen); das Nutzen öffentlicher Darstellungen, um Ideen besser zu formulieren zu können, offen zu debattieren und zu lernen, sich unterschiedlichen Meinungen zu stellen.

4. *Vergegenwärtigen: Spielen, um Visionen zu teilen.* Ausgehend von den Resultaten der vorangegangenen Aktivitäten, besteht das Ziel dieser Stufe darin anzuerkennen, wie räumliche Werte zu einem fundamentalen Bestandteil künftiger Transformationen avancieren können. Lehrer können zwischen zwei Spielen, die sich hinsichtlich ihrer Komplexität unterscheiden, auswählen. Im ersten Spiel (*Domino*) gewinnt die Spielpraxis die Oberhand, während die Aufmerksamkeit hauptsächlich auf ein

3. *Elaboration: conceptualising elements of space.* Cognitive processes and the sharing of concepts are facilitated through the

assessment of the observed elements and of their relationships. Some devices are common to the different teaching units: organization into working groups as a means to develop various interpretations of the same issues/place; construction of physical representations of infield experience to support further elaboration (theme and interviews maps, photo flip books, theatrical performances); use of public reports to better formulate ideas, open debate, and learn to face different opinions.

4. *Envisioning: playing to share visions.* Starting from the results of the previous activities, the aim is to appreciate how values of space can become a fundamental ingredient for future transformations. Teachers can choose between two games differing in complexity. In the first (*Domino*) game practice prevails, while attention mainly focuses on a deeper understanding of how elements of space can be considered either resources or threats to sustainable development, and on the actions which can protect/enhance values of space. The outcome is a "strategic map" for sustainable change, drawn by the sequence of domino tiles. The second (*Role Game*) aims to define and share solutions to a given problem, asking pupils to play the role of different stakeholders, confront their demands and interests. The building of a model of the preferred solution closes the game.

PLAYING GAMES TO BUILD UP COMPREHENSIVE KNOWLEDGE

Learning games are an extraordinary method of understanding the complexity of values of space. All teaching units that the Tool Kit

tieferes Verständnis der Frage abzielen, wie Aspekte von Stadtraum entweder als Ressourcen oder als Hemmnisse für nachhaltige Entwicklung dienen. Welche Handlungsoptionen tragen dazu bei, die Werte des Raumes zu fördern und zu bewahren? Das Ergebnis ist eine „strategische Karte“ für nachhaltige Veränderungen, die durch eine Abfolge von Dominosteinen dargestellt wird; Das zweite Spiel (*Rollenspiel*) zielt auf die Definition und die Verbreitung von Lösungen für ein bestimmtes Problem ab, indem Schüler dazu angeregt werden, in die Rollen unterschiedlicher Akteure zu schlüpfen und mit ihren Anforderungen und Interessen konfrontiert werden. Der Bau eines Modells, welches den favorisierten Lösungsansatz darstellt, beendet das Spiel.

DURCH SPIELE(N) UMFANGREICHES WISSEN AUFBAUEN

Lernspiele sind eine außergewöhnliche Herangehensweise, die Komplexität räumlicher Werte zu verstehen. Sämtliche Lehreinheiten des Werkzeugkastens bestehen auf dem Grundsatz, Spielen als ein Mittel der Distanzverringerung zwischen Beobachtern und Beobachteten. Sie erleichtern Perspektivenwechsel und dienen dazu, sich die alltäglichen Orte anders vorzustellen, sie anders zu leben.

Auf diese Weise steigern Spiele die dynamischen Qualitäten in Lernprozessen, indem sie die Möglichkeit bieten, mechanische Beziehungen zwischen Lernenden und Lehrenden zu vermeiden, die Rollen zu vermischen und zu wechseln, sich realen Problemen und unvorhersehbaren Entwicklungen zu stellen und kreative Denksätze zu eröffnen.

Während des Spielens, dem Spaß, hören Schüler unterschiedliche Meinungen, argumentieren ihre Positionen und verstehen die grundlegende Bedeutung von Zusammenarbeit. Durch raumbezogenes Arbeiten entwickeln sie *übergreifendes Wissen*, welches der Hauptbehelf ist, sich mit den vielfältigen Themen, welche nachhaltige Entwicklung mit sich bringt, auseinanderzusetzen.

describes use playing as a means to shorten the distance between who observes and what is observed, to help change points of view, and to practise and imagine everyday spaces in an unusual way.

In this way games enhance the dynamic qualities of learning processes, offering the opportunity to avoid mechanical relations between teaching and learning, to mix and change roles, to face real-world problems and unforeseen events, and to develop creative thinking capacities.

While playing and enjoying, students listen to different opinions, argue their positions, and understand the importance of collaboration. Working in space, they build up *Comprehensive knowledge*, which is the main device to face the manifold issues sustainable development brings to our attention.



Envisioning: Domino game ; Foto: Claudia Ferluga



Exploration and Elaboration: Itinerary map



Elaboration: Values/disvalues map; Fotos: Claudia Ferluga

Bibliography

- Aa.Vv., *Raising Awareness of Values of Space through the Process of Education. R.A.V.E. Space Project Final Report*, The Ministry of the Environment and Spatial Planning of Slovenia, Ljubljana 2007.
- I. Garofolo, C. Ferluga, E. Marchigiani, *Raising Awareness of Values of Space. Tool Kit*, Department of Architectural and Urban Design - DPAU, University of Trieste, Trieste 2007.
- United Nations, *Draft UNECE Strategy for Education for Sustainable Development*, Economic Commission for Europe, Committee of Environmental Policy, Rome 2004.
- United Nations, *UNECE Strategy for Education for Sustainable Development*, Economic Commission for Europe, Committee of Environmental Policy, Vilnius 2005.

EXPERIENCING SPACE | ZUR BEDEUTUNG PERFORMATIVER PRAXIS IN DER RAUMPLANUNG

DI EMANUELA SEMLITSCH

Eine Vorstellung in der Stadt, eine Bühne im Alltag, die Familie am Tisch heißt uns willkommen, freut sich über ihren unerwarteten Logenplatz, ein Kind, das gerade gehen lernt, entdeckt die langen Stoffbahnen, rot, blau, und schwarz-weiß-kariert auf grauem Asphalt, manche flüstern, andere fragen, erste Gäste nehmen Platz, manche ziehen ihre Schuhe aus, Wohnzimmerteppich-Atmosphäre unter Unbekannten, Jugendliche bestehen auf ihren Fußballplatz, später sitzen sie oben auf der Mauer, Zuschauer, jederzeit zum Absprung bereit, zwei Männer holen zwei Bänke, Kinderwagen bilden einen Kreis, Vorbeikommende bleiben stehen, andere gehen weiter, Kinder hin- und hergerissen zwischen Neugierde und Sicherheit – das Spiel hat längst begonnen, Welten entstehen, auf der Bühne und hinter der Bühne, vor Ort und im Kopf, Anspannung, Schreckmomente, Zwischenrufe, manche schreien, andere halten den Atem an, das gemeinsame Lachen befreit, ist es vorbei, bleiben Sonnenblumenschalen auf den Tüchern, und Menschen, die schauen, oder fragen, oder erzählen, bis wir weg sind, und auch danach.

A theatrical production in the city, a stage in daily life, the family at the table welcomes us, is happy about its unexpected box seat, a child, who is just learning to walk, discovers the long lengths of fabric, red, blue, and black-and-white checkered on gray asphalt, some whisper, others ask, the first guests take their seats, some take off their shoes, living-room-carpet atmosphere among strangers, young people are on their football field, then they sit on top of the wall, spectators, always ready to jump off, two men get two benches, strollers form a circle, passers-by stay standing, others go further, children torn between curiosity and safety, the game has already begun, worlds are created on stage and backstage, on-site and in the head, tension, moments of shock, heckling, some are crying, others are holding their breath, let out the shared laughter, is it over sunflower shells remain on the cloth, and people who look, or ask, or explain, until we're gone, and thereafter as well.

Associative memory fragments from street theater situations show an understanding of



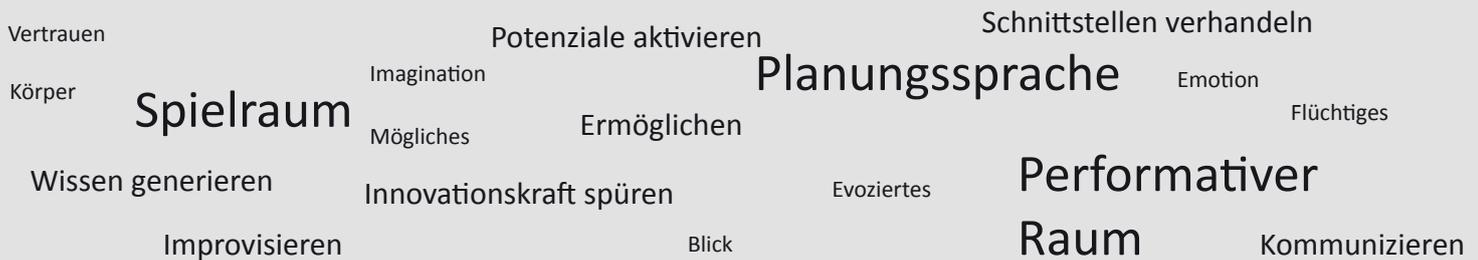
DI EMANUELA SEMLITSCH

Raumplanerin (Diplomarbeit: Orientierung im Raum, Stadtplanung zwischen urbanen Labyrinthen und mentalen Karten); Auslandsstudien in Spanien, Argentinien, Uruguay und Brasilien; Tätigkeit als (Straßen-) Theatermacherin; Forschungsinteresse: urbane Kommunikations- und Interaktionsformen; Universitätsassistentin am Fachbereich Örtliche Raumplanung, TU Wien; Dissertationskonzept zur performativen Gestaltung von Räumen; E-Mail: semlitsch@ifoer.tuwien.ac.at.

Foto: Emanuela Semlitsch.

Assoziative Erinnerungssplitter aus Situationen des Straßentheaters verdeutlichen ein Raumverständnis, welches in den letzten Jahren verstärkt Anerkennung und wissenschaftliche Fundierung in verschiedenen raumbezogenen Disziplinen gefunden hat: Raum als Produkt von Handeln und Wahrnehmung (vgl. Löw 2001). Ein Ort wechselt seine Bedeutung von Mensch zu Mensch, von heute auf morgen oder von einer Minute zur anderen. Erinnerungen überlagern sich mit Imaginationen und Erzählungen, neue Räume entstehen durch Farben und Klänge, durch Gemeinsamkeit oder Abgrenzung. In der Überlagerung von Bewegungen, Bedeutungen und Vorstellungen entsteht somit „eine unendliche Menge an Differenzen und performativen Gestaltungen von Räumen“ (Dell 2007, 142), welche einen Beitrag zur Hervorbringung von Wissen, Kreativität und Innovation leisten können, wenn die Möglichkeit der Begegnung und Interaktion mit dem Anderen, dem Unbekannten, besteht. Ash Amin (2008, 10) nennt dieses Potenzial „situated multiplicity“ und definiert es über Räume, die von einer Dichte an Dingen,

space that has in recent years found increasing recognition and scientific foundation in various spatially oriented disciplines: space as a product of action and perception (cf. Löw 2001). A place changes its meaning from person to person, from day to day, or from one minute to another. Memories overlap with imagination and narratives, new spaces are created by colors and sounds, by togetherness or definition. In the superposition of movements, meanings, and ideas “an infinite amount of differences and performative forms of spaces” (Dell, 2007, 142) is thus created, which can help to generate knowledge, creativity, and innovation, when the possibility of meeting and interaction with the other, the unknown, exists. Ash Amin (2008, 10) calls this potential “situated multiplicity” and defines it through space that is marked by a density of objects, movements, activities, impulses, actors, impositions of order, that are not to be understood as part of an overall plan. In this density many sudden, unplanned, and unexpected encounters exist that lead to



Bewegungen, Aktivitäten, Impulsen, Akteuren, Ordnungsmustern gekennzeichnet sind, welche nicht als Teile eines Gesamtplanes zu verstehen sind. In dieser Dichte entstehen viele plötzliche, ungeplante wie unerwartete Begegnungen, welche zu einer Konfrontation mit verschiedenen Wahrnehmungen, Bewegungs- und Interaktionsmustern sowie Wertesystemen führen (Stevens 2007, 7ff). Die Innovationskraft liegt hier in der laufenden Erweiterung des Alltags- und Erfahrungswissen und der Improvisationsfähigkeit der Menschen.

Eine besondere Form der Begegnung stellt das Spiel im öffentlichen Raum dar, denn eine spielerische Situation beinhaltet immer ein „Als-ob“ und ermöglicht damit eine freie Begegnung mit dem Fremden, eine Art versuchsweise Kommunikation. Indem Grenzen und Verbote getestet, erweitert, subvertiert werden, werden städtische Erfahrungs- und Erlebnismöglichkeiten erkannt und herausgefordert. Auf diese

a confrontation with different perceptions, movement and interaction patterns, and value systems (Stevens 2007, 7 ff). Here, the power of innovation is the ongoing expansion of everyday and experiential knowledge and people’s improvisational ability.

The game in public space is representative of a special form of encounter, since a playful situation always includes “as-if” and thus enables a free encounter with the stranger, a sort of experimental communication. In that limits and bans are tested, expanded, subverted, opportunities for urban experiences and adventures are identified and challenged. In this way the game reflects the added value of public space as a counter-position to goal- and purpose-oriented behavior (ibid. 2007, 31), space in which those phenomena appear to be substantiated, that we refer to as having the character, the atmosphere of a city. Thus to enable play to be an essential component

Weise spiegelt das Spiel als Gegenposition zu ziel- und zweckorientierten Verhaltensweisen den Mehrwert des öffentlichen Raumes (ibid. 2007, 31), in welchem diejenigen Phänomene begründet zu liegen scheinen, die wir mit dem Charakter, der Atmosphäre einer Stadt bezeichnen. Um Spiel also als wesentlichen Bestandteil von Urbanität zu ermöglichen, müssen öffentliche Räume auch ineffizient sein dürfen. Ansonsten beschneidet sich die Stadt an Möglichkeiten des Zusammentreffens, des Voneinander-Lernens, des Hinterfragens und das Aufbrechens von Grenzen als Folge der Begegnung mit dem Anderen. Hierin liegt die Herausforderung für die Raumplanung: in der Auseinandersetzung mit diesen besonderen Qualitäten öffentlicher Räume und in einer normativen Setzung, die vielfältige, integrative und kommunikative öffentliche Räume zum Ziel hat, in welchen Aushandlungsprozesse in menschenwürdiger und konstruktiver Weise ausgetragen werden können.

Es erscheint nun eine erweiterte Planungssprache erforderlich, um vieldimensionale Räume sowohl lesen als auch kommunizieren zu können. Im Gegensatz zu (vermeintlich) vollständigen Bestandsaufnahmen und Analysen stehen in einem relationalen Raumverständnis das Herstellen von Bezügen und das Erkennen von Zusammenhängen und Bedeutungen im Vordergrund – ein Lesen zwischen den Dingen, denn „das Machbare, [...] das Potenzial der Situation [schöpft] sich aus der Wechselwirkung der sich gegenseitig beeinflussenden Faktoren“ (Dell 2007, 143). Es werden auch neue Begriffe und Darstellungsmöglichkeiten wichtig sein, welche über eine Zwei- oder Dreidimensionalität hinausgehen, eben um vieldimensionale Räume und deren Potenziale sichtbar zu machen, und um damit wiederum vorhandene Ressourcen und Energien zu aktivieren.

Schließlich ist auch der Planung selbst Spielraum zuzugestehen. Nicht eine rein auf Problemlösung und Risiko-Minimierung gerichtete

of urban life, public spaces must also be allowed to be inefficient. Otherwise, the city restricts the possibilities of encounter, mutual learning, questioning, and the breaking down of boundaries that result from encounters with the Other. Herein lies the challenge for spatial planning: in addressing these special qualities of public spaces and in a normative setting that has diverse, inclusive, and communicative public spaces as its goal, the negotiation processes of which can be carried out in a decent and constructive way.

It now appears that an advanced planning language is necessary both in order to read and to communicate multi-dimensional spaces. In contrast to (supposedly) complete inventories and analyses, in a relational understanding of space the production of covers and the understanding of contexts and meanings are foregrounded – a reading between things, for “the possible, [...] the potential of the situation [draws] from the interaction of mutually influential factors” (Dell, 2007, 143). New terms and possibilities for display will also be important, surpass two or three-dimensionality, precisely to make multi-dimensional spaces and their potential visible, and in turn to enable existing resources and energies.

Ultimately, planning itself must be accepted as a space for play. The focus is not planning that is directed purely toward problem-solving and risk-minimization, but rather testing, experimentation, design as a possibility to bring together practice and theory; not consecutively connected, once-defined planning and implementation phases, but iterative planning processes that make possible ongoing observation and reflection, as well as immediate reaction to changes; not “planning” as the definition of space, but as the creation of elastic structures with “negotiable interfaces and [...] variable settings (Teckert 2007, 37), which can integrate the unplanned,

Bibliography

- Amin, Ash (2008): Collective Culture and urban public space. In: *City* 12/1: 5-24
 Dell, Christopher (2007): Die Performanz des Raums. In: *archplus* 183. 136-143
 Holling, Eva (2007): Ist alles gespielt? Blicke auf den Stadtraum im neuen Theater. Marburg: Tectum
 Kehl, Anne (2004): Auf unsichtbaren Bühnen – Forschendes Theater im Stadtteil. *StadtRandNotizen*. No 4. Bremen: Edition Temmen
 Löw, Martina (2001): *Raumsoziologie*. Frankfurt am Main: Suhrkamp
 Stevens, Quentin (2007): *The Ludic City. Exploring the potential of public spaces*. London, New York: Routledge

Planung steht hier im Mittelpunkt, sondern das Testen, Experimentieren, Entwerfen als Möglichkeit, Praxis und Theorie zu vereinen; nicht nacheinandergeschaltete, einmalig definierte Planungs- und Umsetzungsphasen, sondern iterative Planungsprozesse, welche laufende Beobachtung und Reflexion sowie unmittelbare Reaktion auf Veränderungen ermöglichen; nicht das „Planen“ als Definieren von Raum, sondern als Schaffen von elastischen Strukturen mit „verhandelbaren Schnittstellen und [...] veränderbaren Setzungen“ (Teckert 2007, 37), welche Ungeplantes, Provisorisches, Informelles zu integrieren vermögen und damit die Produktion neuer, vielfältiger Räume ermöglichen.

„Den Raum spielen zu lassen ist das Heraufbeschwören der ‚abgeschnittenen‘ Möglichkeiten, die Provokation des Möglichen im Realen“ (Holling 2007, 63). In diesem Sinne ist es das theatrale Spiel, das in der Erschließung eines Wissens um die performative Gestaltung von Räumen hilfreich sein wird, denn in der Gegenüberstellung des Imaginierten und des Realen eröffnet das Theater einen „Spielraum für den Möglichkeitssinn“ (Kehl 2004, 157), wie auch einen „Verhandlungsspielraum im Erzeugen und Ermöglichen von Differenz“ (Teckert 2007, 34). Die Chance einer Durchdringung dieser beiden Herangehensweisen aus Raumtheorie und performativer Praxis liegt in einer Neuinterpretation der Planungssprache, in welcher sich das beschriebene Verständnis von Raum, öffentlichem Raum und Spielraum widerspiegelt, und woraus sich der Planung Perspektiven und Qualitätskriterien für den Umgang mit aktuellen und zukünftigen Herausforderungen eröffnen. Es sind Fenster für ein Lesen von Raum, es sind Werkzeuge zur Sichtbarmachung von Potenzialen, und es sind Wege zu neuen Räumen.

provisional, informal and thereby enable the production of new, diverse spaces.

“To let space play is the conjuring up of the ‘truncated’ possibilities, the provocation of the possible in the real world” (Holling, 2007, 63). In this sense it is the theatrical game that will be helpful in the development of knowledge of the performative design of spaces, for in the comparison of the imagined and the real the theater opens a “play space for the sense of possibility” (Kehl 2004, 157) as well as a “space for negotiation in the creation and enabling of difference” (Teckert 2007, 34). The chance to penetrate these two approaches from spatial theory and performative practice lies in a reinterpretation of planning language in which the described understanding of space, public space, and play space is reflected, and from which perspectives and quality criteria for dealing with current and future challenges in planning are disclosed. There are windows for a reading of space, there are tools for the visualization of potential, and there are ways to new spaces.

Teckert, Christian (2007): Agonale Räume. Zur Sichtbarmachung von Differenz in der Relation von Raum und Öffentlichkeit. In: Bosse, Claudia/Nägele, Christina (Hrsg.): Skizzen des Verschwindens. Theatrale Raumproduktionen. Theatercombinat. Frankfurt am Main: Revolver Archiv für aktuelle Kunst, 32-38

THE ARTS | ÜBER DAS SPIELERISCHE IN DER KUNST

MARION TAUBE, M. A.

Was natürlich im Sinne Kandinskys das Geistige voraussetzt. Denn ohne Geist ist nichts. Verspielt wäre dann manches. Und so muss die spielerische Kraft in der Kunst zuvorderst einmal als geistige Potenz betrachtet sein. Das freie und virtuose Element in der Kunst, das artfremde Zustände aufzumischen und zu verwirren in der Lage ist, folgt sicher immer einem geistigen Impetus. Instinktive Witterung und messerscharfe Analyse vermählen sich so geradezu spielerisch im künstlerischen Handstreich, der in Form, Farbe und Gestalt vieles sein kann – niemals jedoch beliebig.

Somit ist die Kunst weiter als manch andere Lustbarkeit davon entfernt, ein nach Belieben anwendbares Spiel zu sein, dann schon grausig realistischer Ernst: „Ein knackendes Geräusch. Merkwürdig dumpf. Ein Bein. Eine Blutlache“. „Es sieht halt nicht gut aus, wenn der Rest übrig bleibt“, kommentiert die Künstlerin Birgit Brenner ihre schonungslosen Enthüllungsgeschichten auf Leinwand. Ein Spiel mit halb verdeckten Karten, eine echte Abzocke im vermeintlich vertrauten Metier, tatsächlich käme eine solche

Which, of course, presupposes the spiritual in the sense of Kandinsky. For there is nothing without spirit. Without it, many things would be squandered. And thus the playful force in art needs to be seen in the first instance as spiritual power. The free and virtuoso element in art that is capable of mixing up and confusing the dissimilar circumstances surely always follows a spiritual impetus. Instinctive senses and razor-sharp analysis are wedded almost playfully in an artistic stroke of the hand that can be many things in form, color, and design -- never, however, arbitrarily. Thus, art is further removed than many other festivities, to be a game adaptable at will, then already gruesomely realistic earnestness: “A cracking noise. Strangely muffled. A leg. A pool of blood.” “It just doesn’t look good if the rest is still there,” the artist Birgit Brenner annotates her relentless investigative stories on canvas. A game with half-hidden cards, a real rip-off in the supposedly familiar profession, actually such a version would get closer to the core of the matter, for nothing is further from art than entertaining the shallow decline of society.



MARION TAUBE, M. A.

geb. 1963; Bereichsleiterin Kunst und Kultur, Internationale Bauausstellung Emscher Park; Geschäftsführerin Stiftung Museum Insel Hombroich; Direktorin Museum Tadao Ando, Raketenstation, Neuss; seit 2005 Marion Taube Art + Rat: verbale Visualisierung, ästhetische Implementierung, Kunstförderung; 2009/2010 Gastdozentin TU Wien.
Foto: Laszlo Erich Maria Taube.

Fassung dem Kern der Sache näher, denn nichts liegt der Kunst ferner als das seichte Siechtum der Gesellschaft zu bespaßen. Zu bespiegeln schon eher, und erst in diesem Akt des schöpferischen Freischlagens einer frischen Betrachtungsachse auf Verqueres, Komplexes oder allzu Schlichtes kommt mit der Kunst auch die Heiterkeit in Form der lustvollen Einsicht auf, die im profanen „Spiel“ schon mit einem allseits bekannten Regelwerk und der subtilen Gier nach Gewinn das eigentliche Glück verspielt.

Wer die Kunst einlädt zu agieren, darf zuvorderst gar nichts erwarten. In der Kunst gibt es keine Garantie: weder für Gewinnausschüttung noch verwertbare Handlungsparameter. Im Grunde ist nichts so abwegig, wie genau die Kunst als Partner oder gar „Spielkamerad“ in der Planung einzusetzen. Die Rationalisierung künstlerischer Prozesse unter der Prämisse, ja einen vorteilhaften Unterschlupf am avantgardistischen Zipfel der künstlerischen Pelerine zu ergattern, spendet in der Regel wenig Schutz vor unerlässlicher Konfrontation und im Zweifelsfall viel Schatten, in dessen dunklen Nischen dem Blinden eh kein Licht aufgeht.

Man muss es schon frontal angehen und der Freiheit ins Angesicht schauen wollen, das sich ungezügelt und mit wilder Mähne offenbaren mag, wenn man die Kunst zum Ausritt in unbekanntes Terrain bittet. Immanuel Kant, der schon „von Rechtswegen“ empfahl, nur die „Hervorbringung durch Freiheit, d.i. durch eine Willkür, die ihren Handlungen Vernunft zu Grunde legt“, Kunst zu nennen, entließ die Kunst deshalb noch lange nicht in ein regelloses Nirwana des menschlichen Genius. Ganz im Gegenteil: bei ihm eröffnet erst die schöpferische Regel das Werk zum ästhetischen Genuss, „etwas Zwangmäßiges [...], ohne welchen der Geist, der in der Kunst frei sein muss und allein das Werk belebt, gar keinen Körper haben und gänzlich verdursten würde“. Nur, dass das Reglement hier auf Seite des Genies verbleibt, die authentische künstlerische Handschrift, die aus sich heraus stringent wirkt und berührt, aber bitte „ohne Peinlichkeit, ohne eine Spur zu zeigen, dass die Regel dem Künstler vor Augen geschwebt[...]“. Damit setzt die Kunst die gesellschaftliche Vorstellung von Spiel und Verlauf in Ermangelung gültiger Spielpläne und erprobter Verfahrensabläufe natürlich schachmatt.

Was somit bleibt, ist die Herausforderung an

For mirrored more closely, and first in this act of creative exposure a fresh axis of approach to the bizarre, complex, or too simple, comes with art and joy in the form of pleasurable insight, that in the profane “game” fortune has already been squandered with a well-known set of rules and the subtle greed for profit.

Anyone who invites art to act should not expect anything in the first instance. In art there is no guarantee, neither of profit nor usable parameters for action. Basically, nothing is as devious as using art as a partner or even “playmate” in the planning stage. The rationalization of artistic processes under the premise of getting hold of a favorable shelter at the avant-garde end of the artistic cape, usually gives little protection from necessary confrontation and in case of doubt many shadows, in whose dark recesses there is no light for the blind.

One must have a frontal approach and want to look freedom in the face, a freedom that clearly prefers itself unbridled and with a wild mane, if one asks art to ride into uncharted territory. Immanuel Kant, who already recommended “by right”, only the “production through freedom, that is through arbitrariness, the actions of which have an underlying reason,” to call it art, therefore art has not released human genius into a ruleless nirvana for a long time. On the contrary, with it creative control first opens the work to aesthetic pleasure, “something compulsory [...], without which the spirit, which must be free in art and which alone enlivens the work, would have no body and would die of thirst.” Only that convention here remains on the side of the genius, the authentic artistic style that works and affects strictly by itself, but please, “without embarrassment, without showing a sign that he had born rules in mind [...]” Thus art sets the societal concept of play and progress in checkmate for lack of a valid program and tried-and-true procedure.

What remains is a challenge to us to produce art in other ways and thus receive insight into the principle of the liberal conquest of knowledge. Whereby the first and foremost insight of the circumstance should hold true that such art, which can give us knowledge, will not allow itself to be abused. Were it not circumstantial, such an application would be

uns, die Kunst auf anderen Wegen zu gewinnen und damit erst Einblick in das Prinzip der freiheitlichen Eroberung von Erkenntnis zu erhalten. Wobei die erste und vornehmste Einsicht der Tatsache gelten sollte, dass solcherart Kunst, die uns Erkenntnis in der Lage ist zu offenbaren, sich jedem Karren, vor den man sie spannen wollte, verweigern wird. Wäre es nicht grundumständlich, käme ein solches Ansinnen quasi für alle Zweifler und Zauderer einem „Lackmustest“ der Qualitäten gleich, um den Gehalt einer künstlerischen Ambition frühzeitig in mau oder mitreißend zu scheiden. Was sich verweigert, hat schon viel gewonnen.

Das schlägt dem Spiel mit der Kunst keine Tür zu. Im Gegenteil. Darin liegt das große Wunder geborgen, dass die Kunst denen, die sie einladen, als neues Äquivalent des Lebens zu offenbaren vermag. Der von Adorno kritisch beschriebenen „Entzauberung der Anschauungswelt“ steht das Entlassen aus jeder Nützlichkeit, dem allein „das Licht der eigenen Bestimmung, als ‚Lust an der Sache‘ leuchtet“, stehen den Verunstaltungen unserer Lebenswelt „die von Aneignung gereinigten Dinge“ als Sehnsuchtsmodell gegenüber. Das Spiel mit der Kunst kann so nur beginnen, als gnadenloser Anschlag auf die Sinne, als mutiger und regelloser Eröffnungszug, der anstößt und sich frohgemut verkantet und die Mitspieler herausfordert, nur einer Bestimmung Folge zu leisten: der ungeschriebenen Verabredung über Qualität.

Auf dem Aktionsbrett der Planung sind die Spielräume ‚in der Regel‘ definiert, und das Ziel ist als Marke abgesteckt. So kauert die Potenz der Kreativität zwangsläufig weiterhin in den Präpositionen des Raumes, im: zwischen, an, über, aus, hinter, auf, unter ... Noch immer stolpert es mächtig in der Planungslandschaft, wenn es gilt, dem schöpferischen Geist das Spielfeld einmal in Gänze zu überlassen. Denn auch die rückwärtige Durchdringung des Raumes – von der Ziellinie in Richtung Start – als eine gewinnbringende intellektuelle Option mutet selbstredend wenig

like a “litmus test” of the same qualities for all the doubters and procrastinators to separate the content of artistic ambition at an early stage. That which is denied, has already won.

This does not close the door on the game with art. On the contrary. Therein the great miracle is secure, that art of those which they invite may be revealed as a new equivalent of life. The “disenchantment of the intuitive world,” described critically by Adorno, faces the release from each utility, of which alone “the light of their own determination shines as ‘pleasure in the thing,’” faces the deformities of our living world “the things cleaned by appropriation” as models of aspiration. The game with art may thus only begin as a merciless assault on the senses, as a courageous and irregular opening move, which initiates and cheerfully misaligns and challenges the teammate to obey only one regulation: the unwritten agreement about quality.

On the action board of planning, the scope is ‘generally’ defined and the goal is marked out as a brand. Thus, the power of creativity inevitably continues cowering in the prepositions of the space, in: between, on, over, off, behind, upon, under... It still stumbles mightily in the planning landscape, when it can be left once in full to the creative spirit of the playing field. Even the rearward penetration of space -- from the goal line towards the beginning -- as a profitable intellectual option naturally doesn’t seem very plausible, if success is only sought at the end of the road. As a purely sensual application to process design, in any case, art is stunted from its beginnings by the cosmos. In contrast to Adorno’s hypothesis, to once again want to carry an enchantment in the world of scenarios of form would then be, for each planning approach and each step, to completely disrobe in advance, to surrender, defenseless, to make oneself fundamentally obsolete: in order to make welcome, out of this undisguised condition, wherever possible, to

Freiheit des Geistes

Witterung

Verzauberung

Gestalt

Wagnis

Sehnsucht

Erkenntnis

schöpferische Kraft

Entkleidung

Sein?

plausibel an, wenn der Erfolg nur am Ende des Weges gesucht wird. Als rein sinnliche Applikation zur Prozessgestaltung jedenfalls verkümmert der Kosmos der Kunst im Kern.

Im Umkehrschluss zu Adornos Hypothese wieder eine Ver-Zauberung in die Welt der Gestaltszenarios tragen zu wollen hieße dann für jeden Planungsansatz und jede Maßnahme, sich vorab komplett zu entkleiden, sich schutzlos auszuliefern, sich im Grunde obsolet zu machen: um aus diesem unverstellten Zustand heraus womöglich einen unverbrauchten Gedanken willkommen zu heißen, zwei neue Möglichkeiten ins Auge zu fassen, oder drei ungeahnte Versuche zu wagen.

Darin liegt vermutlich die bei weitem größte Divergenz zwischen Plan-Spiel und Kunst: Gerade im planbaren Spiel geht es oft mit bitterem Ernst um ein kurzweiliges Vergnügen, in der Kunst hingegen fast immer vergnüglich um Kopf und Kragen, um das Sein in der Welt, um Fragen, für die es an keinem Zielort eine anständige Antwort zu erwarten gibt. Darum zu wissen und es dennoch miteinander zu versuchen, könnte eine spielerische Herausforderung darstellen.

Dazu muss man etwas wagen und der Kunst die Hoheit zutrauen, das Spiel zu machen. Ohne Wagnis kein Gewinn.
Gratia gratiam parit.

envisage two new possibilities, or to risk three unforeseen attempts.

Therein presumably lies the greatest divergence by far between planning-play and art: precisely in the plannable game it is often with bitter earnestness about a brief pleasure, in art, however, almost always amusing to the head, about being in the world, about questions, to which no decent answer can be expected anywhere. To know this and to still try it with one another could be a fun challenge. To do this one has to risk something and trust the majesty of art to play the game. No gain without risk. *Gratia gratiam parit.*

Bibliography

Wassily Kandinsky, *Über das Geistige in der Kunst*, (1912); Bern 1973

Birgit Brenner, *Roman in großer Schrift*, Ausstellungskatalog, Dorsten 2005

Birgit Brenner in: *Werkstatt Birgit Brenner*, *Beten hilft*, S. 7, Prestel Verlag München/Berlin, 2008

Immanuel Kant, *Kritik der Urteilskraft*, *Werkausgabe X*, Suhrkamp, 1981, S. 237 ff.

Theodor W. Adorno, *Minima Moralia*, Suhrkamp Taschenbuch Wissenschaft, 2003, in: *Kaufmannsladen*, S. 259 ff.

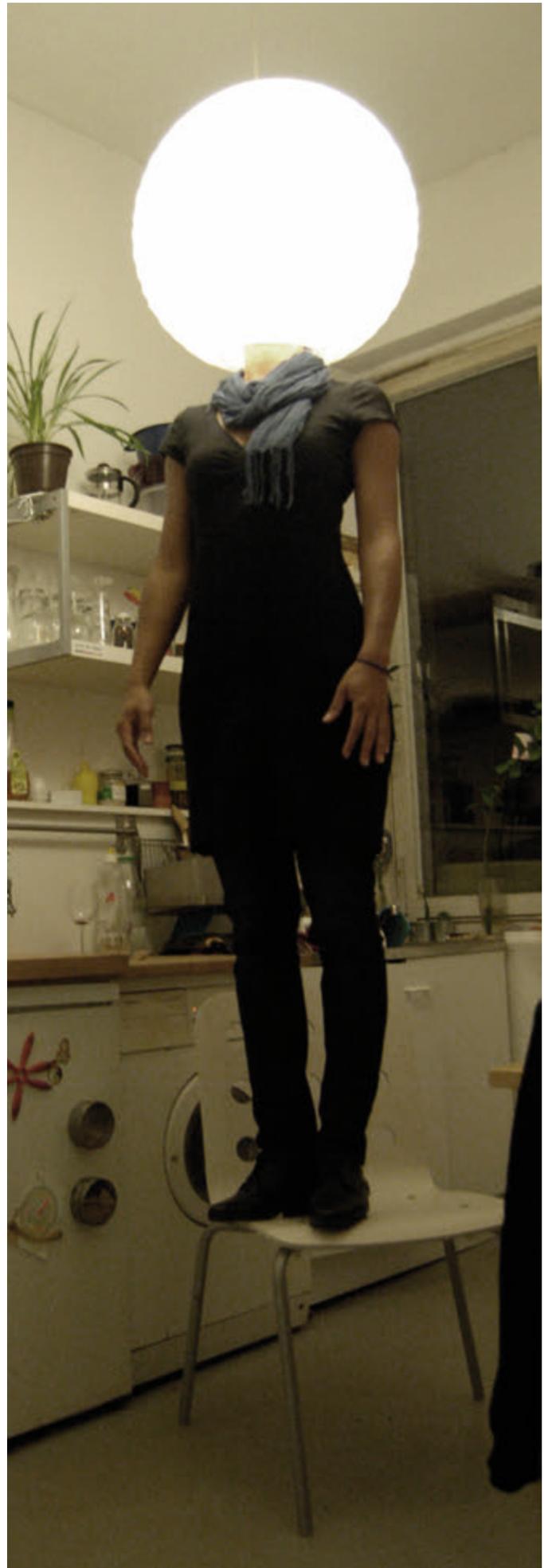
Finissage

Favoriten als Inspiration für
Kunstschaffende



ANIKE JOYCE SADIQ

MARION TAUBE



Es ist simpel,
es befreit,
es ist Frieden,
es ist das Gegenteil von
einem blanken Holz und
ihm doch sehr ähnlich -
es ist eine Fotografie,
ein Fundstück,
ein Erlebnis oder eine
„Anleitung“

Illustrations: Anike Joyce Sadiq

„She’s got that light...“ - Anike Joyce Sadiq besitzt diese innere Charakterschärfe, verwirrte Konstellationen aufzusplitten, indem sie nichts anderes tut, als da zu sein. Vollkommen de-emotionalisiert in ihren Kunstwerken beobachtet sie sehr genau emotionale und soziale Kommunikationsmodelle. Gebündelt oder individuell, es ist das Verhalten von Personen in geheimen oder öffentlichen Szenarien, das im Fokus ihrer Arbeit steht. Was wir bieten und was wir ablehnen, was wir genießen, was wir bedauern – sie rückt es uns ins Licht. Und in diesem Akt der Offenbarung von Lebensausschnitten, durchaus auf radikale interaktive Szenen begrenzt, kann auch der Betrachter einen Hauch der ganzen Wahrheit erspüren. Überblick gewinnen beim Näherkommen, Anike Joyce Sadiq beherrscht diese außerordentliche Entzerrungsstrategie perfekt. Eine unspektakuläre, aber wirksame Art, einige zentrale Fragen über den Routineblock des Alltags hinaus in den Äther zu erheben.

Das unvermutet gefühlte Dasein eines Ortes, ohne ihn vorher gedacht zu haben, gehört vermutlich zu den überwältigendsten Erlebnissen, die ein Raumsuchender haben kann. Gemeinsam mit dem ungarischen Studenten Levente Polyak und dem Franzosen Geoffrey Brun hat die Künstlerin Anike Joyce Sadiq im 10. Wiener Bezirk einen Raum „out of space“ ausgemacht, 100 Quadratmeter Asphalt, 100 Quadratmeter Niemandsland, 100 Quadratmeter unbesetzte Raumpotenz. „Möglichkeiten tun sich dort auf, wo man ihnen Raum gibt.“

Für Anike Joyce Sadiq beginnt die Reise in neue Raumwelten allerdings im Kopf. Dabei setzt sie wie Joseph Beuys keine Inhalte voraus, eher „ausradierte Stellen im Hirn“, die ein Sichten von Potenzialen erst möglich machen. Das „black hole of Favoriten“ beschreibt für sie schon figurativ den Kreislauf von Erkenntnis, als ewiges Verschleifen

„Oder sagen wir, dass die ganze Welt abhängt von der Konstellation von ein paar Brocken Material. Von der Konstellation des Wo-eine-Sache-steht, des Ortes, geographisch, und des Wie-die-Dinge-zueinander-Stehen, ganz einfach; ohne dass irgendetwas Inhaltliches greift.“

“Or we say that the whole world depends on the constellation of a few scraps of material. From the constellation of where-a-thing stands, of the place, geographically, and the how-things-stand-together, quite simply; without something substantive succeeding.”

Joseph Beuys „Straßenbahnhaltestelle“ Ein Monument für die Zukunft, Bonn, 2000

“She’s got that light...” – Anike Joyce Sadiq possesses this interior brilliance of character that splits up confounded constellations by doing nothing else than being there. Totally unemotional in her art works, she observes the emotional and social affairs of people communicating. Crowded or individual, the behaviour of human beings in secret or public scenarios is in her close view. What we offer and what we refuse, what we enjoy and what we regret – she concentrates on it. And through this sudden enlightened slice of life, sometimes bounded in radical interacting scenes, you may recognize the gleam of truth. Creating distance by coming closer, Anike Joyce Sadiq masters the uncommon way of treating commotion. An unspectacular way to raise several questions in the big wide open beyond the routine of everyday life.

The unexpected existence of a space is probably one of the most overwhelming experiences for someone who is searching for spaces. Together with the Hungarian student Levente Polyak and Geoffrey Brun from France, the artist Anike Joyce Sadiq has found a place “out of space” in the 10th district of Vienna, 100 square meters of no man’s land, 100 square meters of vacant space-power. “Opportunities appear where space is given to them”.

For Anike Joyce Sadiq the journey to new space-worlds starts in her brain. In this way she, like Joseph Beuys, does not presume any content, but rather “erased brainspots”, which make the screening of potentials possible. To her, the “black hole of Favoriten” already describes the circuit of cognition in a figurative way, as eternal grinding of overlapping shape-ballast, as a reduction process, which simplifies the context and therefore enriches the experience.

Three cable car rails come together in Favoriten with their tracks in one point, and whether this

von überhängigem Gestaltballast, als Reduktionsvorgang, der Kontexte vereinfacht und damit die Erfahrung bereichert.

Drei Straßenbahngleise laufen mit ihren Bahnen an einem Punkt in Favoriten zusammen; ob verkehrsplanerisch gewollt oder logistisch eher zufällig ist hier ohne jede Relevanz. Jeden Tag aufs Neue kulminieren die Verläufe der drei Trassen für Momente an einem bestimmten Ort. Der Gleisverlauf und Taktfrequenz ergeben die Gravur eines Raumes, einer Triangel, einer asphaltierten Fläche mitten im Leben des Stadtteils und zugleich völlig entfernt von ihm. Dieser Ort existiert in völliger Autonomie, weil ihn niemand für sich reklamiert. Es gibt ihn nun als Kunstraum, als fiktiven Ort, als Symbol für die Schöpfungsgabe des Geistes. Für Anike Joyce Sadiq ist diese Art Raumentdeckung die Inkarnation allen künstlerischen Schaffens.

was intended by the traffic plan or logistically rather accidental doesn't matter. Every day the course of the three lines culminate for a moment in a certain place. The layout of the rails and the frequency shows the engraving of a room, a triangle, an asphalt area in the middle of the district's everyday life and also completely apart from it. This place exists in absolute autonomy, because nobody claims it as their own. It exists now as an artspace, as a virtual place, as a symbol for the creation of the mind. For Anike Joyce Sadiq this way of discovering spaces is the incarnation of all artwork. "It's simple, it liberates, it is peace, it is the opposite of a black hole and resembles it at the same time – it's a photograph, a find, an experience or an instruction".

NILS CHRISTENSEN

MARION TAUBE

„Sein Humor und Witz waren einfach Teil der Freiheit, die er als Mensch und Künstler besaß.“

“His humor and wit were simply part of the freedom he had as man and artist”

Hans Richter über den Künstler Kurt Schwitters in:
Dada, Kunst und Antikunst, Köln, 1978

Christensen arbeitet nach dem System: Wer nicht wagt, der nicht gewinnt. In einer schier unglaublichen Konsequenz hält er nach den Zufälligkeiten des Lebens Ausschau. Wenn er von sich behauptet, durch Witze inspiriert zu sein, bezeichnet das nicht weniger als eben seine Suche nach den menschlichen Missverständnissen, über die er freudig stolpernd zu seiner Kunst gelangt.

Diese Haltung führt ihn tief in die Abgründe und Kämpfe des menschlichen Seins. Seine Arbeiten reagieren auf das, was uns vermeintlich bekannt erscheint, setzen dort einen knallharten Spot und reflektieren uns eine veränderte Wirklichkeit. Seine Mittel sind so effizient wie einfach.

Christensen works in a manner of nothing ventured, nothing gained. In an astonishingly straightforward way he is looking for the accidental nature of life. When he says: "I'm inspired by jokes" it means nothing less than his never-ending artistic stumble over human misunderstandings.

This mental attitude brings him deeply into the abandoned areas of social life and the struggle therein. His art works are reflections of what allegedly seems well-know; here, Christensen likes to illuminate the opposite. For that his instruments are as efficient as they are pure.

So in the case of the art work "Sonnenschirm", he is claiming attention for a shadow.



Foto: Nils Christensen

Sein Werk „Sonnenschirm“ will nichts anderes als uns den Schatten nahe bringen.

Nils Christensen ist ein Spieler unter den Künstlern. Nicht nur daher galt er im Rahmen der Wiener summerschool-games als einer ihrer prototypischsten Teilnehmer. Nichts ist jemals so, wie es scheint – könnte seine Motivation im künstlerischen Schaffen lauten. Hinter dieser nahezu spöttischen Haltung verbirgt sich seine große Klarheit, auf die Dinge des Lebens zu schauen. Christensens Arbeiten schaufeln den unklaren und diffusen Dingen im übertragenen Sinne einen Weg frei; und so wundert es nicht, ihn auch körperlich agierend in diesem Zustand anzutreffen. Im Projektgebiet Monte Laa grub er mit den Kindern eine neue Welt aus.

Ein Zimmer ist kein Zimmer. Ein Zimmer ist ein von Raum umgebener Ort der Ansammlung von lebensweltlichen Dingen. Das Arrangement entscheidet über die Nutzbarkeit derselben. „Gestalte dein Leben“ liegt darin als erweiterte Animation aufgehoben. Christensen stellt mit seiner auf Monte Laa bezogenen Rauminstallation „Zimmer in neuer Ordnung“ tradierte Raumbezüge auf den Kopf. Warum sollten Bilder nicht „unter“ statt „an“ der Decke hängen, wer braucht einen Schreibtisch, wenn es doch eine Schlafstatt gibt? Die nach Normalität lechzende Frage „Ist auch alles auf seinem Platz?“ darf sich in Christensens Raumsulptur zur negativen Beantwortung spiegeln. Der Stadtteil als erweiterter Lebensraum kann so zum Tummelplatz für Träumer werden. Nils Christensen räumt uns dazu den Geist frei.

Nils Christensen is a player among artists. This is just one of the reasons for which he was considered a prototype among the Vienna Summer School Games participants. Nothing is ever as it seems to be – this could be the motivation for his creative work. Behind this almost mocking attitude lies great clarity with which he looks at life in all its details. Christensen’s work figuratively clears the way for the obscure and diffuse things, so it is not astonishing to see him physically working in this condition. In the project area of Monte Laa he excavated a new world together with children.

A room is not a room. A room is a place surrounded by the accumulation of profane things. The arrangement determines the usability of those things. “Design your life” is embedded therein as an extended animation. With his room installation “Mein Zimmer”, which is linked to the Monte Laa project, Christensen turns the traditional understanding of spatial relationships upside down. Why shouldn’t pictures be put on the ceiling instead of hanging down from it, who needs a desk when there is a place to sleep? The question “Is everything in its place?” which shows a desire for normalcy, may be reflected by Christensen’s spatial sculpture in a negative response. The urban district as an extended living space can thus be a playground for dreamers. Consequently, Nils Christensen clears our minds for this.

BENJAMIN BRONNI

MARION TAUBE

„Der architektonische Gestaltbegriff ist für mich der wesentliche Faktor zum Ausdruck dreidimensionaler Wirklichkeit.“

“The architectural design concept is for myself the essential factor for expression of three-dimensional reality.”

Erwin Heerich, Skulptur und der dreidimensionale Raum, Walther König, Köln

Raum ist sein Thema. Seine Arbeiten auf Papier erkunden die Tiefe des Raumes, Installationen testen in der Folge die Möglichkeiten der Zeichnungen und Entwürfe aus. Diese Kombinationslust, dieses Ausloten von Raumgefüge in jeder Ebene, ist das geistige „Interieur“ seines eigenen inneren künstlerischen Raumgefüges. Benjamin Bronni kreist unablässig um die Dimensionen räumlicher Konstellationen. Mit nahezu wissenschaftlichem Eifer betreibt er die Analyse von Volumina, in die er dann seine eigenen Konzepte und Entwürfe von Raum baut. Er reklamiert sein eigenes Raumuniversum, um die Entstehung von Raum-Bildern ebenso zu hinterfragen wie reale Orte, denen jede Körperlichkeit fehlt. Jenseits aller Stereotypen sucht er konsequent nach individuellen skulpturalen Lösungen. Licht ist seine dritte Dimension.

Das Schaffen im Projektgebiet Monte Laa im 10. Wiener Bezirk Favoriten trug erweiterte Raumerfahrungen in Benjamin Bronnis künstlerisches Schaffen. Das kühl und gezirkelt anmutende Wohnareal offenbarte seine Qualitäten erst in der Umkehrung der Aneignung: eine verbliebene Baustelle, ein Unort in der Siedlung wurde zum Zentrum der Aktion und mit anwohnenden Kindern spielerisch okkupiert und erprobt. Aus der bisherigen Müllhalde entwickelte sich innerhalb kürzester Zeit ein neuer innerer Kreis der Lebensfreude. Die ästhetischen und sozialen Raumbeziehungen im Außengelände von Monte Laa inspirierte Benjamin Bronni zu zwei Arbeiten, die konkret auf die Wiener „Werkstatt“ Bezug nehmen. So war es ihm in der

Space is Benjamin Bronni’s main topic. Drawings explore the capacity of the room – installations define the possibilities of what he figures out previously on paper. To combine both is the tapisserie of his own inner artistic “chamber”. Bronni circles around the dimensions of rooms, both ideally and in reality. With the spirit of research he works on a volumetric analysis, wherein he builds his own conceptions and layouts of space. He requires the universe of space and time to inquire after the circumstances which lead to pictures of rooms in mind and real places without scope. He asks for individual sculptural solutions, unaffected by planning stereotypes. Light is his third dimension.

The work in the project area Monte Laa in Favoriten, the 10th district of Vienna, extended Benjamin Bronni’s spatial experience for his artistic work. The chilly and mouldy appearing housing area, arranged in circles unbosomed his qualities only when being converted by appropriation: an abandoned building lot, a non-place in the housing scheme that became the centre of the happening, was taken over and used by local children to play. Shortly after, the former wasteland became a new space of vitality. Inspired by the aesthetic and social appearances of spatial relations on the outside, Benjamin Bronni created two works referring to the Wiener “Werkstatt”. He was not able to use canvas as a screen like he did before: “No matter what I was trying to do, I always had the feeling that there’s too much on



Folge nicht möglich, Leinwand wie bisher als Projektionsfläche des künstlerischen Ausdrucks zu bearbeiten: „Egal, was ich machen wollte, ich hatte immer das Gefühl, alles ist zu viel auf der Leinwand.“ Zu verstellt, zu wenig offen erschien ihm jede vordergründige Form der Malerei.

Die räumliche Dimension, die Erfahrung der sozialen Skulptur Monte Laa verlangte für Bronni nach einer authentischen Antwort, auch nach einem geistigen Freiraum, um nach Bronni „im Kopf des Betrachters alles passieren zu lassen“. Benjamin Bronni hat uns seine Erkenntnis nun hinter dem Bild versteckt, er lässt uns nur erahnen, welche Hintergründe seine Arbeit belegt. Und befindet sich damit mitten in Monte Laa: die Leere ist am Schönsten, wenn man sie als Chance entdeckt.

In der Tradition eines Erwin Heerich arbeitete er parallel an „einer Intensivierung der Fläche, die in der Weiterführung den Raum aufbaut“. Die Wandarbeit aus Holz und Leinwand bildet ein zweidimensionales Refugium ab, in dem die Flächen in ihrer Anordnung, auch durch ihre materialästhetische Besetzung als Orte eine eigene Dynamik und Raumrelevanz erhalten. Es ist eine reduzierte Darstellung eines komplexen Vorgangs: Wer oder was befindet sich wie im Raum, und wie wirkt Raum als solcher auf die Verhältnismäßigkeit von Ort und Betrachter ein? Benjamin Bronnis HolzRaster breitet für Monte Laa einen visionären Stadtplan aus, der neue Raumangebote macht.

the canvas.” Every ostensible form of painting seemed too full, not open enough.

The spatial dimension, the experience of the social structure in Monte Laa, demanded an authentic answer and a mental open space to be created as Bronne reveals “everything in the head of the observer”. Benjamin Bronni hid his knowledge behind the picture, he just lets us guess what the background of his work could be. So he stumbles right into Monte Laa. Emptiness reveals its utmost beauty once it is discovered by chance. Following the tradition of Erwin Heerich, Bronni elaborates in parallel an “intensification of an area which subsequently constructs the space”.

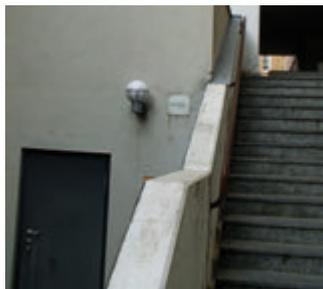
The wall picture made out of wood and canvas represents a two-dimensional hideaway in which the areas, in its composition and because of their materially aesthetic allocation, unfold their own dynamics and spatial relevance. It is a reduced depiction of a complex process: who or what is situated in space and how does space as such interfere with the relations and proportions of place and beholder? Benjamin Bronni’s wooden pattern provides Monte Laa with a visionary city map that makes new spatial offers.



Fotos: Benjamin Bronni



PEDRO VON WIRZ
MARION TAUBE



Fotos: Pedro von Wirz

Man muss nicht wie Belsazar in Angst und Schrecken geraten, wenn Schrift wie von Geisterhand an der Wand erscheint, aber die Arbeiten mit Schrift-Stücken eines Pedro von Wirz haben es in sich, und man darf sie keinesfalls unterschätzen.

„Ich sehe euch alle“ klingt leise und gefährlich wie George Orwells „Big brother is watching you“ und gleichzeitig sanft und freundlich wie ein Kinderreim. Eingebettet in eine alltägliche Wohnsituation wirkt diese Arbeit fast belanglos, wäre da nicht der schmale Grat zwischen Normalität und Wahnsinn. Wer erwacht denn da im Licht der Dämmerung, wer realisiert früh genug die gefährliche Seite des Alltags?

„Oh, das höchste Jubellied anzustimmen! Strotzend von Melodien! – Strotzend von Mannheit, Weibhaftigkeit, Kindlichkeit! Strotzend von gemeinsamen Dingen!“

“Oh, to intone the highest song of jubilation! Bursting with melodies! - Bursting with manhood, womanliness, childishness! Bursting with common things”

Walt Whitman, Grashalme, Auszug aus „Ein Sang der Freuden“, Stuttgart, 1996

Sicherlich ein Pedro von Wirz. Seine grenzwertigen Wortspiele suchen immer die präzise Irritation, die so kraftvoll ist, dass sie die dunklen oder nur eigentümlichen Machenschaften der Gesellschaft aufdeckt und sichtbar macht.

„Nachbarschaft“ lautete das Zauberwort, mit dem der brasilianische Künstler das Projektgebiet am Karl-Wrba-Hof aus seiner Lethargie der Bezüge reißt. Seine Entdeckung einer modernen Form der Zeichen-Sprache, die sich im gesamten Areal mal versteckter, mal offenkundiger, meistens zufällig zeigte, entwickelte er zu einer lesbaren Sprachsymbolik. Er erweiterte diese Form aktiver, aber stiller Korrespondenzen zu einer systematischen ikonografischen Durchdringung des Siedlungsraumes. Pedro von Wirz „Nachbarschaft“ findet überall dort statt, wo sich Menschen mit Zeichen verewigen, Spuren des Daseins hinterlegen, in Kommunikation zu ihren Mitmenschen treten. Dass eine Sprachkultur nonverbal existieren kann, machen seine Wort-Fundstücke im Karl-Wrba-Hof deutlich. „A text is an answer to the city“

If you see writing on the wall, do not share the fear with scary Belsazar, but be aware of Pedro von Wirz's work-word-pieces.

“I see you all” sounds no less threatening than Orwells “big brother is watching you”, and on the other hand is smooth like a friendly child spirit. Integrated in everyday-housing sceneries, this artwork smells like nothing but a fuzzy border in a normal neighbourhood, wouldn't there the tight trope between normality and lunacy. Who is awakening by the light of dawn, who is realizing the dangerous site of normality?

Surely, Pedro von Wirz. His borderline word-games are searching for irritation-injections, able to enrage society-idioms to visible close-ups of life.

‘Neighbourhood’ is the magic idea used by the Brazilian artist who has woken up the project area at Karl-Wrba-Court from its lethargy. His discovery of a modern form of sign language, which appears all over the area, once hidden, once apparent, mostly by chance, provokes a readable language symbolism. He opens up this active, but calm form of correspondence for a systematically iconographic intersection of this residential area. Pedro von Wirz’s “neighbourhood” is everywhere, where people immortalise themselves with signs and leave them on site and interact with their fellow human beings. The existence of a non-verbal culture of language is proved by his found words at Karl-Wrba-Court. “A text is an answer to the city”

Perspectives

Folgerungen aus der European
September Academy



PLAYFUL SPATIAL GAMES | ÜBER DIE KUNST, SICH SELBST ZU VERGESSEN

DR. SABINE KNIERBEIN
PROF. RUDOLF SCHEUVENS

Beim Spielen konzentriert sich das Leben auf zwei Momente menschlichen Handelns: die mit Neugier gepaarte Unsicherheit des neuen, folgenlosen Momentes und das taktierende Sinnieren in der Reflexion möglicher, zufälliger Alternativen.

Die European September Academy hatte zum Ziel, die Bedeutung des Spielens und der Games als Methode zur Erfassung von Raum und raumbezogenen Interessen neu auszuloten. Es ging um die Auseinandersetzung mit vielschichtigen Raumsituationen und Raumdimensionen in Favoriten. Ort und Methodenspektrum waren den Teilnehmenden weitgehend unbekannt. Eine in vielerlei Hinsicht spannende, doppelte Herausforderung, die innerhalb eines Zeitraumes von nur einer Woche zu bewältigen war. Zudem erforderte die European September Academy die vorbehaltlose Zusammenarbeit von Studierenden unterschiedlicher Fachdisziplinen. Der vermeintlich „sichere“ Boden der eigenen Disziplin musste zugunsten eines gemeinsamen Prozesses verlassen werden. Voraussetzung für gemeinsame Ergebnisse innerhalb der einzelnen

During play, life focuses on two moments of human action: the uncertainty of the new moment without consequences, paired with curiosity, and the tactical pondering in the reflection of possible random alternatives.

The goal of the European September Academy was to explore anew the meaning of play and games as a method for engaging with space and spatial interests. It was about dealing with complex spatial situations and spatial dimensions in Favoriten. The location and range of methods were largely unknown to the participants. It was a double challenge, exciting in many ways, that had to be dealt with within a period of one week. In addition, the European September Academy required the unreserved cooperation of students from different disciplines. The supposedly “secure” ground of one’s own discipline had to be abandoned in favor of a collective process. A prerequisite for cooperative results within each group was the willingness of each individual to engage with other, unfamiliar ways of thinking, ways of planning, and



PROF. RUDOLF SCHEUVENS

Rudolf Scheuvs studierte Raumplanung in Dortmund, 1994 Mitbegründer scheuvs + wachen. Er lehrte von 1993 bis 1997 an der FH Trier, Fachbereich Architektur. Von 1994-1999 war Scheuvs als wissenschaftlicher Mitarbeiter am Fachgebiet Städtebau und Bauleitplanung der Universität Dortmund tätig und von 2001-2007 Professor für Städtebau und Baugeschichte an der FH Hannover, Fachbereich Architektur. Seit Anfang 2008 ist Rudolf Scheuvs Professor für Örtliche Raumplanung und Stadtentwicklung und Leiter des Fachbereichs für Örtliche Raumplanung (IFOER) an der TU Wien. E-Mail: scheuvs@ifoeer.tuwien.ac.at. Foto: Rudolf Scheuvs.

Gruppen war die Bereitschaft jedes Einzelnen, sich mit anderen, ungewohnten Denkweisen, Planungs- und Forschungsweisen auseinanderzusetzen und nach neuen Zugängen zu gelebten Räumen und Situationen in Favoriten zu suchen. Der Einsatz spielerischer Methoden und Werkzeuge wurde dabei zur gemeinsamen Basis der Wahrnehmung und Erfassung des gebauten, des gelebten und des sinnstiftenden Raumes. Jenseits oder auch ergänzend zu den üblichen erlernten und erprobten Methoden in der Stadt- und der Raumplanung wurde damit für viele Teilnehmer ein neues methodisches Feld eröffnet, vorhandene Orte und Räume, scheinbar Bekanntes und Alltägliches aus einer anderen, mitunter überraschenden Perspektive wahrzunehmen.

Was aber bleibt übrig vom gelebten, spielerischen Moment, von der temporären Intervention, was bleibt, wenn Studierende und Lehrende zurück in ihre Städte reisen und der Schleier des Alltags sich wieder über die Favoritenstraße legt? Diesen und anderen Fragen stellen sich Rudolf Scheuvsen und Sabine Knierbein in einer offenen Denkbewegung, die an dem Punkt anfängt, wo die European September Academy ihr Ende fand: bei der Suche nach den methodischen Qualitäten des Spielens für die Stadtgestaltung, die Stadtplanung und die Stadtforschung. Über die Begeisterung für das Temporäre und Prozesshafte hinaus.

NEUGIERIGES ERKUNDEN UNBEKANNTER TERRAINS – BEYOND THE LIMIT

Kein Spiel kommt ohne gedankliches Reisen ins Unbekannte und Unerwartete aus. Favoriten war für nahezu alle Mitspieler während der European September Academy ein neues, unerforschtes Terrain, erforderte quasi ein Überschreiten eingeübter Grenzen geographischer und gesellschaftlicher Natur. Was alle Studierenden und Lehrenden motivierte, war die Neugier auf das Unerforschte, die Lust, eine andere Stadt, einen anderen Bezirk als den eigenen zu erkunden, und sich dabei anderer Methoden zu

research methods, and to seek new approaches to lived spaces and situations in Favoriten. The use of playful methods and tools became a common ground for the perception and recording of built, lived, and meaningful space. Beyond or in addition to the usual learned and time-tested methods of urban and regional planning, a new methodological field was thus created for many participants, in which existing places and spaces, familiar and everyday things, could be perceived through different, sometimes surprising perspectives.

But what remains left over from the lived, playful moment, from the temporary intervention? What remains when students and teachers travel back to their cities and the veil of everyday life again covers Favoritenstrasse? These and other questions were raised by Rudolf Scheuvsen and Sabine Knierbein in an open thought process that begins at the point at which the European September Academy came to an end: in the search for the methodological qualities of play for urban design, urban planning, and urban research, in addition to the enthusiasm for temporary and procedural aspects.

CURIOUS EXPLORATION OF UNKNOWN TERRAIN – BEYOND THE LIMIT

No game is without a mental journey into the unknown and unexpected. Favoriten was new, unexplored terrain for almost all players at the European September Academy, and required a kind of crossing of boundaries, both geographical and societal. All students and teachers were motivated by curiosity about the unexplored, and the desire to explore a city and a neighbourhood other than their own and in so doing to use other methods than those that are usually taught at the universities. The motivation was the unorthodox, more casual approach to spatial problems. It was even possible to overcome existing barriers of partiality and bias in the perception of



DR. SABINE KNIERBEIN

Sabine Knierbein absolvierte nach dem Abitur eine Ausbildung als Landschaftsgärtnerin, bevor sie Landschaftsarchitektur in Osnabrück, London und Córdoba (Argentinien) studierte und am Institut für Europäische Urbanistik der Fakultät für Architektur der Bauhaus-Universität promovierte. Heute leitet sie das Interdisciplinary Centre for Urban Culture and Public Space an der Fakultät für Architektur und Raumplanung der TU Wien. knierbein@skuor.tuwien.ac.at. Foto: Omar Jabary Salamanca.

bedienen, als denjenigen, die üblicherweise an den Universitäten vermittelt und gelehrt werden. Die Motivation lag in der unorthodoxen, eher beiläufigen Herangehensweise an räumliche Problemlagen. Über den Einsatz spielerischer Werkzeuge und losgelöst von allzu „verkopften“ planerischen oder wissenschaftlichen Diskussionen wurde es gar erst möglich, vorhandene Barrieren der Befangen- und der Voreingenommenheit in der Wahrnehmung von Raum weitestgehend zu überwinden.

INTERKULTURELLER AUSTAUSCH UND DIE STÄDTISCHE PERIPHERIE – BEYOND THE STIGMA

Insbesondere die Wiener in der Gruppe berichteten anfangs vom schlechten Image des Bezirks und der Vorstellung, die sie über Jahre hinweg entwickelt hatten, ohne jedoch Favoriten regelmäßig besucht zu haben. Durch die Berichterstattung in den Wiener Leitmedien waren ihre Bilder Favoritens allein im Kopf sehr einseitig geprägt worden, wie sie selbst reflektierten. Sie wurden überrascht von den positiven Reaktionen ihrer Kolleginnen und Mitspieler aus Leeds, Trieste, Bratislava und Stuttgart, die dem Bezirk eine Vitalität aufgrund seiner äußerst belebten öffentlichen Räume zusprachen. Interkultureller Austausch begann augenscheinlich bereits im eigenen Team durch unbeschwertes, kulturübergreifendes Arbeiten und fand seinen Weg auf die Straße in Form des Spiels als einer universalen Sprache, die oftmals keiner Worte, sondern allein intuitiven Handelns bedarf. Spiel trägt also dazu bei, festgefahrene Stigmata, die das städtische Zusammenleben erschweren, zu überkommen. Ein weiterer Bonus von Spielen ist, dass sie oftmals gänzlich ohne Sprache und sprachliche Codes auskommen. Daher bieten sie sich auch als interkulturelles und intergeneracionales Tool und als Werkzeug der Interessenvermittlung zwischen Menschen mit verschiedenen Biographien und Hintergründen an.

UNBESCHWERTES DISZIPLINENÜBERGREIFENDES ARBEITEN – BEYOND DISCIPLINARY RATIONALITIES

Planer und Künstlerinnen, Architektinnen und Geographen – sie alle mussten sich während der European September Academy auf unterschiedliche Sichtweisen und Umgangsweisen mit Raum einlassen. Zusammengesetzt in gemischten Gruppen wurden sie vor die Aufgabe gestellt, eine gemeinsame Herangehensweise zu entwickeln: die Kunst mit ihrem unbändigen Willen, Akzente

space through the use of playful tools and the detachment from “hyper-intellectual” planning and scientific discussions.

INTERCULTURAL EXCHANGE AND THE URBAN PERIPHERY - BEYOND THE STIGMA

At the beginning, the Viennese in the group in particular reported on the poor image of the district and the image they had developed over the years, despite not having regularly visited Favoriten. Due to the reporting in the mainstream Viennese media, which they themselves reflected, their image of Favoriten was quite one-sided. They were surprised by the positive reactions of their colleagues and fellow players from Leeds, Trieste, Bratislava, and Stuttgart, who attributed to the district a vitality resulting from its extremely busy public spaces. Intercultural exchange apparently already started in the individual teams through easy-going, cross-cultural work, and found its way onto the street in the form of games as a universal language that often requires no words, but only intuitive action. Games thus help to overcome deadlocked stigma that impedes living together in the city. Another bonus of games is that they often make do entirely without speech and language codes. Therefore, they also represent an intercultural and intergenerational tool and a way to mediate interests among people with different biographies and backgrounds.

EASY-GOING TRANSDISCIPLINARY WORK - BEYOND DISCIPLINARY RATIONALITIES

Planners and artists, architects and geographers – all of them had to engage with different perspectives and ways of dealing with space during the European September Academy. Put together in mixed groups, they were faced with the task of developing a common approach: to set a course for art, with its overwhelming will, to provoke it using performative actions in emotional space, to swim against the current of the complaining mainstream. Sociology and critical geography, with their immanent critiques of seemingly unquestioned interventionist impulses beyond the more complex understanding of society, have a very precise view of the deep social mechanisms of spatial problems that need, above all, to be seen and to be understood, and which often do not seem to be “solvable”.

zu setzen und mittels performativer Aktionen im emotionalen Raum zu provozieren, gegen den Strom des rasonnierenden Mainstream zu schwimmen. Soziologie und Kritische Geographie mit ihrer immanenten Kritik an scheinbar unhinterfragten interventionistischen Impulsen jenseits des komplexeren Verstehens von Gesellschaft, mit ihrem ganz präzisen Blick auf die tiefen gesellschaftlichen Mechanismen räumlicher Problemlagen, die es vor allem zu entdecken und zu verstehen gilt und die ihnen oftmals nicht „lösbar“ erscheinen. Planung und Architektur hingegen durch mitunter sehr deskriptiv geprägte und methodisch strukturierte Zugängen zu Raum als professioneller Handlungssphäre.

Gemeinsam tasteten die Mitspieler sich an mehr oder minder fest vorgezimmerte Fachdiskurse heran. So war die Akademie selbst ein Interaktionsprozess, den es eigenständig individuell sowie kollektiv zu gestalten galt. Auch die „Teaching Teams“ (Lehrgruppen) waren gemischt zusammengesetzt, so hatte die theoretisch versierte Gesellschaftswissenschaftlerin praxisorientierte, technikinvolverende Perspektiven der Kunst nachzuvollziehen, ebenso wie Computerprogrammierer auf Kuratorinnen trafen. Disziplinenübergreifende Lehre funktioniert dann, wenn auch die Lehrenden nicht die Bereitschaft aufgeben, lernen zu wollen.

INTERESSEN MEDIATION ALS FORTWÄHRENDER PROZESS – BEYOND SEEKING SOLUTIONS

Die „Stadt durch die Lunge des Stadtteils der Nachbarn zu atmen“ bedeutete während der European September Academy nichts anderes, als Komplizen von spielerischen Seiten- und Perspektivwechseln zu werden und so einen Nährboden für Akzeptanz der Differenz und Verstehen des Anderen zu schaffen. Denn tagtäglich werden Plätze, Straßen und Parks für die Öffentlichkeit hergerichtet und gestaltet. Gerade hier zeigt sich ein buntes Bild genau dieser facettenreichen Öffentlichkeit, ergeben sich Möglichkeiten der spontanen, unbeabsichtigten Kommunikation und Interaktion mit dem gelebten Raum, der eine Annäherung an Unkonventionelles und Originalität durch mögliche Vertrauensbildung mit dem Anderen verheißt. Öffentliche Räume in Favoriten können daher eine große Rolle zur vielfältigen Erfahrungsanreicherung in der städtischen Sozialwelt übernehmen. Sie sind aber gleichzeitig ebenfalls Konfliktträume, da die Interessen oftmals nicht

Planning and architecture, by contrast, provide very descriptively formed and methodically structured access to space as a professional sphere of action.

Together, the players approached more or less strictly divided disciplinary discourse. The Academy itself was an interest-mediation process that had to be independently designed both individually and collectively. The “teaching teams” were also mixed, and thus the theoretically savvy social scientist had to understand practical, technology-based perspectives on art, just as computer programmers met with curators. Transdisciplinary teaching works when the teachers also want to learn.

INTEREST-MEDIATION AS AN ONGOING PROCESS - BEYOND SEEKING SOLUTIONS

“Breathings the city through the lungs of your fellow citizen’s neighbourhood” during the European September Academy meant nothing more than to become complicit in a playful changing of sides and of perspective, and thus to create a breeding ground for acceptance of difference and understanding others. Because squares, streets, and parks are prepared and designed for the public every day. Right here is a colorful picture showing exactly this diverse public; there are possibilities for spontaneous and unintentional communication and interaction with the lived space that promises an approach to the unconventional and original through possible confidence-building with the other. Public spaces in Favoriten can therefore take on a major role for the multifaceted broadening of experience in the urban social world. However, they are also spaces of conflict because often interests could not be more different. Support could be offered here by processes of gentle spatial interest-mediation, the aim of which is not to present and implement quick solutions for recurring individual problems, but rather to teach acceptance for the equally important needs, obligations, and claims of others in the public. Only then will these places become venues for a metropolitan publicness beyond the centers, an essential feature of meaningful urbanity. Spatial interest mediation does not give absolute solutions, but rather creates spatial changes of perspective that could at least help facilitate the “fair share” of the city.

unterschiedlicher sein können. Prozesse sanfter raumbezogener Interessenmediation können hier Unterstützung anbieten, bei der es nicht darum geht, schnelle Lösungen für wiederkehrende Individualprobleme zu präsentieren und zu realisieren, sondern die Akzeptanz für die gleichwertigen Bedürfnisse, Pflichten und Ansprüche anderer in der Öffentlichkeit zu schulen. Erst dann werden diese Orte zu Schauplätzen großstädtischer Öffentlichkeit jenseits der Zentren, einem Grundmerkmal von sinnstiftender Urbanität. Raumbezogene Interessenmediation vermittelt daher keine verabsolutierbaren Lösungen, sondern schafft vielmehr raumbezogene Perspektivwechsel, die das „faire Teilen“ von Stadt zumindest ermöglichen helfen können.

ZIVILGESELLSCHAFT, KULTUR UND KONFLIKT – BEYOND PRESSURES

Das spontane, quasi niederschwellige Entwickeln von Möglichkeiten und Szenarios fernab jeglicher Sachzwänge wie etwa ökonomischer Verwertungsrationalitäten oder politischer Aspekte ist eine der besonderen Qualitäten, die Spiel für raumbezogene Planungs- und Forschungsprozesse zu einem wertvollen Werkzeug werden lässt. Derartiges gedankliches Reisen – der angesprochene ständige Perspektivwechsel – geschieht nahezu zufällig, ist selten aufgesetzt und zwingt die Mitspieler nicht notwendigerweise zur Konfrontation mit der eigenen Lebenssituation. Denn Spiel trifft Menschen in anderen Rollen. Das Spielen an sich kann hier zu einer wunderbaren Zäsur im Fluss des Alltags und der Routinen werden, die ganz besondere Qualitäten aufweist. Der Kunst zu erliegen, sich selbst für einen Moment zu vergessen, alltägliche Probleme und Konflikte, Raum und Zeit einen Augenblick hinter sich zu lassen.

Hier setzt raumbezogene Forschung und Planung an, die sich diese Qualitäten dann zunutze macht, wenn sie, erstens, versucht, die Menschen zu animieren, ihre Wünsche und Bedürfnisse, die im folgenlosen, unbeschwerten Moment des Spiels zum Ausdruck kommen, in die Formulierung konkreter, raumbezogener Anliegen zu übersetzen. Sie gewinnt, zweitens, die Leichtigkeit des spielerischen Rollenwechsels für sich, wenn sie den Beteiligten eher beiläufig aufzeigt, dass auch ihre Nachbarn individuelle Bedürfnisse und kollektive Wünsche haben.

Ist es Ziel einer gesellschaftspolitisch motivierten

CIVIL SOCIETY, CULTURE, AND CONFLICT – BEYOND PRESSURES

The spontaneous, quasi-low-threshold development of options and scenarios beyond any constraints such as economic rationalities of exploitation or political aspects is one of the special qualities that allows play to be a valuable tool for spatial planning and research processes. This kind of mental journey – the aforementioned constant change of perspective – almost always occurs by chance, is rarely fixed, and does not necessarily force the players into confrontation with their own life situations. Because games affect people in other roles. Play itself can be a wonderful break in the flow of daily life and routines that has very special qualities. The art of succumbing, of forgetting oneself for a moment, to leave behind day-to-day problems and conflicts, space and time, for a short time.

This is where spatial research and planning position themselves to make use of these qualities when, firstly, they attempt to animate the people, to translate their desires and needs that are expressed during an inconsequential, carefree moment of the game through the formulation of concrete, spatial concerns. Secondly, they are successful in the easy, playful change of perspectives if they casually reveal to the participants that their neighbours also have individual needs and collective desires.

If it is the objective of a socio-politically motivated urban development agenda to strengthen public spaces in terms of spatial planning and design, such that places are created here where community and neighbourhood can be cultivated, it is necessary neither to privatize these spaces through individual interests, nor to unify them based on artificial collective interests. The “fair share” of the urban living environment in public space is much more about the challenging balancing act of teaching tolerance in the city, and making possible everyday experiences and sharing them while moving beyond images of fear and horror scenarios. The magic of play lies in the creative moment of lighthearted distraction from the everyday and the fact that play puts people into other roles. Play responds to the barriers of prejudice, and overcomes them “beyond pressures”.

Stadtentwicklungsagenda, öffentliche Räume dahingehend raumplanerisch und gestalterisch zu stärken, dass hier Orte entstehen, wo Gemeinschaft und Nachbarschaft geübt werden können, dann gilt es, diese Räume weder durch Individualinteressen zu privatisieren noch durch ein künstliches Kollektivinteresse zu vereinheitlichen. Beim „fairen Teilen“ der städtischen Lebenswelt im öffentlichen Raum geht es wohl vielmehr um den anspruchsvollen Balanceakt, Toleranz im Stadtraum zu schulen, und alltägliche Erfahrungen und den Austausch derselben jenseits von Angstbildern und Schreckensszenarios zu ermöglichen. Der Zauber des Spiels liegt im schöpferischen Moment der unbeschwertem Ablenkung vom Alltäglichen und darin, dass Spielen Menschen in andere Rollen versetzt. Spiel entgegnet den Barrieren der Befangenheit und schafft Überwindung derselben „beyond pressures!“.

KREATIVITÄT IM ALLTAG – BEYOND PERSONAL TALENT

Ein dem Spiel immanentes Merkmal findet sich in gegenwärtigen Stadtforschungs- und Stadtplanungsdebatten nur all zu oft wieder: das der möglichen Kreativität.

Ein fast ausschließlich positiv konnotierter Begriff, der viel eröffnet und wenig zuschließt. Was also ist gemeint, wenn wir in diesem Zusammenhang von Kreativität als Merkmal des Spielens sprechen? Und was hat das mit dem Alltagsleben auf der Favoritenstraße zu tun? Spielen meint eine Kreativität, die nicht a priori als Gabe in bildungsbürgerlichen Kreativen steckt. Denn spielerische Kreativität ist niederschwelliges schöpferisches Tun im Alltäglichen, ist Lernprozess und damit für nahezu jeden zugänglich. Kreativität steckt im Prozess, nicht in den Menschen allein. Spiel ermöglicht hier, Talente überhaupt erst hervorzubringen, die im Rahmen ihrer Bildungschancen und soziokulturellen Hintergründe vielleicht nicht einen derart starken Zugang dazu haben wie andere.

Wenn es um die vielbemühten kreativen Milieus und um die kreative Stadt geht, stehen oftmals wirtschaftspolitische Motive im Vordergrund, denn hier entsteht Innovation, hier scheinen im Rahmen des Strukturwandels der letzten Jahrzehnte neue Märkte und Wertschöpfungsketten zu entstehen. Es sind also vorrangig volkswirtschaftliche Aspekte, die die neuen Sprachschöpfungen rund um Kreativität

CREATIVITY IN EVERYDAY LIFE – BEYOND PERSONAL TALENT

An intrinsic feature of play is once again to be found all too often in contemporary urban research and urban planning debates: that of potential creativity.

It is a concept with almost exclusively positive connotations; it brings up a lot but does not have satisfactory conclusions. So what is meant when we speak in this context of creativity as a characteristic of play? And what does that have to do with everyday life on Favoritenstrasse? Play means creativity that is not an a priori talent possessed by educated creative types. Because playful creativity is low-threshold creative activity in everyday life; it is a learning process, and therefore accessible to almost everyone. Creativity is in the process, not just in people. Play makes it possible to develop talent in people for whom, due to their educational opportunities and socio-cultural background, it is not as easily accessible as it is for others.

When it comes to much-sought-after creative environments and the creative city, economic and political motives are often at the forefront, because it is here that innovation happens, and it is here that new markets and value-added supply chains appear to emerge in the context of the structural changes of recent decades. There are thus primarily economic aspects that create the new terms surrounding creativity, but also lifestyle-oriented questions that refer to general trends of societal action. But what does the playful have to do with economic approaches and changed ways of life?

THE CHILDLIKE IN MARKET BEHAVIOR – BEYOND THE MYTH OF NAIVETY

Jörg Hofstätter highlighted very clearly in his article that talking about play at present means talking about games and about the immense economic potential that the games industry has brought to the forefront of the virtual communications industry in recent years. Thus play gets a new meaning in the context of changing communication structures. The economic importance of play in the information, communications, and media arenas is therefore anything but a naïve reason to ponder possible communication

begründen, aber auch lebensstilorientierte Fragen, die auf Tendenzen gesellschaftlichen Handelns generell verweisen. Was aber hat das Spielerische mit volkswirtschaftlichen Aspekten und mit veränderten Lebensweisen zu tun?

DAS KINDLICHE IM MARKTGEBAREN – BEYOND THE MYTH OF NAIVITY

Jörg Hofstätter hat es in seinem Artikel, *Serious games – Spielen bildet?* (Seite 58), sehr deutlich hervorgehoben: Reden über Spielen derzeit bedeutet Reden über Spiele (Games) und über die immensen Wirtschaftspotenziale, die die Spieleindustrie (Game Industry) in den letzten Jahren nach vorne in der virtuellen Kommunikationsbranche gebracht hat. Spiel bekommt also eine neue Bedeutung im Rahmen sich verändernder Kommunikationsstrukturen. Die wirtschaftliche Bedeutung von Spielen in der Informations-, Kommunikations- oder Mediengesellschaft ist daher alles andere als ein naives Argument, um in der raumbezogenen Forschung, Planung und Gestaltung über mögliche Kommunikationskanäle für raumbezogenes Handeln zu sinnieren. Technische Innovationen gehen mit sozialen Umwälzungen einher, und Spielen gewinnt immer mehr an Bedeutung in Umfeldern, die zunehmend durch Aufmerksamkeitsdefizite und steigenden Informationskonsum gekennzeichnet sind. Zukunftsorientierte Interessenmediationsprozesse, die heute auf Games zurückgreifen, arbeiten daher naturgemäß mit Medientechnologien, die interaktives Handeln zwischen Bewohnern, Besuchern und Bürgern, zwischen Stadtverwaltungen, privaten Büros und Universitäten ermöglichen. Der besondere Vorteil für Raumforschung, Raumplanung und Raumgestaltung: Spiele im virtuellen Raum, für die sich neben jugendlichen Männern zunehmend Mädchen und ältere Menschen begeistern, bergen offensichtlich große Potenziale, in den gestalteten und geplanten Raum zurückzuwirken. Der auf die alltagstaugliche Interaktivität von Mobiltelefonen setzende Planer oder die auf Serious Games setzende Sozialarbeiterin unternehmen den Versuch, verschiedene Zielgruppen in Stadtgesellschaft dort anzusprechen, wo sie sich zunehmend aufhalten: im virtuellen Raum. Denn von hier aus kann der Versuch initiiert werden, sie zurück in ihre materielle und sinnstiftende Lebensumwelt zu orientieren.

channels for spatial behavior within spatial research, planning, and design. Technical innovations are associated with social upheaval, and play is becoming increasingly important in environments that are increasingly characterized by attention deficits and increasing consumption of information. Forward-thinking mediation processes that rely on games today naturally work with media technology that makes possible interaction between residents, visitors, and citizens, between municipalities, private offices, and universities. The special advantage for spatial research, planning, and design is that games in virtual space, enthusiasm for which is growing not just among young men but also among girls and elderly people, harbor obviously huge potential to retroact in designed and planned space. The planner interested in the everyday interactivity of mobile phones or the social worker interested in Serious Games attempt to appeal to different target groups in urban society in the place where they are increasingly often present: in virtual space. Because from here the attempt to get them to return to their substantive and meaningful living environment can be initiated.

PLAY AS THE ULTIMA RATIO OF PLANNING? – BEYOND EUPHORIA

The exploration of the possibilities and limitations of play for planning and research – which, incidentally, is not new – can assess the consequences, side effects, and impact of games. The important questions are: How can the identified benefits of play be systematically used methodologically? Where are they perhaps a hindrance? What are the limits of play?

Planning and research processes require a high degree of transparency, accountability, and reliability. From this are derived understandable calls for a rational classification and structure in the actions of planners and researchers that are seemingly at odds with the inherent aspects of play such as intuition, spontaneity, and chance. At first glance. In the above-described sense, games are to be understood as creative learning tools for planning activities. They enrich the set of standardized methods of analysis and design by offering a low-threshold, intuitive aid that can overcome stigma and barriers.

SPIELEN ALS ULTIMA RATIO DER PLANUNG? – BEYOND EUPHORIA

Die Auslotung der Möglichkeiten und Grenzen des Spielens für Planung und Forschung – die im Übrigen nicht neu ist – setzt an den Folgerungen, Begleiterscheinungen und Auswirkungen von Spielen an. Es geht um die Fragen: Wie können die aufgezeigten Vorteile von Spiel systematisch methodisch eingesetzt werden? Wo sind sie vielleicht hinderlich? Welche Grenzen setzt das Spielen?

Planungs- und Forschungsprozesse erfordern ein Höchstmaß an Transparenz, Nachvollziehbarkeit und Verlässlichkeit. Hieraus leiten sich nachvollziehbare Forderungen nach einer rationalen Systematik und Struktur im Handeln von Planern und Forscherinnen ab, die scheinbar im Widerspruch zu den dem Spielen innewohnenden Aspekten wie Intuition, Spontaneität und Zufall stehen. Auf den ersten Blick. In dem zuvor erläuterten Sinne verstehen sich Spiele als kreative Lernwerkzeuge planerischen Handelns. Sie bereichern das Set an standardisierten Analyse- und Entwurfsmethoden als niederschwellige, intuitive, als Stigmen und Barrieren überwindende Hilfsmittel. Sie reduzieren die Komplexität des gesellschaftlichen Alltags auf eine „spielfähige“ Weise. Spiele können dazu beitragen, neue Sichten auf scheinbar bekannte Situationen zu erhalten, und dazu verhelfen, unterschiedlichste Interessen zielorientiert zu bündeln, zu konzentrieren und zu verhandeln. Mithilfe von Spielen können komplexe, vielschichtige Entscheidungsprozesse, Handlungen und Aktionen initiiert und Veränderungen stimuliert werden. Gerade hier liegen ihre Stärken aber auch Risiken begründet. Letztere vor allem dann, wenn die Grenzen zwischen dem Spiel als Methode und dem komplexen Planungs- und Entscheidungsprozessen verschwimmen.

Abgesehen von physischen Reisen war die grundsätzliche Idee, „Favoriten zu atmen“ also, mentale Reisen zu ermöglichen, die Kreativität der Studierenden und der Favoritener zu fördern und – in der nach innen gewandten Perspektive – Inspiration daraus für die Entwicklung proaktiver Werkzeuge für Raumplanung und Raumforschung zu generieren, welche die Perspektive des Alltagslebens ernst nehmen. Innerhalb eines übergeordneten Zusammenhangs erlaubte die spielerische Auffassung einen unbeschwerten Zugang, um die Stadt wieder- oder neu zu entdecken, neue kulturelle Landmarken für individuelle

They reduce the complexity of everyday social life in a “playable” manner. Games help to facilitate gaining new perspectives on seemingly familiar situations and can assist in combining, focusing, and negotiating widely varying interests in a goal-oriented way. Use of games can initiate complex, multi-layered decision-making processes, activities, and actions, and stimulate changes. It is here that their strengths but also risks are based – the latter especially when the boundaries between the game as a method and the complex planning and decision-making processes become blurred.

Apart from physical travel, the basic idea of “breathing Favoriten” was to make possible mental journeys, to encourage the creativity of students and residents of Favoriten, and, through an inward-looking perspective, to generate inspiration for the development of proactive tools for planning and spatial research that take seriously the perspectives of everyday life. Within an overarching framework, the playful concept allowed for carefree access to discover the city again or for the first time, to locate new cultural landmarks for individual or collective identification, and to take into account public spaces in other districts in the same way as a personal potential sphere of playful exploration and development. In this respect, the September Academy in Favoriten has helped to expand perspectives, to question the apparently known, and to reflect critically on one’s own values.

In the educational sense it is hoped that the September Academy has sharpened awareness of the playful use of planning methods and tools in dealing with complex spaces and environments. However, in what is perhaps the clearest limitation, under no circumstances can the easy-going, casual, and positive nature of play be used to sugarcoat the serious societal upheaval and problem areas that are naturally particularly visible in the vital and well-frequented public spaces. However, it can help to open up different windows of possibility to enable residents, visitors, and citizens to take the balancing act of negotiating their different interests in public space permanently in their own hands.

For that purpose, play offers the uncertainty of

oder kollektive Identifikation aufzuspüren und öffentliche Räume anderer Stadtteile ebenfalls als persönliche potentielle Sphäre spielerischer Erforschung und Gestaltung zu berücksichtigen. Insofern hat die September Academy in Favoriten dazu beigetragen, den Blick zu öffnen, scheinbar Bekanntes zu hinterfragen und darüber eigene Werthaltungen kritisch zu reflektieren.

Im pädagogischen Sinn ist zu hoffen, dass die European September Academy Sensibilität für den Einsatz spielerischer Methoden und Werkzeuge in der planerischen Auseinandersetzung mit vielschichtigen Räumen und Lebenswelten geschärft hat.

Der unbeschwerte, beiläufige und positiv besetzte Charakter des Spielens darf jedoch – und hier liegt wohl die deutlichste Grenze – in keinem Fall dazu beitragen, die Ernsthaftigkeit gesellschaftlicher Umwälzungen und Problemlagen, die sich in vitalen und gut frequentierten öffentlichen Räumen naturgemäß ganz besonders zeigen, schönzufärben. Er kann jedoch dazu beitragen, unterschiedliche Möglichkeitsfenster zu öffnen, um Bewohner, Besucher und Bürger zu aktivieren, den Balanceakt der Aushandlung ihrer vielschichtigen Interessen im öffentlichen Raum selbst dauerhaft in die Hand zu nehmen.

Dafür bietet das Spielen die mit Neugier gepaarte Unsicherheit des neuen, folgenlosen Momentes und das taktierende Sinnieren in der Reflexion möglicher, zufälliger Alternativen.

the new moment without consequences, paired with curiosity, and the tactical pondering in the reflection of possible random alternatives.

DVD

STUDENTENARBEITEN | STUDENTS' OUTPUTS EUROPEAN SEPTEMBER ACADEMY

Favoritenstraße Gruppe I | The Inner Circle of Trust

Favoritenstraße Gruppe III | Lost in the triangle

WEITERE BEITRÄGE AUS FAVORITEN

FURTHER CONTRIBUTIONS FROM FAVORITEN (IN GERMAN)

Soundinstallation „Dem Tag die Nacht vorspielen: Ein Passionsweg. Wien–Beograd,
Belgrad–Beč“

von João Castro Pinto (Portugal), Lale Rodgarkia-Dara und Stephan Roth (Österreich)

Texte: Lale Rodgarkia-Dara

© Lale Rodgarkia-Dara

Hintergrundinformation Favoriten

25 Jahre Gebietsbetreuung Favoriten | Film der Gebietsbetreuung Stadterneuerung Favoriten

Produktion: Stephan Pen, Osvaldo Alvarez

© MA 25