

Waterslide meets Guy Debord

Die Playable City Bewegung von heute, in Bezug
zur Situationistischen Internationale von damals

Bachelorarbeit

im Studienfach Design, materielle Kultur und experimentelle Praxis

Universität für Angewandte Kunst Wien

Betreuerin:

ao.Univ.-Prof. Mag.art. Dr.phil. Marion Elias

eingereicht von:

Selina Maria Doller

01404500

Telefon:

+43 699/13484968

E-Mail:

selina.doller@uni-ak.ac.at

Wien, 02.04.2021

Inhaltsverzeichnis:

| | |
|--|----|
| Einleitung | 3 |
| Von Spiel und Kunst | 4 |
| Playable Cities | 6 |
| Herkunft aktuelle Entwicklung und Definition | 7 |
| Kritik und Ausblick | 9 |
| Situationistische Internationale | 10 |
| Die Gesellschaft des Spektakels | 11 |
| Situationen und Methoden | 12 |
| Analyse | 14 |
| Fazit | 17 |
| Glossar | 18 |
| Literaturverzeichnis | 20 |
| Abbildungsverzeichnis | 23 |

Einleitung

Wie können wir unsere Städte und das urbane Leben auf positive Weise verändern? Dieser Frage widmeten sich nicht nur die Vertreter*innen der ehemaligen Künstler*innengruppe die *Situationistischen Internationale*. Auch die zeitgenössische *Playable City* Bewegung beschäftigte sich in den letzten Jahren damit, den Stadtraum weiterzuentwickeln. Beide Gruppierungen haben ihre eigenen Vorstellungen davon, was eine positive Veränderung ausmacht und eigene Ideen, wie genau ihre Ziele zu erreichen sind, dennoch scheinen sich ihre Lösungsversuche teilweise zu überschneiden. Diese Überschneidungen findet in den Bereichen Spiel und Partizipation statt.

Daher liegt in dieser Arbeit das Augenmerk nicht nur auf der Beschreibung beider Gruppen, inklusive ihrer Ansichten und Ziele, sondern auch auf deren Überschneidungen. Dazu stellt sich folgende Forschungsfrage:

Was eint die *Playable City* Bewegung mit der Theorie und Praxis der *Situationistischen Internationale*, in welchen Punkten überschneiden sich ihre Ideen und Ziele und was würde Guy Debord¹, der Leiter der Situationist*innen, wohl von den partizipativen Installationen halten, die durch den *Playable City* Gedanken entstanden sind?

Als Methode wurde die Literaturrecherche gewählt. Einleitend wird auf das Spiel, als Grundelement der Kultur eingegangen, das sich in andere Bereiche des menschlichen Alltags ausweitet (vgl. Huizinga, 2011: 9). Überleitend stellt sich die Frage nach spielerischen Praktiken im Kunst- und speziell im Museumskontext. Danach folgt eine ausführliche Beschreibung der *Playable City* Bewegung, ihrer Entstehung, Errungenschaften und ihrer Ziele. Am Ende dieses Kapitels folgen kritische Stimmen zur *Playable City* Idee. Anschließend wird die *Situationistische Internationale* inklusive ihrer komplexen, theoretischen Ansätze vorgestellt. Dabei steht Guy Debords Theorie zur *Gesellschaft des Spektakels*, sowie die Methoden der Situationist*innen im Vordergrund. Im Kapitel *Analyse*, werden beide Positionen miteinander verglichen, um so auf die einzelnen Punkte der Forschungsfrage einzugehen.

¹ Guy-Ernest Debord: geboren am * 28. Dezember 1931 in Paris (Frankreich); gestorben am † 30. November 1994 bei Bellevue-la-Montagne (Frankreich)

Von Spiel und Kunst

Der Kulturhistoriker Johan Huizinga² bezeichnete das Spiel bereits 1938 als Ursprung jeglicher Kultur (vgl. Huizinga, 2011: 9). Für ihn bildete die eindeutige Abgrenzung in Raum und Zeit ein Hauptmerkmal des menschlichen Spiels (vgl. Huizinga, 2011: 18).

Dies ergibt Sinn, wenn man an all die Spielstätten wie Stadien, Spielplätze oder Casinos denkt, welche früher geschaffen wurden und bis heute geschaffen werden. Allerdings würden Spiel und Alltag mittlerweile zunehmend miteinander verwoben werden. Dies geschehe nicht zuletzt durch eine zunehmende *Gamification*³ in den unterschiedlichsten Bereichen unserer Gesellschaft (vgl. Roslon, 2017: 150 f). Das Spiel oder zumindest Fragmente davon fließen trotz ihrer inneren Begrenztheit in andere Bereiche unseres Lebens und lassen so die Grenzen unklarer werden.

Voraussetzung dafür sind modernen Medien und Technologien, da diese unsere Kommunikationsstrukturen nicht nur räumlich und zeitlich, sondern auch kulturell beeinflussen (vgl. Roslon, 2017: 150). Moderne Technologien verbinden uns sowohl miteinander als auch mit künstlich erschaffenen Welten in denen meist eigene Regeln gelten.

„Play is synonymous with fun, but it can also help us learn things and develop relationships. For an artist, play is a brilliant tool: it can be used to challenge how people perceive their environment, and also encourage audiences to get involved rather than simply observe.“ (Watershed, 2012)

Auch in der Kunstwelt ist das Spiel längst angekommen.

„Der Prater ist geschlossen. Kommen Sie ins Museum!“ - mit diesem Slogan versuchte 1969 der damals neue Museumsdirektor Alfred Schmeller⁴ den Museumsbetrieb auf den Kopf zu stellen. Im damaligen 20er Haus in Wien wollte er den ehrfürchtigen Musentempel für die Allgemeinheit öffnen, indem er den Leuten die Schwellenangst nahm und unter anderem das Spiel ins Museum brachte. Dies tat er allem voran mithilfe der Installation *Riesenbillard* (vgl. mumok, 2019).

² Johan Huizinga: geboren am 7. Dezember 1872 in Groningen (Niederlande; gestorben am 1. Februar 1945 in De Steeg (Niederlande)

³ Fachbegriffe wie dieser, werden im Glossar auf Seite 18 erläutert.

⁴ Alfred Schmeller: geboren am 11. März 1920 in Erlangen (Niederlande); gestorben am 19. September 1990 in Wien (Österreich)



Abbildung 1: Mit einer Neuauflage 2019, brachte Alfred Schmellers Installation *Riesenbillard* das Spiel erneut ins mumok

Durch Vorreiter wie Alfred Schmeller, ist das Spiel längst im *White Cube* angekommen. Das Museum bleibt jedoch eine in sich geschlossene Stätte, mit ihrem eigenen festgeschriebenen Kontext. Dies untersuchte schon 1976 der Künstler Brian O'Doherty. Er beschrieb in drei Artikeln was dieser stark kontrollierende Kontext der modernen Museen mit einem Kunstobjekt macht (vgl. McEvelley, 1986: 6). Ein durch und durch diverses Publikum könne nur Kunst im öffentlichen Raum erreichen. Mit Kunst im öffentlichen Raum soll ein größeres, meist nicht vorgebildetes Publikum angesprochen werden. Die Bandbreite all der Kunst im öffentlichen Raum reiche dabei von historischen Denkmälern an öffentlichen Plätzen, über Gartenskulpturen bis hin zu zeitgenössischen Installationen oder Events. Auch wenn es deren Vorläufer schon länger als alle Museen und Kunsthallen gibt (vgl. Pfisterer, 2019: 242 f), so hat die Absonderung von der Kunststätte doch Ähnlichkeiten mit jener Absonderung des Spiels: weg von den Spielstätten, hinein in den Alltag.

Playable Cities

Klavier-Treppen in U-Bahn-Stationen, Wasserrutschen durch die Innenstadt, Fußgängerampeln mit eingebauten Arcade-Minispielchen oder interaktive Schattenspiele. Das ist nur ein minimaler Bruchteil der Kunstinstallationen, die sich bisher dem Thema Spiel und Spaß widmeten und in diversen Städten weltweit zu erleben waren. Diese Designs sind allesamt Teil eines wachsenden Trends, Straßen mit verrückter und interaktiver Infrastruktur zu bevölkern. Die sichtbarste Manifestation dieser Art von Kunst ist sei das *Playable City* Netzwerk (vgl. O'Sullivan, 2016).



Abbildung 2: Die Installation *Shadowing* zeichnet Schatten auf, um anschließend körperlose Schattenduplikate zu erzeugen.

Ein Teil davon ist beispielsweise eine Schattenspiel-Installation namens *Shadowing*. Die Kunstinstallation enthält sämtliche bereits erläuterte Parameter. Außerdem wurde sie 2014 zum Gewinner-Projekt des dazugehörigen *Playable City Awards* gekürt (vgl. Award 2016, o. D.).

„Shadowing gives memory to a city’s street lamps; echoing the presence of those who share the same public spaces, and creating an opportunity for performance and play amongst strangers. Originally conceived as a response to the ‘smart city’, the work applies technology within public to create moments of interaction between those who share the same streets.“ (Chomko & Rosier, o. D.)

Diese Installation sowie alle bisherigen Beispiele sind Kunstwerke, die erschaffen wurden, um bespielt zu werden. Daher handelt es sich bei dieser Art von Kunst logischerweise um höchst partizipative Installationen. Denn auch spielen ist im Grunde nichts anderes als „*das Heraustreten aus ihm [dem gewöhnlichen Leben] in eine zeitweilige Sphäre von Aktivität ...*“ (Huizinga, 2011: 16; Ergänzung: Doller)

Herkunft, aktuelle Entwicklung und Definition

Der Begriff *Playable City* wurde 2012 als Gegenkonzept zum Terminus *Smart City* vom Sozialunternehmen *Watershed* ins Leben gerufen (vgl. Wells, 2012). Juristisch betrachtet ist *Playable City* mittlerweile ein eingetragener Markenname des Unternehmens, das sich in Bristol UK befindet (vgl. Award 2016, o. D.).

Ursprünglich hatte sich das Team von *Watershed* zur Aufgabe gemacht, Künstler*innen, Designer*innen, Technolog*innen und Akademiker*innen zusammenzubringen, um herauszufinden, wie man neben der puren Effizienz von *Smart Cities* spielerische Interventionen in Städten schaffen könne (vgl. Reddington, 2013). Im Gegensatz zu *Smart-City*-Visionen, bei denen städtischer Raum als Maschine betrachtet wird, deren Teile mithilfe von Smarttechnologie besser geölt werden müssen, gehe es beim *Playable City* Gedanken darum, diese utilitaristische Effizienz der städtischen Umwelt zu unterbrechen (vgl. O'Sullivan, 2016). Dazu schufen sie mit Hilfe diverser Organisationen und dem British Council den bereits erwähnten *Playable City Award*, welcher von 2013 bis 2016, jährlich vergeben wurde (vgl. Award 2016, o. D.).

Mittlerweile hat sich aus dem Begriff eine Bewegung gebildet. Neben unzähligen beteiligten Einzelpersonen weltweit, gibt es neun offizielle Partnerstädte, aufgeteilt auf fünf Kontinente (vgl. Cities, o. D.). Natürlich wird damit die genaue Definition des Begriffs *Playable City* schwerer zu erfassen, daher folgt an dieser Stelle die Vision der Initiator*innen von *Watershed*:

„Playable City puts people and play at the heart of the future city, re-using city infrastructure and re-appropriating smart city technologies to create connections – person to person, person to city. Through interaction and creative installations it unlocks a social dialogue, bringing the citizens into a city development conversation – one which will vary in each location.“ (Vision, o. D.)

Der Künstler und Spieleentwickler Troy Innocent⁵ beschreibt den Begriff als eine Art globales Netzwerk, durch dessen Einfluss Stadtbewohner*innen mit dem öffentlichen Raum in Verbindung gebracht werden sollen. Der Terminus frage, wie uns Technologie wieder mit unseren Städten verbinden könne und würde versuchen Spiel im Stadtraum in unseren Alltag zu bringen. Er meint *Playable Cities* wäre dazu in der Lage, die Verbindungen zu unserem Lebensraum zu stärken. Dies geschehe durch eine Vermischung von Spiel, Kreativ-Technologie, öffentliche Kunst und Urban Design (vgl. Innocent, 2019).

Indem man öffentliche Aktivitäten fördert, die aktiv Freude und Spaß bereiten, kann man laut *Playable City* Befürwortern, mit vereinten Kräften eine glücklichere städtische Zukunft schaffen und Stadtbewohner*innen dazu motivieren, selbst aktiv zu werden und sich nicht nur von lokalen Autoritäten leiten zu lassen. Dies wäre der einzige Weg, städtische Probleme auf Mikroebene zu lokalisieren und zu lösen (vgl. Rieser, 2014).



Abbildung 3: Eine Wasserrutsche mitten durch die Innenstadt – ist diese Art von Kunstinstallation wirklich nötig?

⁵ Troy Innocent ist laut eigenen Angaben Künstler, Akademiker und Pädagoge. Im Jahr 2017 wurde er von der Stadt Melbourne mit einem Stipendium für die Erforschung von *Playable Cities* in Europa und Großbritannien ausgezeichnet. Innocent unterrichtet Pervasive Game Design an der Swinburne University (vgl. Innocent, o. D.).

Kritik und Ausblick

Kritische Stimmen betrachten diese Bewegung jedoch als Ablenkung von echten städtischen Problemen. Außerdem handelt es sich laut ihnen bei solchen Installationen um koordinierten Spaß, der Menschen dazu bringt, in einer vorgeschriebenen Weise auf ihre Umgebung zu reagieren.

Es wird argumentiert, dass diese Interventionen die Städte nicht demokratisieren. Dazu müssten weitaus ernstere Bedrohungen bekämpft werden, als zu langweilige Zebrastreifen. Den Gegenargumenten zufolge, würde eine spielbare Infrastruktur auch voraussetzen, dass Stadtbewohner*innen vom Wunsch nach Ablenkung determiniert seien und vom Wunsch nach Ablenkung beeinflusst werden könnten (vgl. O'Sullivan, 2016).

Ob sich diese spaßigen Installationen wirklich positiv auf unser Alltagsleben auswirken, wenn wir bereit sind zu partizipieren, oder ob sie nur unnötige Kosten verursachen und dabei von wirklich ernsthaften Problemen ablenken, soll an dieser Stelle offenbleiben. Dahingehend ließe sich bei der *Playable City* Bewegung über viele weitere Inhalte und Einflüsse diskutieren. Bei Interesse, sich allumfassend mit dem Thema zu beschäftigen, eignet sich als weiterführende Literatur besonders das Buch „*Playable Cities: The City as a digital Playground*“, geschrieben von Anton Nijholt (2017).

Ebenso zu weit gefasst wäre die Frage, ob es sich bei *Playable City* Installationen wie innerstädtischen Wasserrutschen oder singenden Gehwegen wirklich um Kunst handelt und nicht etwa um einfache temporäre Spielstätten, bei denen sich durch das Label *Kunst* eine erwachsene Zielgruppe mehr angesprochen fühlt. Da diese Fragestellung dennoch ihren Reiz hat, soll es im nachfolgenden darum gehen, die Merkmale *Playable City* Bewegung mit denen der *Situationistischen Internationale* zu vergleichen. Dazu folgt im nächsten Kapitel ein Überblick zu dieser Gruppe, welche ebenso spielerisch-partizipative Kunst in den öffentlichen Stadtraum bringen wollte.

Situationistische Internationale

Die *Situationistische Internationale* (kurz *S. I.*) war eine Gruppe von Künstler*innen, Architekt*innen und Intellektuellen, welche 1957 gegründet wurde (Lewitzky, 2005: 20). Sie wirkten von Frankreich ausgehend in mehreren Ländern und zu ihrer Blütezeit gehörten der *S. I.* bis zu siebzig Mitglieder an. Bei ihrer Auflösung 1972, zählte die Gruppierung hingegen gerade einmal drei Mitglieder (vgl. Schölzel, 2013: 170). Die *S. I.* ging aus einer Reihe von künstlerischen und literarischen Gruppen der Nachkriegszeit hervor. Für sie bestand der Zweck der Kunst nicht darin, Objekte zu produzieren, sondern die Existenz der Ware zu kritisieren. Ihre Hauptaktivitäten manifestierten sich in Filmen, Collagen, Diskussionen und umfangreichen Texten, die in den zwölf Ausgaben ihrer Zeitschrift *Internationale Situationniste* zusammengefasst waren (vgl. Bishop, 20: 80 f).

Anfang des zwanzigsten Jahrhunderts kritisierte der Soziologe Henri Lefebvre⁶ die Stadtentwicklungspolitik als profitorientiert und kapitalistisch. Er war der Meinung, dass die Aneignung von Raum das bevorzugte Machtinstrument der damals neuen urbanen Gesellschaft war (vgl. Lewitzky, 2005: 54 f). Aufgrund dieser Schriften beschäftigte sich auch Guy Debord, als Leiter und Mitbegründer der *S. I.* mit Stadtentwicklung (vgl. Lewitzky, 2005: 64).

Unter dem Einfluss des Marxismus war es das Ziel der Gruppe, mit Hilfe einer neu geschaffenen „*Form von Kunst und Kultur zu einer Subversion des Alltags zu gelangen ...*“. (Lewitzky, 2005: 20) So wollten sie die gesellschaftsspaltende Kraft des Kapitalismus und den damit einhergehenden profitorientierten Urbanismus überwinden. Dazu schufen sie *Situationen* in der Stadt, wodurch die Kreativität der Menschen weiterentwickelt und freigesetzt werden sollte. Ziel war es, eine neue Wahrnehmung für den städtischen Raum zu entwickeln (vgl. Lewitzky, 2005: 20). Aus diesem Ansatz heraus, entstanden konkrete Methoden wie zum Beispiel *dérive* [dt. das Umherschweifen] und *détournement* [dt. die Zweckentfremdung] (vgl. Orlich, 2014: 19). Für die *S. I.* war das Zusammenwirken von Praxis und Theorie zentral. Dabei wurde die Idee auf die Ebene der Theorie gestellt, während die personellen Beziehungen und die Zusammenarbeit der Praxis zugehörig waren (vgl. Schölzel, 2013: 14).

⁶ Henri Lefebvre: geboren am 16. Juni 1901 in Hagetmau (Frankreich); gestorben am 29. Juni 1991 in Navarrenx (Frankreich)

„... die Theorie [ist] grundsätzlich nicht losgelöst von einer entsprechenden Praxis zu sehen, sie erhält ihren Wert und ihren Sinn nur durch ihre praktische Verwirklichung, entsteht in der Praxis der Theorie und ist nur als Theorie der Praxis von Bedeutung.“ (Schölzel, 2013: 15; Ergänzung: Doller)

Theoretisches Hauptwerk der *S. I.* war Guy Debords *Theorie des Spektakels* (Lewitzky, 2005: 20).

Die Gesellschaft des Spektakels

Die Schrift *Die Gesellschaft des Spektakels* von Guy Debord erschien 1967. Darin stellte er über 200 Thesen bezogen auf die kapitalistische Gesellschaft auf (vgl. Lewitzky 2005: 20). Der Kern seiner Theorie sagt aus, dass der Mensch, um in einer Gesellschaft existieren zu können, gezwungen ist, sich vom eigentlichen Leben und Erleben zu trennen. Er sieht darin eine Gefangenschaft des Menschen in einer Pseudowelt von Bildern. Dies ist nach Debord die Weltanschauung des Spektakels (vgl. Lewitzky, 2005: 20). Das Spektakel lässt sich daher als Anhäufung von Bildern und die Dominanz dieser Bilder im modernen Leben beschreiben. Es entstehe eine Passivität, die alle Menschen der Gesellschaft betreffe. Dieser Passivität können die vorhandenen Kreativitätspotentiale und unbewussten Begierden gegenübergestellt werden, welche laut Debord jedoch unterdrückt werden. Stärken könne man diese nur mit künstlerischen Mitteln. Jenes Spektakel wurde in seiner Reinform von der *S. I.* in der modernen Stadt lokalisiert (vgl. Orlich, 2014: 20).

„Das Modell der kapitalistisch gestalteten Raum-Zeit, Architektur und Stadtplanung waren somit der sichtbarste Ausdruck der modernen Entfremdung, boten aber auch potentiell die Möglichkeiten einer für alle wahrnehmbaren revolutionären Intervention in das Alltagsleben.“ (Benl, 1999: 67)

Aus dieser Definition der Stadt als Ort des Spektakels lassen sich die Ansätze und Methoden der *S. I.* erklären, die sich im Bereich der Alltagskultur befanden und sich im öffentlich-urbanen Raum abspielten (vgl. Lewitzky, 2005: 21).

Situationen und Methoden

Die *Situationen* im öffentlichen Raum, welche die Praxis der *S. I.* darstellten, manifestierten sich in Form von vorübergehenden Mikroumgebungen und einer Serie von Ereignissen für einzelne Momente im Leben einzelner Individuen (vgl. Reuter 1991: 27). Diese Situationen stellten demnach partizipativ, künstlerische Interventionen im öffentlichen Raum dar (Lewitzky, 2005: 74). Dabei sollten Momente geschaffen werden, die zwischenmenschliche Verbindungen durch Gestik, Kommunikation und Reaktion, im Hier und Jetzt, fördern sollten. Diese sollten sich außerdem mit Momenten des Spiels verbinden (vgl. Reuter 1991: 27). Sie wollten damit die Stadt zu einem Raum für demokratische Möglichkeiten machen und die Regeln des Alltags auf den Kopf stellen. Die Bandbreite der Situationskonstruktionen reichte dabei von spontanen, kleinen Situationen bis hin zur Revolution welche in der Theorie von der *S. I.* als größte *Situation* angestrebt wurde. Dazwischen waren Situationen verortet, die durch konkrete Methoden konstruiert wurden (vgl. Orlich, 2014: 133 f). Eine davon war das bereits erwähnte *détournement*, eines ihrer Schlüsselkonzepte, welches die Wiederverwendung und Zweckentfremdung bereits vorhandener Elemente beschreibt (vgl. Nijholt, 2017: 138). Für Debord sollte eine kritische und kulturelle Praxis keine neuen Formen schaffen, sondern die vorhandenen Mittel des kulturellen Ausdrucks nutzen. Durch *détournement* sollte die subversive Aneignung bestehender Bilder, von ihrer bestehenden Bedeutung befreit werden und ihre bestehende Bedeutung untergraben werden. Je weniger sich die Technik einer rationalen Antwort näherte, umso erfolgreicher war sie für Debord. Ein Beispiel dafür war eine Reihe erotischer Postkarten, die durch das Hinzufügen handschriftlicher Bildunterschriften unterbrochen wurde, so dass nackte Pin-Ups die Betrachter*innen in Sprechblasen mit kritischen oder sarkastischen Slogans ansprachen (vgl. Bishop, 2012: 84).

Eine weitere, sehr bekannte Methode, um *Situationen* zu konstruieren, sei das *dérive* (vgl. Nijholt, 2017: 138). Der Begriff wurde von der *S. I.* als zielloses Umherwandern betrachtet, welches am besten bei Tageslicht und in einer kleinen Gruppe durchgeführt werden sollte. Ziel dieses Forschungsinstruments war die Steigerung des Bewusstseins für städtische Umgebungen und die Aufdeckung der Bedürfnisse des urbanen Raums. *Dérive* war damit ein wichtiger Teil der situationistischen Psychogeografie, welches die Untersuchung der Auswirkungen einer bestimmten Umgebung auf die Emotionen und das Verhalten von Einzelpersonen beschrieb. *Dérive* sei also eine Art Datenerfassung, um den städtischen Raum in Richtung bereits genannter, situationistischer Ideale anzupassen und habe keinen Selbstzweck (vgl. Bishop, 2012: 77). Des Weiteren vermieden Techniken wie *dérive* und *détournement* die rationale Kritik und betonte die Bedeutung von Verspieltheit und Spiel. Da diese experimentellen Aktivitäten selten

dokumentiert wurden, seien sie schwer zu analysieren, dennoch bieten zahlreiche Karten und Skizzen einen visuellen Einblick in die Methode (vgl. Bishop, 2012: 84).

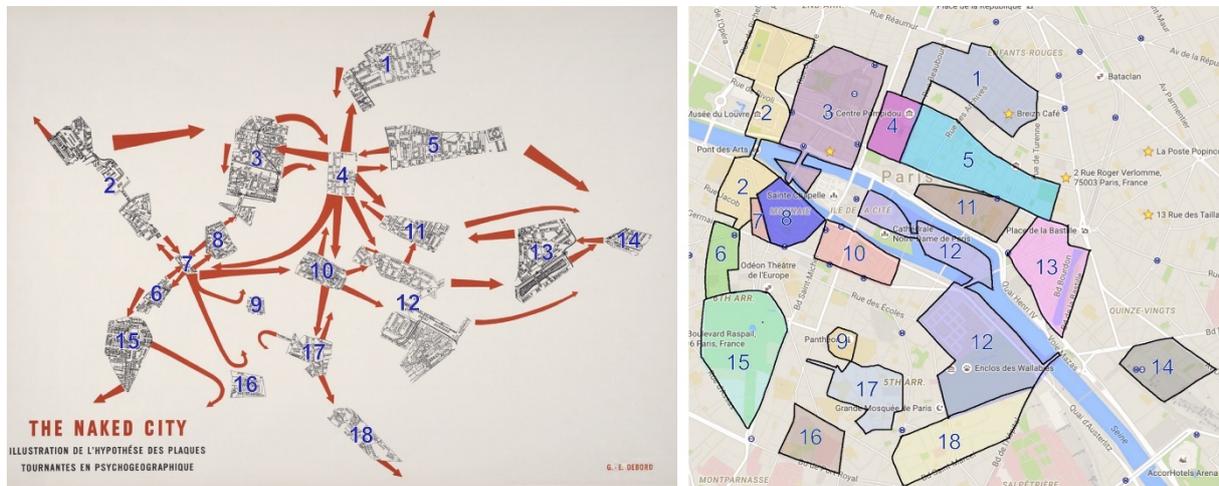


Abbildung 4: Guy Debords psychogeografische Illustration der Pariser Innenstadt von 1957, im Vergleich zu den tatsächlichen Orten von heute auf Google Maps.

Für die *S. I.* waren *Situationen* im Kleinen, bewusste Eingriffe ins Alltagsleben einzelner Menschen. Damit stellten sie in erster Linie eine Forschungspraxis dar, um mögliche revolutionäre Handlungsmöglichkeiten innerhalb der kapitalistischen Gesellschaft auszuloten. Die Methoden *dérive* und *détournement* hingegen, waren strategisches und theoriegeleitetes Handeln, die dann zur Aufhebung dieser Handlungsspielräume führen konnten. Damit wären laut der *S. I.* revolutionäre Aktionen möglich, um schlussendlich die Revolution zu erreichen. Diese letzte Ebene, die zu Revolution führen sollte, wurde eng mit dem *unitären Urbanismus* verbunden. So rückte die Stadt selbst als *Situation* selbst ins Zentrum des Interesses der Situationistischen Internationale. Da das Spektakel laut Debord in seiner Reinform im urbanen Raum zu finden sei und gleichsam mit den situationistischen Methoden aufgehoben werden könnte, verwundert es nicht, dass sich die *S. I.* so stark auf den Stadtraum bezogen hat und dort Veränderung schaffen wollte. Schließlich war es ihr Ziel auf Basis der vorhandenen städtischen Strukturen eine neue Stadt, ohne Spektakel, als Lebensraum für den *homo ludens* wie ihn einst Johan Huizinga definierte, entstehen zu lassen (vgl. Olrich, 2014: 132 ff).

Analyse

Wenn man die Ansätze der *Playable City* Bewegung und der *Situationistischen Internationale* miteinander vergleicht, fällt auf, dass die Situationist*innen sehr viel radikalere und politischere Ziele verfolgen als die *Playable City* Bewegung. Dennoch eint beide Gruppen das Interesse an der Schaffung spielerischer Situationen im städtischen Raum. Dabei nutzen beide partizipative Praktiken und versuchen damit besondere Situationen zu schaffen.

Für partizipative Praktiken in der Kunst, braucht es in der Regel zumindest ein Objekt oder eine Situation als Ausgangspunkt (vgl. Pfisterer: 324). Allein ihr Name verrät schon, dass es sich bei partizipativen Konzepten der *Situationistischen Internationale* meist um Situationen als Ausgangspunkt drehte. Allerdings entstanden auch Konzepte zu objekthaften Installationen wie beispielsweise Constant Nieuwenhuys⁷ utopisches Projekt *New Babylon*. Dabei handelte es sich um ein künstlerisch-architektonisches Konzept, welches hauptsächlich auf Theorien von Lefebvre als auch Huizinga Theorien beruhte. Der Situationist Constant entwarf *New Babylon*, als ein urbanes Gewebe, das schwebend auf Stahlträgern stehen sollte, um den Verkehr vom Lebensraum zu trennen. Außerdem sollte sich die Konstruktion in einer stetigen Veränderung befinden. Dieser modular aufgebaute Stadtraum wurde von ihm als ein von Bewohner*innen veränderbarer Spiel-Raum gesehen (vgl. Orlich, 2014: 145). Durch den flexiblen und grenzenlosen Aufbau, sollten alle Bewohner*innen miteinander vernetzt werden. Dadurch hätten immer wieder neue, spontane Interventionen einzelner stattfinden können, die das System beeinflusst, und damit wiederum systembeeinflussende Reaktionen anderer hervorgerufen hätten. Constant sah darin die Möglichkeit eine fortwährende Partizipationskette unter den Bewohner*innen von *New Babylon* zu schaffen (vgl. Obrist, 2002).

Bei *Playable City* Installationen, die auf der Website von Watershed präsentiert werden, waren es bisher meist Objekte, die im Stadtraum Aufmerksamkeit erregen sollten und mit ungewöhnlichem Einsatz von bekannten Gegenständen und Technik, zum Partizipieren einluden. Künstler*innen und Produzent*innen installieren ihre Werke meist für eine begrenzte Zeit im öffentlichen Raum. Viele der Ideen auf der Website wurden jedoch nie umgesetzt oder existieren nur als Prototypen (vgl. Award 2016, o. D.). Der Schwerpunkt liegt bis heute auf der Einführung spielerischer Elemente im städtischen Raum, welche nicht nur Spaß machen sollen sondern auch dazu beitragen könnten, die Stadt auf eine andere Art und Weise als im Alltag zu erleben (vgl. Nijholt, 2017: 12). Dieses Herauslösen aus dem Alltag, erinnert an Debords

⁷ Constant Anton Nieuwenhuys: geboren am 21. Juli 1920 in Amsterdam (Niederlande); gestorben am 1. August 2005 in Utrecht (Niederlande)

Befreiung aus dem Spektakel, jedoch sind die Ansprüche der Theorie hinter den Installationen bei weitem nicht so hoch wie bei den Situationist*innen. Für sie war der künstlerische Prozess damals durch ihre kollektive Produktion und Diskussion von Theorien ein permanenter Wettkampf und Streit um theoretische Positionen (vgl. Orlich, 2014: 17). Inhaltlich versuchte die *S. I.* mit ihren partizipativen Konzepten eine „*Ent-Täuschung*“ des Spektakels zu erzielen und damit alternative Lebensweisen aufzuzeigen. Damit sollten selbstverständlich geltende Sichtweisen gebrochen oder zumindest irritiert werden (vgl. Orlich, 2014: 132). Während die einen also den vermeintlichen Befreiungsschlag von der kapitalistischen Gesellschaft planten, wollten die Anderen den Alltag von Stadtbewohner*innen mittels spielerischen Installationen verschönern. Beide Bewegungen teilen daher gewisse Ansätze, jedoch würde Guy Debord Installationen wie *Shadowing*, viel mehr als Teil des Spektakels und nicht als Teil der Lösung sehen, da es im falschen Kontext entstand. Die Ideen, welche beim *Playable City Award* präsentiert wurden, wären für ihn weder künstlerisch, noch politisch von Bedeutung, da sie in der Theorie nicht jene radikalen Ansätze, verfolgten wie die *S. I.*. Außerdem arbeitet die *Playable City* Bewegung bis heute eng mit Städten und Organisationen zusammen, um Projekte zu realisieren. Auch das passt, wenn man an den Begriff des Spektakels denkt, nicht ins Bild der Situationist*innen.

Das Verhältnis der *S. I.* zur bildenden Kunst war jedoch paradox und voller Widersprüche. Im Prinzip befürwortete die Gruppe, dass Kunst unterdrückt werden sollte, „*to be realised as life*“. In Wirklichkeit war die Situation jedoch deutlich komplizierter, denn Debord wurde zeitlebens immer deutlicher von Henri Lefebvre beeinflusst. Dadurch widersetzte er sich zunehmend der Kunst als eine von der Theorie abgetrennten Praxis. So wurden auch die Mitglieder der *S. I.* immer weniger, da Künstler*innen für Aktivitäten und Einstellungen ausgeschlossen wurden, die nicht mit Debords Forderung übereinstimmten, dass Kunst nicht nur in ihrem Gegenstand, sondern auch in ihrer Form radikal sein sollte (vgl. Bishop, 2012: 81 f).

Dennoch scheint es wahrscheinlich, dass einige Ideen des *Playable City* Konzepts von der *S. I.* ausgingen und in die Definition miteinfließen. Dies wird dadurch unterstrichen, dass die ersten Definitionsversuche von der Firma Watershed noch näher an die Schaffung von Situationen anknüpften, als die auf der aktuellen Website, und den Stadtbewohner*innen mehr Mündigkeit zusprach.

„First, emphasis is placed on enabling residents and visitors to reconfigure and rewrite city services. Hence, when we take this literally, they have an active role in introducing playful situations by making changes to city services, places, and stories.“ (Nijhold, 2017: 11)

Wie bewusst die *S. I.* als Inspirationsquelle zum heutigen *Playable City* Begriff genutzt wurde, kann nur spekuliert werden, dennoch ist klar, dass Guy Debord in dieser Bewegung mit Sicherheit seine Spuren hinterlassen hat, auch wenn ihm das vermutlich nicht gefallen hätte. So wirkt es, als wäre die *Playable City* Bewegung im theoretischen Sinn eine technologisierte, entpolitisierte und regelrecht weich-gewaschene Version der *S. I.*, welche die Ursprungsideen von Guy Debord stark modifiziert, modernisiert und abgeschwächt wiedergibt.

Fazit

Zusammenfassend wurde in der Bachelorarbeit aufgezeigt, dass die Ideen der *Situationistischen Internationale* durchaus Überschneidungen mit den Vorstellungen der *Playable City* Bewegung aufweist. Das Spiel, welches mittlerweile eine häufig genutzte Komponente in der partizipativen Kunst ist, eint die Ansätze beider Gruppierungen. Während sich die Situationist*innen mit der Schaffung spielerisch-partizipativer Situationen beschäftigten, um gegen den Kapitalismus anzukämpfen und mittels Techniken wie *dérive* und *détournement* versuchten den Stadtraum vom ihrerseits negativ konnotierten Spektakel zu befreien, wollten die Leute, welche an der Entstehung des *Playable City* Begriffs beteiligt waren, den öffentlichen, urbanen Raum mithilfe technisch-spielerischer Installationen schlichtweg auf eine spielerische Art positiv beeinflussen, die Bewohner*innen wieder miteinander und mit dem Stadtraum verbinden. Während die Situationist*innen höchst politisch und „ernst“ agierten, steht bei der *Playable City* Bewegung der Spaß im Vordergrund. Daher wurden sie auch bereits dafür kritisiert, mit Spiel von ernsthaften Problemen abzulenken. Solche Unterschiede sind es, die beide Gruppierungen stark voneinander abgrenzen. Trotzdem scheint es durch all die zusammengetragenen Fakten im Text offensichtlich, dass die Initiator*innen des *Playable City* Awards, maßgeblich von der *S. I.* beeinflusst wurden und von ihren Konzepten aus ihre eigenen Ideen entwickelt haben. So lässt sich abschließend sagen, dass die Gruppe (*S. I.*) welche versuchte durch Spiel die vermeintlich schlechte Fassade der Gesellschaft zu zerstören, Vorlage für eine Bewegung war, die bis heute versucht, eine Fassade aus Spaß zu schaffen, um vom tristen Alltag abzulenken.

Glossar

20er Haus: Der heute unter dem Namen *Belvedere 21* geführte Kunstraum in Wien, wurde 1958 von Karl Schwanzer für die Weltausstellung in Brüssel geschaffen, für museale Zwecke adaptiert und 1962 als Museum des 20. Jahrhunderts eröffnet. Rasch etablierte sich das sogenannte 20er Haus als Ort für zeitgenössisches Kunstgeschehen in Österreich (vgl. *belvedere 21*, o. D.).

Gamification: Spielbasierte Prinzipien wie Ziele, Belohnungen, Herausforderungen und andere Spielelemente werden häufig in Nicht-Spielszenarien verwendet, um das Engagement zu erhöhen. Dies wird allgemein als *Gamification* bezeichnet und unterscheidet sich vom Begriff *Serious Games*, unter dem konventionelle Spiele zusammengefasst werden, welche nicht für Unterhaltungszwecke verwendet werden (vgl. Nijholt, 2017: 50).

Kapitalismus: Der Begriff entstand durch die Produktions- und Arbeitsbedingungen im 18. und 19. Jahrhundert. Er beschreibt eine Wirtschafts- und Gesellschaftsordnung, in der das Prinzip der Gewinnmaximierung typisch ist. Die Wirtschaft wird dabei über den Markt gesteuert und das soziale Zusammenleben der Gesellschaft von Kapitaleigentümer*innen bestimmt. Die Arbeiter*innenklasse ist dabei überwiegend besitzlos und abhängig von den Kapitalbesitzer*innen (vgl. Bundeszentrale f. Politische Bildung, o. D.).

Marxismus: Eine Theorie von Karl Marx (* 1818, † 1883) und Friedrich Engels (* 1820, † 1895), zu deren Kernpunkten die damaligen, kapitalistischen Produktionsverhältnisse gehören. Sie kritisierten diese und nehmen an, dass die Gesellschaft allein durch den Fortschritt der materiellen Produktionstechnik bestimmt werden würde. Die Arbeiter*innenklasse enteignet laut den Marxist*innen, die Kapitalist*innen um das Eigentum an den Produktionsmitteln in Gesellschaftseigentum umwandeln und somit das Ungleichgewicht des Kapitalismus aufzulösen (vgl. Bundeszentrale f. Politische Bildung, o. D.).

Unitärer Urbanismus: Laut der *S. I.* bezeichnet der Begriff eine Theorie der Anwendung von künstlerischen und technischen Mitteln, welche zur allumfassenden Konstruktion eines Milieus/einer Situation in flexibler Verbindung mit Verhaltensexperimenten zusammenwirken. Es handelt sich anders formuliert um eine einheitliche Tätigkeit, wobei einheitlich die „*Einheit von Lebensumfeld und Lebensweise*“ beschreibt. Arbeit und Freizeit sind beim *unitären Urbanismus* verschmolzen (vgl. Ngo, 2007: 20).

White Cube: Der sogenannte *White Cube* beschreibt im musealen Zusammenhang den modernen Ausstellungsraum, der auf Regeln beruht, um die Kunst möglichst frei von Zeit und Raum präsentieren zu können. Daher werden Fenster normalerweise abgedichtet, Wände weiß gestrichen und die Decke zur Lichtquelle gemacht. Die Kunst ist frei, um sein eigenes Leben anzunehmen (vgl. McEvilley, 1986: 7).

Literaturverzeichnis

Award 2016 (o. D.): *Award 2016*, unter: <https://www.playablecity.com/awards/award-2016/> [Stand: 25.02.2021]

BELVEDERE 21: (o. D.): *Geschichte Belvedere 21*, unter: <https://www.belvedere.at/das-museum/geschichte-belvedere-21> [Stand: 27.03.2021]

BENL, Andreas (1999): *Eine Situation schaffen, die jede Umkehr unmöglich macht: Guy Debord und die Situationistische Internationale*, in: Jour-Fixe-Initiative Berlin/Jochen Baumann et al. (Hrsg.): *Kritische Theorie und Poststrukturalismus. Theoretische Lockerungsübungen*, Berlin/Hamburg: Argument

BISHOP, Claire (2012): *Artificial Hells: Participatory Art and the Politics of Spectatorship*. London: Verso

BUNDESZENTRALE f. politische Bildung (o. D.): *Kapitalismus*, unter: <https://www.bpb.de/nachschlagen/lexika/lexikon-der-wirtschaft/19938/kapitalismus> [Stand: 27.03.2021]

BUNDESZENTRALE f. politische Bildung (o. D.): *Marxismus*, unter: <https://www.bpb.de/nachschlagen/lexika/lexikon-der-wirtschaft/20092/marxismus> [Stand: 27.03.2021]

CHOMKO, Jonathan & ROSIER, Matthew (o. D.): *A streetlight that records and plays back shadows*, unter: <https://chomkorosier.com/shadowing.php> [Stand: 25.02.2021]

CITIES (o. D.): *Cities*, unter: <https://www.playablecity.com/cities/> [Stand: 26.02.2021]

HUIZINGA, Johan (2011): *Homo Ludens: Vom Ursprung der Kultur im Spiel*. Hamburg: Rowohlt Taschenbuch Verlag

INNOCENT, Troy (2019): *What is a playable city?*, unter: <https://www.acmi.net.au/stories-and-ideas/what-is-a-playable-city-troy-innocent/> [Stand: 15.03.2021]

INNOCENT, Troy (o. D.): *Troy Innocent: visual artist/academic/game designer*, unter:
<http://troyinnocent.net/> [Stand: 15.03.2021]

LEWITZKY, Uwe (2005): *Kunst für alle?: Kunst im öffentlichen Raum zwischen Partizipation, Intervention und Neuer Urbanität*. Bielefeld: transcript

MCEVILLEY, Thomas (1986): *Inside the White Cube: The Ideology of the Art Gallery Space*, Brian O'Doherty Introduction by Thomas McEvilley. San Francisco : The Lapis Press

MUMOK (2019): *Alfred Schmeller: Das Museum als Unruheherd*, unter:
<https://www.mumok.at/de/events/alfred-schmeller> [Stand: 25.02.2021]

NGO, Anh-Linh (2007): *Vom unitären Urbanismus zum situativen Urbanismus*, in archplus Nr. 183, S. 20

NIJHOLT, Anton (2017): *Playable Cities: The City as a digital Playground*. Singapur: Springer

O'SULLIVAN, Feargus (2016): *The Problem With 'Playable' Cities: Turning infrastructure into flashy playgrounds only results in cutesy distractions from real issues*, unter:
<https://www.bloomberg.com/news/articles/2016-11-07/what-the-playable-cities-concept-gets-wrong> [Stand: 25.02.2021]

OBRIST, Hans-Ulrich (2002): *Das „New Babylon“ des Künstlers Constant*, unter:
<https://www.faz.net/aktuell/feuilleton/documenta-empfehlung-das-new-babylon-des-kuenstlers-constant-172956.html> [Stand: 26.03.2021]

ORLICH, Max Jakob (2014): *Situationistische Internationale: Eintritt, Austritt, Ausschluss. Zur Dialektik interpersoneller Beziehungen und Theorieproduktion einer ästhetisch-politischen Avantgarde (1957-1972)*. Bielefeld: transcript

REDDINGTON, Claire (2013): *The Playable City is Here: It's Time to Start Having Fun With the City's Infrastructure*, unter: https://www.huffingtonpost.co.uk/clare-reddington/the-playable-city-is-here_b_2520448.html [Stand: 25.02.2021]

REUTER, Martin (1991): *Phantastisch leben mit Ästhetik und Politik*, in: Nilpferde des höllischen Urwalds: Situationistische Internationale, Gruppe SPUR, Korrune I, Gießen: Werkbund Archiv Bd.24: Anabas-Verlag

RIESER, Martin (2014): *Playable City*, unter: <http://cyberparks-project.eu/agora/blog/2014/11/27/playable-city/> [Stand: 26.02.2021]

ROSLON, Michael (2016): *Spielerische Rituale oder rituelle Spiele: Überlegungen zum Wandel zweier zentraler Begriffe der Sozialforschung*. Düsseldorf: Springer VS

PFISTERER, Ulrich (2019): *Metzler Lexikon Kunstwissenschaft: Ideen, Methoden, Begriffe – Sonderausgabe*. Stuttgart: J.B. Metzler

SCHÖLZEL, Hagen (2013): *Guerillakommunikation: Genealogie einer politischen Konfliktform*. Bielefeld: transcript

VISION (o. D.): *Vision*, unter: <https://www.playablecity.com/vision/> [Stand: 25.02.2021]

WATERSHED (2012): *Playable City Sprint*, unter <https://www.watershed.co.uk/audio-video/playable-city-sprint> [Stand: 25.02.2021]

WELLS, Natalya (2012): *Playing the City: new implications for civic involvement*, unter: <https://nestacreativeeconomy.wordpress.com/2012/10/26/playing-the-city/> [Stand: 25.02.2021]

Abbildungsverzeichnis

Abbildung 1: _____ 5
Doller, Selina (2019)

Abbildung 2: _____ 6
Chomko & Rosier (2018) unter: <https://austinot.com/shadowing-austin> [Stand: 25.02.2021]

Abbildung 3: _____ 8
Paul Townsend, Paul (2014) unter: <https://www.archdaily.com/546443/are-playable-cities-the-future-of-urbanism/540f0bfac07a808f0a000178-are-playable-cities-the-future-of-urbanism-photo>) [Stand: 25.02.2021]

Abbildung 4: _____ 6
Anonym (2016) unter: <https://isinenglish.com/2016/01/09/debords-the-naked-city-mapped-onto-google-maps/> [Stand: 22.03.2021]

Abbildung 5: _____ 8
Paul Townsend, Paul (2014) unter: <https://www.archdaily.com/546443/are-playable-cities-the-future-of-urbanism/540f0bfac07a808f0a000178-are-playable-cities-the-future-of-urbanism-photo>) [Stand: 25.02.2021]

Eidesstattliche Erklärung

Ich erkläre eidesstattlich, dass ich die Arbeit selbständig angefertigt habe. Es wurden keine anderen als die angegebenen Hilfsmittel benutzt. Die aus fremden Quellen direkt oder indirekt übernommenen Formulierungen und Gedanken sind als solche kenntlich gemacht. Diese schriftliche Arbeit wurde noch an keiner Stelle vorgelegt.

Wien, am 02.04.2021

A handwritten signature in black ink, reading "Selina Doller". The signature is written in a cursive style with a long horizontal flourish at the end.

Selina Maria Doller