

BAUNETZWOCHE #602

Das Querformat für Architekten

11. August 2022



ARCHITEKTUR
UND SPIELE

FARBEN-
FROHER
AUSGUCK

Kunstinstitution auf dem
Hadrianswall

DIESE WOCHE

Architekturspiele machen nicht nur Spaß. Sie helfen auch, neue Vorstellungen zukünftigen Bauens und Zusammenlebens zu entwickeln. Zum Potenzial des Spiels für die Architektur hat unsere Autorin in Wien die Ausstellung „Serious Fun. Architektur & Spiele“ kuratiert und ein gleichnamiges Buch veröffentlicht.



6 Architektur und Spiele Vom Zeichentisch zum Spielbrett

Von Mélanie van der Hoorn

3 Architekturwoche

4 News

21 Jobs

29 Bild der Woche

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

oben: *Delft Campus Urban Game*, Milena Ivković & Stefan Nikolić (Blok74), 2015, Foto: © Eranda Janku

Heinze GmbH | NL Berlin | BauNetz

Geschäftsführer: Sven Hohmann

Gesamtleitung: Stephan Westermann

Chefredaktion: Friederike Meyer

Redaktion dieser Ausgabe: Diana Artus

Artdirektion: Natascha Schuler



Diese Ausgabe wurde ermöglicht durch:

SCHÜCO

Keine Ausgabe verpassen mit
dem Baunetzwoche-Newsletter.
Jetzt abonnieren!



Bildquelle: Luis Fernandez x MetaMundo

DIENSTAG

Angesichts multipler globaler Krisen, die unsere Alltagsrealität gerade einschneidend verändern, liegt es nahe, sich zur Entspannung in virtuelle Räume zurückzuziehen – beispielsweise in das Metaverse das mit immersiven Umgebungen eine digitale Alternative zur physischen Welt verspricht. Der NFT-Marktplatz [MetaMundo](#) hat dafür die passende Location parat: eine weitläufige Villa zwischen Felsen und Meer, die als wilder Stilmix aus griechischem Tempel, Mies-van-der-Rohe-Pavillon und x-beliebigem Luxusresort daherkommt. Wer das nötige Kleingeld in Form der Kryptowährung Ether (ETH) besitzt, kann sich das auf hundert Exemplare limitierte Gadget kaufen, um darin Partys und Events für bis zu fünfzig Avatare abzuhalten, sich gedanklich einem exklusiven Lifestyle hinzugeben oder ausgiebig zu meditieren. Vorausgesetzt, der Akku hält durch. *da*

NEWS

STRUKTUR UND TIEFE

BAUNETZ WISSEN



Foto: Wietersheim Architekten

Etwas höher als die anderen Gebäude und in sanftem Rosa bildet ein Wohn- und Geschäftshaus in der Berliner Chausseestraße den Abschluss eines Blockrands aus der Gründerzeit. Wietersheim Architekten entwarfen den schlichten Baukörper mit starkem Relief und ablesbarer Konstruktion. Klare Linien entstehen durch betongraue Geschossdecken, die ein Stück hervortreten. Die monolithische Fassade aus Planziegeln ist symmetrisch konzipiert: Sie springt vor und zurück – je nachdem, ob sie bodentiefe Fenster fasst. Zwei Arten von Putz gehören außerdem zu den feinen Unterschieden, die hier Spannung erzeugen.

baunetzwissen.de/nachhaltig-bauen

DIE BESTEN POOLS

BAUNETZ ID



Foto: Jaime Navarro

Ob kurze Abkühlung oder sportliches Erlebnis – Swimmingpools sind zu dieser Jahreszeit ein beneidenswertes Extra. In Hotels, Ferien- und Privathäusern sowie öffentlichen Räumen eröffnen sie aber auch neue gestalterische Perspektiven. Im Hotel Terrestre in Mexiko können die Gäste in ihrem eigenen Pool baden und den Blick bis zum Meer genießen. An der Costa Brava gestaltete Architekt Marià Castelló ein zweigeschossiges Haus in einer Felswand. Der Pool fand auf der Garage seinen Platz. Auch hier besteht eine Sichtverbindung zum angrenzenden Meer. Baunetz id stellt weitere erfrischend gelungene Entwürfe von S bis XL vor.

www.baunetz-id.de

TREPPEN MIT AUSSICHT

BAUNETZ MELDUNGEN



Foto: Marc Goodwin

Auf den Marmorstufen der imposanten *Spanischen Treppe* zu pausieren, war lange ein Muss für Rom-Tourist*innen. Seit die Stadt 2019 wegen der Auswirkungen des Massentourismus untersagt hat, sich auf Monumente zu setzen, kann das UNESCO-Welterbestück allerdings nur noch im Stehen oder Vorübergehen bewundert werden. Glücklicherweise gibt es viele ähnlich attraktive Freitreppen an teils weniger frequentierten Orten, auf denen sich das ausgiebige Sitzen und Schauen noch zelebrieren lässt. Unser aktuelles Themenpaket versammelt gelungene Beispiele, unter anderem im korsischen Bastia, auf Mallorca, in Berlin und in der finnischen Schärenlandschaft.

www.baunetz.de

aktuell am
9.8.22

408
JOBS

BauNetz Stellenmarkt

Renovieren bedeutet für uns: besser machen.

Energetisch modernisieren mit Fenstern von Schüco.

Schüco Fenstersysteme machen auch älteren Gebäudebestand fit für eine energieeffizientere und emissionsärmere Zukunft. So unterstützen wir mit unseren Produkten aktiv den Klimaschutz. Das ist unsere Motivation Green.
www.schueco.de

SCHÜCO

OFFIZIELLER PARTNER

**KLIMA
FESTIVAL**
FÜR DIE
BAUWENDE

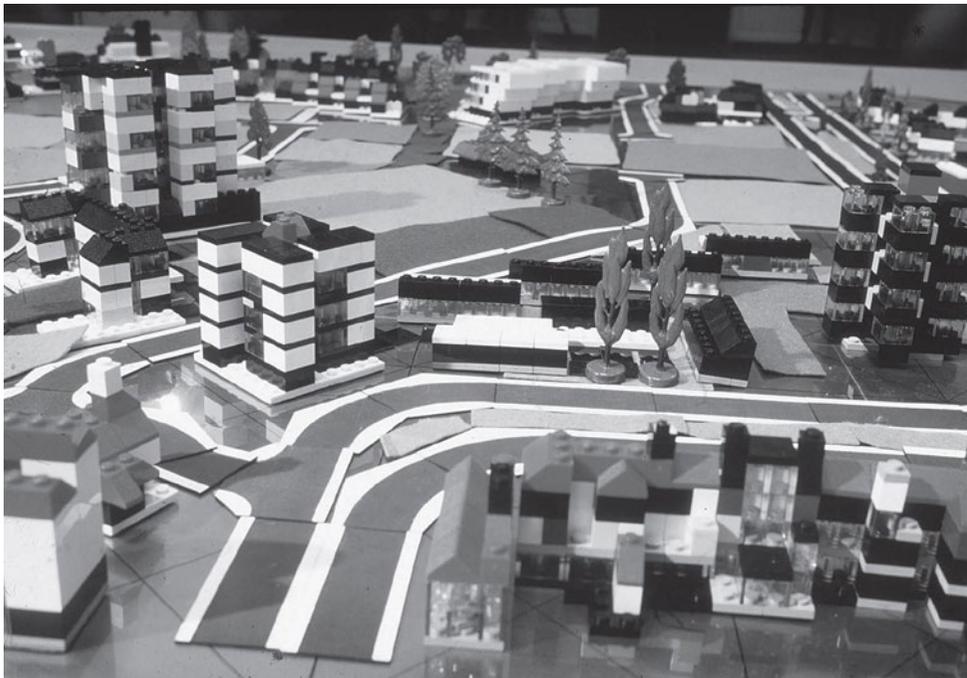
VOM ZEICHENTISCH ZUM SPIELBRETT

Inhalt Architekturwoche 6 New Dossier Bild der Woche

Play Marmara, Play the City, 2019-2021, Foto: © Müge Yorgancı & Ulas Akin. Spiel-Workshop zur Förderung von partizipativen Prozessen im städtebaulichen Bereich, hier in der Marmara-Region im Nordwesten der Türkei.

ARCHITEKTUR UND SPIELE

VOM ZEICHENTISCH ZUM SPIELBRETT



Instructional Housing and Building Simulation, Cedric Green, 1970. Ein Spiel zum Simulieren eines Viertels oder Wohnkomplexes im Maßstab 1:250 anhand von *Legó*-Steinen.

VON MÉLANIE VAN DER HOORN

Spiele sind motivierend, übersichtlich, lustig, aussagekräftig. Architekt*innen haben schon länger erkannt, dass diese Qualitäten bei der Vermittlung ihrer eigenen Arbeit von großem Nutzen sein können. In den 1960er und 70er Jahren rückten Spieleanwendungen vor allem an amerikanischen Universitäten immer mehr in den Fokus, zuerst als didaktisches Instrument bei der Ausbildung von zukünftigen Planer*innen, später auch als Unterstützung bei partizipativen Bauprozessen. 1979 gab es diesbezüglich bereits so viele interessante Ansätze, dass das *Journal of Architectural Education* der Thematik ein komplettes Heft widmete. Seitdem haben Entwerfer*innen und Planer*innen immer wieder Spielkonzepte entwickelt, um außerhalb ihres eigenen Fachgebiets ein breiteres Publikum zu erreichen, abstrakte oder komplexe Konzepte verständlich zu vermitteln, Betroffene zur Beteiligung anzuregen oder bestimmte Projekte zu bewerben. Spiele scheinen für all dies die besten Voraussetzungen zu bieten. Doch was hat sich davon bewahrt? Was können Spiele für die Architekturpraxis bedeuten? Wo liegen die Hindernisse, und warum sind Spiele trotzdem nach wie vor vielversprechend?

Provopoli: Wem gehört die Stadt?, Carl-Ludwig Reichert, 1972, Foto: © Wolfgang Thaler. Ein Brettspiel das die Weltvorstellung von *Monopoly* auf den Kopf stellt: Spielende erkämpfen sich das Bestimmungsrecht über die Stadt.

1972 schuf ein deutsches Aktivistenkollektiv das Brettspiel *Provopoli*, das die Weltvorstellung seines berühmten Vorgängers *Monopoly* (1935) auf den Kopf stellt und ungeschminkt fragt: „Wem gehört die Stadt?“ *Provopoli* spielt in der fiktiven Ortschaft Grünstadt, wo zwei Teams gegeneinander antreten. Die Blauen wollen alles beim Alten belassen, die Roten kämpfen für Veränderung und Weiterentwicklung. Etwa die Hälfte der Gebäude gehört beiden Seiten, die andere Hälfte größtenteils den Blauen: Rathaus, Stadtverwaltung, Polizeipräsidium und -reviere, Militärgelände, Justizgebäude, Gefängnis und Erziehungsheim. Die Roten müssen mit einer Parteizentrale, drei Kommunen, einem Pressegebäude und einem Geheimsender auskommen – sie können aber mit Barrikaden den Zugang zu Straßen oder Gebäuden blockieren oder mit Sprengstoff solche Barrikaden und Gebäude entfernen. Letzteres erklärt wahrscheinlich, wieso *Provopoli* zwischen 1980 und 2005 auf der Liste der jugendgefährdenden Schriften des Bayerischen Staatsministeriums für Arbeit und Sozialordnung stand. Die Begründung dafür lautete, dass die „staatsfeindlichen und terroristischen Inhalte [...] Kinder und Jugendliche sozialetisch [...] verwirren (desorientieren)“ und „sittlich gefährden“ könnten. Das Beispiel illustriert hervorragend, welch ein immenses Potenzial Spiele bergen, und wie ernst sie zuweilen genommen werden.



PUPPENHÄUSER, BAUSPIELE UND CITY BUILDING GAMES

Provopoli ist ein *city building game*: Es stellt in vereinfachter, abstrahierter Form eine städtische Umgebung dar, in der sich die Teilnehmer*innen das Bestimmungsrecht über deren Räume erkämpfen. Das „strategische Spiel für zwei bis zwanzig aufrechte Demokraten“, wie der Untertitel besagt, ist eindeutig politisch aufgeladen. In anderen *city building games* wird am Spielbrett etwas neutraler um die höchsten Türme, die effizienteste oder lukrativste Infrastruktur oder den grünsten, nachhaltigsten Ort konkurriert. Klare, oft ausführliche Regeln bestimmen, wem was erlaubt ist und unter welchen Bedingungen. Manche Entscheidungen und Handlungen werden belohnt, andere bestraft, und wer die Anforderungen am besten erfüllt, gewinnt. *City building games* gibt es auch in digitaler Form. Auf den ersten Blick erscheinen sie wesentlich freier als ihre analogen Pendanten, weshalb sie oft als *sandbox games* bezeichnet werden: Ihre angebliche Ungezwungenheit erinnert an das kreative Bauen in der Sandkiste. Im Hintergrund wird ihr Verlauf aber genauso stark von den Spieleentwickler*innen bestimmt



Neom, Paul Sottosanti, 2018, Foto: © Wolfgang Thaler. Ein *city building game*, das auch negative Ereignisse wie Überflutungen, Brände und Kriminalität miteinbezieht.



Expanscity, Alex Cutler, 2018, Foto: © Wolfgang Thaler. Ein *city building game*, in dem um die höchsten Türme konkurriert wird.



Cloud Gardens, Thomas van den Berg, 2020. Screenshot: © Jonas Schwaiger. Ein sandbox game, in dem Pflanzen über moderne Ruinen wachsen.



Minecraft, Markus Alexej Persson, 2011, Screenshot: © Jonas Schwaiger. Das weltweit bekannteste *sandbox game*, das unter dem Namen *Block by Block* von UN-Habitat auch häufig zur Unterstützung von partizipativen Bauvorhaben eingesetzt wird.



Qubis House, Amy Whitworth, 2012, Foto: © Wolfgang Thaler. Ein multifunktionelles Puppenhaus, das zeitgenössisches Wohnen kreativer Londoner*innen verkörpert.

– allerdings sind hier Algorithmen im Einsatz, deren Einfluss weniger durchschaubar ist als Spielregeln auf Papier. Bei näherem Hinsehen stellt sich dann oft heraus, dass sie in starren Stadtplanungsmodellen und engen Vorstadtidyllen verankert sind.

Außer *city building games* sind Puppenhäuser und Bauspiele die Spielgenres, die am meisten mit Architektur und Planung zu tun haben. Obwohl sie außer Bauanleitungen zur freiwilligen Anwendung selten Regeln enthalten, sind sie genauso von den Ideen und Vorstellungen ihrer Entwickler*innen geprägt: Sie spiegeln die Materialien, Bauweisen, Wohnformen und herrschende Ideale der Zeit wider, in der sie entstanden sind – und manchmal auch deren Gegenbewegungen. Das macht sie zu einem wichtigen Teil unseres kulturellen Erbes. Wer spielt, taucht in eine Parallelwelt ein, die eng mit der realen Welt verknüpft ist. Spielende können die Entwicklung von Gebäuden, Städten oder Situationen erfassen und mitbestimmen, zu denen sie in der Realität keinen Zugang hätten. Deshalb sind Spiele auch zum beliebten Instrument in Beteiligungsprozessen geworden.

Modular House, Ana Maia & Laurent Maes (Mini Archi), 2013, Foto: © Wolfgang Thaler. Ein zeitgenössisches, modulares, genderneutrales und nachhaltiges Puppenhaus, entworfen von zwei Architekt*innen.

Architekt*innen haben immer wieder bestehende Spielgenres aufgegriffen und in ihrer eigenen Praxis angewendet. Puppenhäuser kommen überraschenderweise am wenigsten vor, obwohl sie stark mit Architekturmodellen verwandt sind. Das *Luisterhuis* (Hörhaus) aus dem Jahr 2017 von Architekt Machiel Spaan und Komponistin Rozalie Hirs zeigt, wie bereichernd eine Neuinterpretation sein kann. In dieser hausförmigen Holzskulptur repräsentiert jeder Hohlraum ein Zimmer, und wenn man sich ihm nähert, erklingt *Musique concrète*, die Hirs anhand von realen Klängen komponiert hat: Wasser in der Küche, Schritte auf der Stiege, Tischtennis auf dem Dachboden usw. Gibt es mehrere Spielende gleichzeitig, so füllt sich das Haus von allen Seiten mit Leben. Aus der Klangkombination entsteht für jede Person eine eigene Erzählung, eine neuartige, akustische Architekturerfahrung.





Luisterhuis, Machiel Spaan (M3H) & Rozalie Hirs, 2017. Ein akustisches Puppenhaus: Die hausförmige Holzskulptur hat sieben Hohlräume, die man mit den Ohren erkunden kann.

Häufiger interessieren sich Architekt*innen für Bauspiele. So betrieb The Why Factory, ein von MVRDV geleitetes Forschungsinstitut an der TU Delft, 2012 in *Porous City* anhand tausender weißer *Leg*o-Steine eine ausführliche Grundlagenforschung zur Integration von Luft und Licht in Hochhäusern. Damien Murtaghs Bausatz *Arckit* (2015) entstand aus der Erkundungsarbeit für ein modulares Bausystem, wozu der Architekt ein benutzerfreundliches Modell mit flexiblen Wänden benötigte. Und beim kolumbianischen Architekturbüro El Equipo Mazzanti gehören Bauklötze zum alltäglichen Instrumentarium: Sie helfen dabei, sowohl architektonische Probleme zu lösen als auch Gestaltungsprinzipien zu erläutern oder Nutzer*innen in Projekte einzubeziehen. Spiele und Architekturentwürfe gehen nahtlos ineinander über, da letztere fast immer modular aufgebaut sind. Für Giancarlo Mazzanti muss Architektur an erster Stelle verbinden, inspirieren und sich vervielfältigen können. Er sieht seine Rolle als Architekt in der Bereitstellung von Modulen und Spielregeln, die andere frei weiterverwenden dürfen.



Arckit – Greenscape Village & GO Eco, Damien Murtagh, 2021, Foto: © Wolfgang Thaler. Der Bausatz entstand aus der Erkundungsarbeit für ein modulares Bausystem, wozu der Architekt ein benutzerfreundliches Modell mit flexiblen Wänden benötigte.



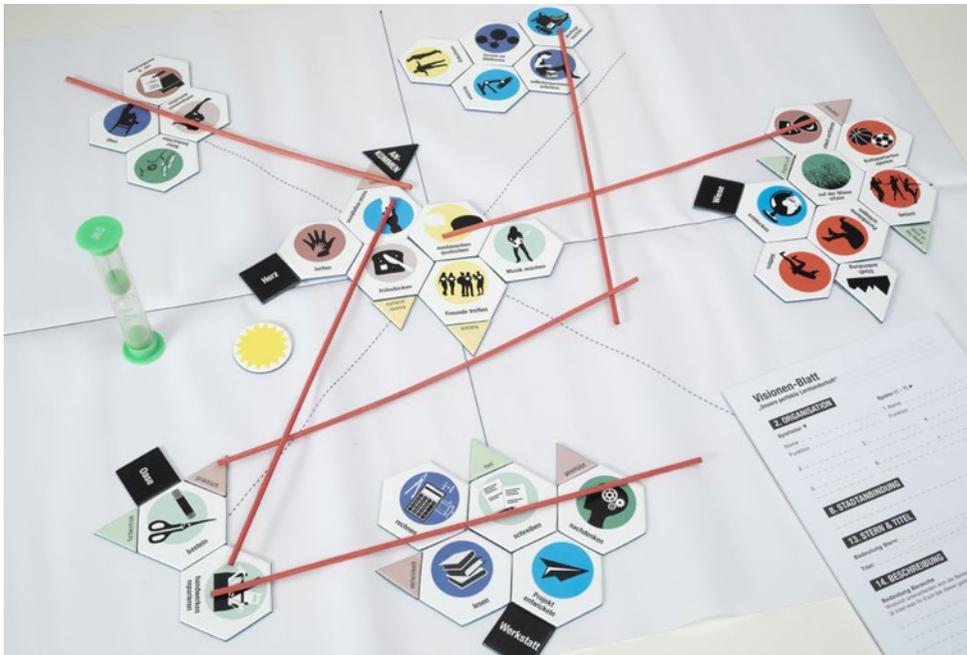
Porous City, The Why Factory & KRADS, 2012, Foto: © Frans Parthesius. Eine Grundlagenforschung zur Integration von Luft und Licht in Hochhäusern anhand tausender weißer *Leg*o-Steine.



Forest of Hope, El Equipo Mazzanti, 2012. Das modulare System für ein Sportzentrum in Bogotá entstand auf der Grundlage eines Bauspiels.



Bausatz von El Equipo Mazzanti zur Verdeutlichung einer modularen Bauweise für Kindergärten, hier in der Ausstellung *We Play, You Play* (2017) im SpazioFMG per l'Architettura in Mailand.



Schul-Visionenspiel, die Baupiloten, 2018, Foto: © Wolfgang Thaler. Ein konstruktives, motivierendes und erprobtes Instrument zur Vorbereitung von Bauvorhaben im Schulbereich.

BEDEUTUNGSVOLLE PERSPEKTIVWECHSEL

Spieleanwendungen, die in der Architekturpraxis entstehen, sind oft eine Kombination aus vorhandenen Genres, zum Beispiel Bauspiele mit bestimmten Regeln oder hybride Spiele, die analoge und digitale Elemente beinhalten. Eine der größten Schwierigkeiten ist es, den spielerischen Charakter zu gewährleisten. Denn während bei herkömmlichen Spielen die Motivation von innen kommt und aus der Spielsituation selbst entsteht, hat ein Spiel, das Wissen vermitteln, Partizipation steigern oder eine reale Situation simulieren soll, auch einen äußeren Zweck zu erfüllen. Das kann den spontanen Spaßfaktor in Gefahr bringen.

Das Berliner Architekturbüro die Baupiloten hat mit seinem *Schul-Visionenspiel* (2018) seit Jahren Erfolg bei der Vorbereitung von Bauvorhaben im Schulbereich. Die drei- und sechseckigen, bunten Kärtchen mit leicht erkennbaren Symbolen rufen so-

fort angenehme Assoziationen und Erinnerungen an frühere Spielerfahrungen hervor. Doch ist es auch ein Spiel? Es enthält keine kompetitiven Elemente, und außerhalb eines Workshops würde niemand auf die Idee kommen, es zu spielen. Als konstruktives, motivierendes und erprobtes Instrument eignet es sich jedoch für alle Schultypen, -größen und -standorte.

Neben ihrer Zugänglichkeit und visuellen Anziehungskraft werden Spiele auch geschätzt, weil sie eine Vielfalt an Rollen und Sichtweisen betonen können, was gegenseitiges Verständnis und die Zusammenarbeit erleichtert. Die Agentur Play the City hat sich auf die Entwicklung von Spielen zur Förderung partizipativer Prozesse im städtebaulichen Bereich spezialisiert und ihren Schwerpunkt dabei auf das Definieren, Ausbalancieren und Koordinieren von Rollen gelegt. Wichtig ist vor allem, dass möglichst viele Interessen in einem Spiel vertreten sind. Darüber hinaus müssen Spielende manchmal aus ihrer eigenen Rolle herausgelockt und eingeladen werden, über persönliche Prioritäten, Vorurteile und Grenzen zu reflektieren, um sich mit anderen zu verbinden. Dem Medien- und Kommunikationsexperten Eric Gordon ist das mit dem Videospiel *Participatory Chinatown* (2010) besonders gut gelungen. Workshopteilnehmer*innen wählten aus fünfzehn Charakteren einen aus, der sich anschließend im virtuellen Bostoner Chinatown eine Wohnung, einen Job oder einen sozialen Treffpunkt suchte. Eine Kurzbiografie gab jeder Figur eine konkrete Persönlichkeit, und dank der genauen Simulation von erkennbaren Orten und Institutionen entstand ein



Participatory Chinatown, Eric Gordon (Engagement Game Lab), 2010. Workshopteilnehmer*innen nehmen die Perspektive eines Spiel-Charakters ein und suchen im virtuellen Bostoner Chinatown nach einer Wohnung, einem Job oder einem sozialen Treffpunkt.



A Blind Legend, DOWiNO (Games, Apps and Films for Change), 2015. Ein Videospiel ohne Bilder, das mit binauraler Tontechnik eine dreidimensionale räumliche Erfahrung schafft. Bild: © DOWiNO



Change: A Homeless Survival Experience, Danny Hayes, 2018. Ein Story-basiertes Videospiele über Wohnungsnot, in dem man eine fiktive Stadt aus der Perspektive eines Obdachlosen erlebt.

direkter Bezug zur realen Nachbarschaft. So bewegten sich Spielende aus einer neuen Perspektive durch ihre vertraute Umgebung. Es gewann die Person, die die Bedürfnisse ihres Alter Egos am besten erfüllt hatte.

Manchmal kommen auch aus der herkömmlichen Videospielebranche Innovationen, die für die Bauwelt relevant sind. Die zwei folgenden Beispiele kombinieren einen bedeutungsvollen Perspektivwechsel mit einem starken Spielkonzept. In *Change: A Homeless Survival Experience* (2018) thematisiert Spieleentwickler Danny Hayes die Wohnungsnot. Spielende erleben eine fiktive Stadt aus der Perspektive eines Obdachlosen. Immobilienmakler, Arbeitsamt, Nachtsyl, Pfandflaschenabgabe, öffentliche Toilette, Waschsalon, Polizeirevier und Bushaltestelle sind die relevanten Stationen in diesem Spiel, das aus der eigenen Erfahrung von Hayes am Rand der Armut entstanden ist. Es ist kein *city building game* – an der Stadt selbst kann man nichts ändern –, aber es vermittelt die Unwirtlichkeit der urbanen Umgebung für all jene, die beim Wohnrecht auf der Strecke bleiben. Das zweite Beispiel, *A Blind Legend* (2015) vom Kreativstudio DOWiNO, ist ein Videospiele ohne Bilder. Man übernimmt die Rolle eines blinden Ritters, der von seiner sehenden Tochter geführt wird. Die akustische Dreidimensionalität der binauralen Tontechnik ist spektakulär. Sehende und sehbehinderte Personen können ein gleiches Spielabenteuer erleben, Sehenden ermöglicht es darüber hinaus eine völlig neue sensorische und räumliche Erfahrung, die für die Betrachtung und Entwicklung des gebauten Umfelds von wesentlicher Bedeutung ist.

DAS BESTE AUS ZWEI WELTEN

Immer häufiger werden Innovationen aus der digitalen Welt mit den erprobten Qualitäten von Brett- oder Bauspielen kombiniert. Das Rotterdamer Büro Blok74 hat sich

auf derartige hybride Spiele im Städtebau spezialisiert. Das Spielbrett besteht meistens aus einer Stadtteilkarte, worauf Blöcke mit unterschiedlichen Funktionen platziert werden. Planungsphasen, Präsentationen und Abstimmungen wechseln einander ab. Das Spielbrett und die Blöcke ermöglichen einen barrierefreien Gedankenaustausch zwischen Beteiligten mit unterschiedlichen Hintergründen, während eine App den Überblick bewahrt. Sie zeigt an, welche Funktionen wo und in welchem Umfang überstimmt oder beibehalten wurden, und welches Team mit seinem Plan am erfolgreichsten war. Die digitale Komponente wirkt motivierend, sie entlastet Spielleiter*innen von der Verwaltung, und die Spielergebnisse können leicht archiviert, geteilt oder unter anderen Umständen weiterverwendet werden. Auch *Rezone The Game* (2012) der Architekt*innen Rolf van Boxmeer und Tessa Peters sowie *Ré-Générations* (2017) des Pariser Architekturbüros Studio Akkerhuis sind hybride Spiele. Sie wurden für Ausstellungen entwickelt – das erste zur Leerstandsproblematik in der niederländischen Stadt Den Bosch, das zweite zum Bauen in Zeiten des Klimawandels. Beide



Ré-Générations, Studio Akkerhuis, David Malaud & Guillaume Dubois, 2017. Ein hybrides, kooperatives Spiel über Bauen im Klimawandel.

sind kooperativ: Spielende konkurrieren nicht miteinander, sondern können nur gewinnen, indem sie ihre Kräfte bündeln.

Die neuesten hybriden Spiele sind mobile ortsbasierte Spiele, die mit GPS und App aus der Stadt selbst ein Spielfeld machen und so verborgene Geschichten und Orte zum Vorschein bringen: *Die Vergangenheit ist jetzt* (2019) von ArchäoNOW zum Beispiel, das mit Augmented Reality verschwundene Gebäude in Wien wiederbelebt, oder das sozialkritische *Unzustellbar* (2021) von Causa Creations, in dem man als Paketlieferant*in unter desolaten Arbeitsbedingungen durch die Stadt eilen muss.

Kritik kommt im Architekturspielbereich noch erstaunlich wenig vor. Ein frühes Beispiel dafür ist der fröhlich-ironische *Stadtbaukasten* (1988), mit dem die Landschaftsarchitekt*innen Maria Auböck, János Kárász und Axel Ott starren Stadtplaner*innen das Heft aus der Hand nahmen und allen das Erfinden einer neuen Hauptstadt am Spieltisch ermöglichten. Vor Kurzem schufen die Videospiele-Urbanist*innen You+Pea mit ihrem *London Developers Toolkit* (2015) eine Satire auf die dekadenten, geschmacklosen Wolkenkratzer der Superreichen in vielen Weltmetropolen, an deren Existenz auch manche Architekt*innen ihren Anteil haben. Humor stößt oft auf fruchtbaren Boden, denn er kann viel bewirken: Kritik abmildern, gegenseitiges Verständnis und Zusammenarbeit fördern. So zeigt das *Mängelquartett* (2012), ein vom Berliner Architektur- und Interiordesignbüro studio karhard entwickeltes Kartenspiel, mit viel Ironie eine bunte Sammlung von Baumängeln, gepaart mit Ausreden von Bauleiter*innen – und ruft damit vertraute Situationen bei all denen auf, die in diesem Sektor arbeiten.



(Un)perfekt, Querkraft Architekten, 2014, Foto: © Wolfgang Thaler. Das *Memory*-Spiel mit ungleichen Paaren thematisiert, was „schöne“ oder „gelungene“ Gebäude ausmacht und was wir von Architektur erwarten.

Auch im letzten Spielbeispiel ist Humor eine wichtige Zutat: *(Un)perfekt* (2014) von Querkraft Architekten ist ein Spiel ähnlich *Memory*, das aus ungleichen Kartenpaaren besteht. Auf ihnen sind Gebäude mit erstaunlichen Asymmetrien und Details abgebildet, die zunächst wie Fehler aussehen, aber nicht unbedingt welche sind: Eine Karte zeigt jeweils die tatsächliche Erscheinung, auf der anderen wurde diese mittels Photoshop „korrigiert“. Wie von selbst entsteht während des Spiels eine Diskussion darüber, was „schöne“ oder „gelungene“ Gebäude ausmacht und was wir von Architektur erwarten: klare Linien und Logik oder eher etwas „Überraschendes, Anarchisches, Unlogisches und Lebendiges“? Den Entwickler*innen all dieser Beispiele ist jedenfalls eine gute Balance zwischen Spaß und Ernst gelungen, die illustriert, was Spiel für die Architektur bedeuten kann: Es motiviert, bringt zum Lachen, verdeutlicht, verbindet, fördert Verständnis und Kooperation – und lässt neue Architektur entstehen.



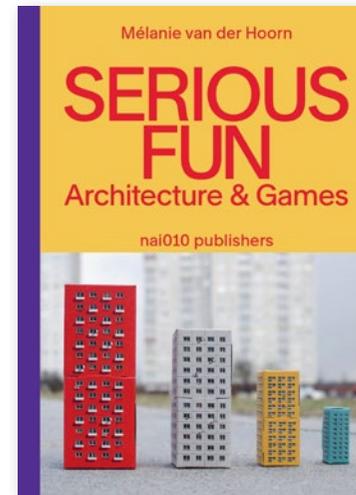
London Developers Toolkit, Sandra Youkhana & Luke Caspar Pearson (You+Pea), 2015. Eine Satire auf die dekadenten, geschmacklosen Wolkenkratzer der Superreichen in vielen Weltmetropolen.



Mängelquartett, Alexandra Erhard & Thomas Karsten (Studio Karhard), 2012. Foto: © Wolfgang Thaler. Das ironische Quartettspiel versammelt Baumängel und paart sie mit Ausreden von Bauleiter*innen.



Rezone The Game, Rolf van Boxmeer & Tessa Peters, 2012, Foto: © Lisa Rastl. Ein hybrides, kooperatives Spiel über Leerstand in Den Bosch (NL), hier in der Ausstellung *Serious Fun: Architektur & Spiele* im Architekturzentrum Wien.



Publikation

Serious Fun. Architecture & Games

Mélanie van der Hoorn

In Zusammenarbeit mit dem Architekturzentrum Wien

nai010 publishers, erscheint im August 2022 in englischer Sprache

224 Seiten

ISBN 978-94-6208-689-0

39,95 Euro

www.nai010.com

Ausstellung

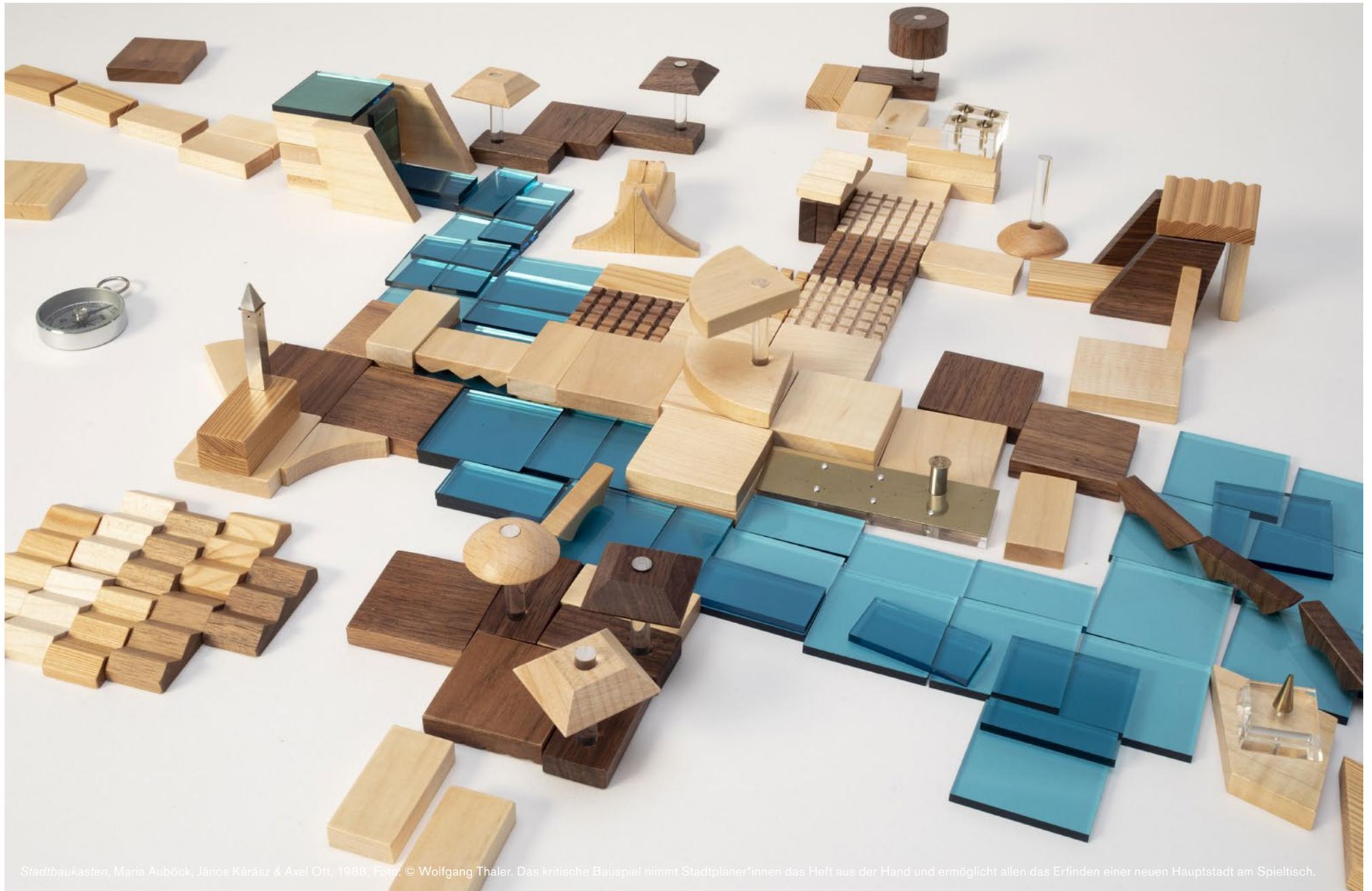
Welche architektonischen Erzählungen stecken in Puppenhäusern, nach welchen Leitlinien wachsen Städte in Computerspielen, und was für Gebäude bieten Ego-Shootern Schutz vor Angreifern? Antworten auf diese Fragen finden sich in der von Mélanie van der Hoorn kuratierten Ausstellung *Serious Fun*. Sie präsentiert nicht nur verschiedene architekturbezogene Spiele und Reflexionen darüber, sondern lädt Besucher*innen auch zum Ausprobieren ein.

Serious Fun. Architektur & Spiele

Architekturzentrum Wien

Bis 5. September 2022

www.azw.at



*Stadtbaukasten, Maria Auböck, János Károly & Axel Ott, 1988. Foto: © Wolfgang Thaler. Das kritische Bauspiel nimmt Stadtplaner*innen das Heft aus der Hand und ermöglicht allen das Erfinden einer neuen Hauptstadt am Spieltisch.*

_Fenster und Türen

Chicago Window
Hard-Coating-Verfahren
Nuss
Photochromes Glas
Stulp

... noch Fragen?

Baunetz_Wissen_

sponsored by  SOLARLUX®

BauNetz Jobs

Postleitzahlgebiet 0

HEINLEWISCHER | Dresden

Architekt*in

#54227



HEINLEWISCHER | Dresden

Architekt*in

#54226



Postleitzahlgebiet 1

A-BASE BÜRO FÜR ARCHITEKTUR | Berlin

Bauzeichner*in

#56314

ALTEN ARCHITEKTEN | Berlin

Berliner Bauleitungsteam

#56683

ARCHITEKTURBÜRO SCHLUTT [SCHLUTTUNDSCHULDT A R C H I T E K T E N | cooperation freie architekten] | Berlin

Architekt*in

#55092

BARKOW LEIBINGER | Berlin

Architekt*in

#49727



BARKOW LEIBINGER | Berlin

Architekt*in

#54806



BARKOW LEIBINGER | Berlin

Architekt*in

#56672



BAUNETZ REDAKTION | Berlin

Student*in

#56709

BAUNETZ REDAKTION | Berlin

Volontär*in

#56708

BLOCHER PARTNERS | Berlin

Innenarchitekt*in

#53660



BUEROHAUSER GMBH & CO. KG | Berlin

Architekt*in

#56724

CLAUDIUS PRATSCH ARCHITEKT - STUDIO FÜR ARCHITEKTUREN | Berlin

Werkstudent*in

#56018

DEEKEN ARCHITEKTEN | Berlin

Architekt*in

#56498



DICHTER ARCHITEKTURGESELLSCHAFT MBH | Berlin

Architekt*in

#56736

HPP ARCHITEKTEN GMBH | Berlin

Projektmanager*in

#56363



HUBER STAUDT ARCHITEKTEN BDA | Berlin

Architekt*in

#47338



ILMER THIES ARCHITEKTEN AG | Berlin

Architekt*in

#56344

KINDERGÄRTEN CITY - EIGENBETRIEB DES LANDES BERLIN | Berlin

Ingenieur*in

#56694

KLEIHUES + KLEIHUES GESELLSCHAFT VON ARCHITEKTEN MBH | Berlin

Architekt*in

#56685



KRAUS FISCHNALLER ARCHITEKTEN | Berlin

Architekt*in #56667

LORENZEN MAYER ARCHITEKTEN | Berlin

Architekt*in #56666

MASKE + SUHREN ARCHITEKTEN UND DESIGNER | Berlin

Architekt*in #56732

MÖLLER MAINZER ARCHITEKTEN | Berlin

Architekt*in #56725

PD - BERATER DER ÖFFENTLICHEN HAND GMBH | Berlin

Ingenieur*in #56680

REDSERVE GMBH - TOCHTERFIRMA DER ATP GRUPPE | Berlin

Architekt*in #56728

REICHEL SCHLAIER ARCHITEKTEN GMBH | Stuttgart

Architekt/in gesucht (w/m/d) #56455

RENNER ARCHITEKTEN | Berlin

ARCHITEKT/IN #56719

RENNER ARCHITEKTEN | Berlin

BAULEITER*IN / ARCHITEKT*IN #56720

SANDER HOFRICHTER PLANUNGSGESELLSCHAFT MBH | Berlin

Architekt*in #56165

STADT ZEHDENICK | Zehdenick

Sachbearbeiter*in #56663

TCHOBAN VOSS ARCHITEKTEN | Berlin

Architekt*in #56729

THOMAS MÜLLER IVAN REIMANN ARCHITEKTEN | Berlin

Ingenieur*in #55362

THOMAS MÜLLER IVAN REIMANN ARCHITEKTEN | Berlin

Architekt*in #55361

WIDAK SIEGERT GMBH | Berlin

Architekt*in #56443

Postleitzahlgebiet 2**BAURCONSULT ARCHITEKTEN INGENIEURE | Bremen**

Systemplaner*in #55517

BEINHOFF GERHARDT ARCHITEKTEN | Hamburg

Architekt*in #56696

BRODER ARCHITEKTUR GMBH | Hamburg

Architekt*in #56714

CLAUSSEN-SEGELKE STADTPLANER | Hamburg

Stadtplaner/Stadtentwickler (m/w/d) mit Schwerpunkt Bauleitplanung und Bauzeichner (m/w/d) mit Schwerpunkt Stadtplanung #56404

COIDO ARCHITECTS | Hamburg

Team Assistenz #56699

CONSULTING PARTNERS HAMBURG C.P.H. PROJEKT- UND**BAUMANAGEMENT GMBH | Hamburg**
Architekt*in #29427**DREIDESIGN GMBH | Hamburg**

Architekt*in #56701

ELBSTRAND & MANNSCHAFT GMBH | Hamburg

Architekt*in #56711

GMP ARCHITEKTEN VON GERKAN, MARG UND PARTNER | Hamburg

Architekt*in #56704

HADI TEHERANI ARCHITECTS GMBH | Hamburg

Architekt*in #56465

MO ARCHITEKTEN INGENIEURE | Hamburg

Architekt*in / Bauingenieur*in #56721

PPP ARCHITEKTEN + STADTPLANER | Lübeck

Architekt*in #56670

Postleitzahlgebiet 3**ACKERS MORESE STÄDTEBAU | Braunschweig**

Stadtplaner*in #56706

LANDKREIS NIENBURG/WESER | Nienburg

Ingenieur*in #56675

PBR PLANUNGSBÜRO ROHLING AG | Magdeburg

Architekt*in #56504

STADTVERWALTUNG WOLFSBURG | Berlin

Architekt #56662

Postleitzahlgebiet 4**ARCHITEKTEN WANNENMACHER + MÖLLER GMBH | Münster**

Architekt*in #56703

ELLER + ELLER ARCHITEKTEN | Düsseldorf

Architekt*in #56503

GERBER ARCHITEKTEN GMBH | Dortmund

Mitarbeiter*in #56543

GERBER ARCHITEKTEN GMBH | Dortmund

Mitarbeiter*in #56538

GERBER ARCHITEKTEN GMBH | Dortmund

Architekt*in #56540

GERBER ARCHITEKTEN GMBH | Dortmund

Mitarbeiter*in #56544

HPP ARCHITEKTEN GMBH | Düsseldorf

Architekt*in #56510

PBR ARCHITEKTEN INGENIEURE | Osnabrück

Architekt*in #56501

SCHOEPS & SCHLÜTER ARCHITEKTEN GMBH | Münster

Architekt*in #56512

SIEBER ARCHITEKTEN | Düsseldorf

Architekt*in #56676

SLAPA OBERHOLZ PSZCZULNY I SOP GMBH & CO.KG | Düsseldorf

Mitarbeiter*in #56305

SSP AG | Bochum

Architekt*in #55147

Postleitzahlgebiet 5

CASPAR.SCHMITZMORKRAMER GMBH | Köln 

Innenarchitekt*in

#54542

CASPAR.SCHMITZMORKRAMER GMBH | Köln 

Student*in

#54544

HOCHSCHULE KOBLENZ | Koblenz

Mitarbeiter*in

#56713

PFEFFERARCHITEKTEN | Köln

Architekt*in

#56681

Postleitzahlgebiet 6

BFK ARCHITEKTEN | Heidelberg 

Architekt/-in

#56682

BLOCHER PARTNERS | Mannheim 

Projektleiter*in

#52295

BLOCHER PARTNERS | Mannheim 

Bauleiter*in

#55961

BLOCHER PARTNERS | Mannheim 

Innenarchitekt*in

#55844

**BSMF BERATUNGSGESELLSCHAFT FÜR STADTERNEUERUNG UND
MODERNISIERUNG MBH | Frankfurt am Main**

Ingenieur*in

#56702

CADVENTURE | GustavsburgArchitekt*innen / Bauingenieur*innen [w/m/d] zur Mitarbeit in der Planung mit
BIM in Vollzeit

#53714

CODEMA INTERNATIONAL GMBH | Offenbach

Architekt*in

#56146

DREISSIGACKER ARCHITEKTEN BDA | Frankfurt am Main

Architekt*in

#56454

ECKER ARCHITEKTEN | Heidelberg 

Praktikanten ab September 2022

#54791

HERZIG I ARCHITEKTEN INGENIEURE GMBH | Darmstadt

Architekt*in

#56251

HOLGER MEYER GMBH | Frankfurt am Main 

Architekt*in

#56718

MMZ GMBH ARCHITEKTEN BDA | Offenbach am Main 

Architekt*in

#55095

**MONOGRUEN GMBH - ARCHITEKTEN UND INGENIEURE | Frankfurt
am Main**

Architekt*in

#56664

MOW ARCHITEKTEN GMBH | Frankfurt am Main 

Architekt*in

#56727

NETZWERKARCHITEKTEN | Darmstadt 

Architekt*in

#56297

PA+ ARCHITEKTEN | Darmstadt

Architekt*in

#55838

SSV ARCHITEKTEN | Heidelberg

Architekt*in

#56688

STADT FRANKFURT AM MAIN | Frankfurt am Main

Bauzeichner*in #56712

STADT FRANKFURT AM MAIN | Frankfurt am Main

Sachgebietsleiter*in #56689

STADT FRANKFURT AM MAIN | Frankfurt am Main

Teamleiter*in #56691

STADT FRANKFURT AM MAIN | Frankfurt am Main

Architekt*in #56686

**WERK.UM BOTTA LÜCKGEN STEFFEN UND PARTNER ARCHITEKTEN
UND INNENARCHITEKT BAUGEWERBLICHE PARTG MBB | Darmstadt**

Architekt*in #56690

Postleitzahlgebiet 7**ANNO11 ARCHITEKTURPROJEKTE | Konstanz**

Architekt*in #56499

BLOCHER PARTNERS | Stuttgart

Architekt*in #56329

BLOCHER PARTNERS | Stuttgart

Architekt*in #56489

BLOCHER PARTNERS | Stuttgart

Architekt*in #56490

BLOCHER PARTNERS | Stuttgart

Architekt*in #56488

BLOCHER PARTNERS | Stuttgart

Bauleiter*in #55883

BLOCHER PARTNERS | Stuttgart

Architekt*in #55848

BLOCHER PARTNERS | Stuttgart

Bauleiter*in #55847

BUEROHAUSER GMBH & CO. KG | Altensteig

Senior Architekt*in #56722

BUEROHAUSER GMBH & CO. KG | Altensteig

Architekt*in #56723

IPPOLITO FLEITZ GROUP GMBH | Stuttgart

Architekt*in #56730

MEHR.FELD.FORM GMBH | Stuttgart

Architekt*in #56734

PAKULA & FISCHER ARCHITEKTEN | Stuttgart

Architekt*in #56716

PBR PLANUNGSBÜRO ROHLING AG | Stuttgart

Architekt*in #56715

PBR PLANUNGSBÜRO ROHLING AG | Karlsruhe

Architekt*in #56668

PBR PLANUNGSBÜRO ROHLING AG | Karlsruhe

Architekt*in #56669

SCHMELZLE+PARTNER MBB ARCHITEKTEN BDA | Hallwangen

Projektleiter*in #56671

STADTVERWALTUNG AALEN | Aalen

Ingenieur*in #56698

**UNIVERSITÄT STUTTGART FAKULTÄT ARCHITEKTUR UND
STADTPLANUNG | Stuttgart**

Professor*in #56735

UNIVERSITÄT STUTTGART, FAKULTÄT 1 | Stuttgart

Architekt*in #56684

Postleitzahlgebiet 8**BAYERISCHE ARCHITEKTENKAMMER | München**

Ingenieur*in #56500

**BLOCHING + HUMMEL ARCHITEKTEN UND INNENARCHITEKT PARTG
MBB | München**

Architekten #56687

DIETRICH UNTERTRIFALLER ARCHITEKTEN GMBH | München

Architekt*in #56496

DIETRICH UNTERTRIFALLER ARCHITEKTEN GMBH | München

Architekt*in #56495

DIETRICH UNTERTRIFALLER ARCHITEKTEN GMBH | München

Projektleiter*in #56494

DORANTH POST ARCHITEKTEN GMBH | München

Architekt*in #52006

H2M ARCHITEKTEN + INGENIEURE GMBH | München

Architekt*in #56420

H2M ARCHITEKTEN + INGENIEURE GMBH | München

Architekt*in #56421

HDR GMBH | München

Architekt*in #56692

HILD UND K MÜNCHEN BERLIN | München

Architekt*in #55932

**LANDAU + KINDELBACHER ARCHITEKTEN INNENARCHITEKTEN
GMBH | München**

Architekt*in #56679

**LANDAU + KINDELBACHER ARCHITEKTEN INNENARCHITEKTEN
GMBH | München**

Innenarchitekt*in #56678

**LANDAU + KINDELBACHER ARCHITEKTEN INNENARCHITEKTEN
GMBH | München**

Architekt*in #56677

MAHLKNECHT HERRLE ARCHITEKTUR | München

Architekt*in #56697

OLUFEMI MOSER | München

Architekt*in #56674

OTT ARCHITEKTEN | Augsburg

Architekt*in #56695

WENZEL + WENZEL GMBH | München

Projektleiter*in #56733

WENZEL + WENZEL GMBH | München

Bauleiter*in #56731

WEP EFFINGER PARTNER ARCHITEKTEN BDA IN MÜNCHEN |
München
 Architekt*in #55174

WÖRNER TRAXLER RICHTER PLANUNGSGESELLSCHAFT MBH |
Ingolstadt
 Architekt*in #56707

Postleitzahlgebiet 9

BAURCONSULT ARCHITEKTEN INGENIEURE | Haßfurt
 Bauingenieure #55546

BAURCONSULT ARCHITEKTEN INGENIEURE | Haßfurt
 Landschaftsarchitekt*in #54619

BÄR STADELMANN STÖCKER ARCHITEKTEN UND STADTPLANER |
Nürnberg
 Architekt*in #54225

DÖMGES ARCHITEKTEN AG | Regensburg
 Architekt*in #56025

STADT BAYREUTH | Bayreuth
 Ingenieur #54754

Deutschlandweit

BAURCONSULT ARCHITEKTEN INGENIEURE | Haßfurt, Stuttgart,
Frankfurt am Main
 Architekt*in #54621

BAURCONSULT ARCHITEKTEN INGENIEURE | Haßfurt, Stuttgart,
Frankfurt am Main
 Architekt*in #54620

BURO HAPPOLD | Berlin, München
 Architekt*in #56705

CASPAR.SCHMITZMORKRAMER GMBH | Köln, Hamburg
 Architekt*in #56345

CODEMA INTERNATIONAL GMBH | Dessau oder Offenbach
 Architekt*in #56145

ELLER + ELLER ARCHITEKTEN | Berlin, Düsseldorf
 Architekt*in #56717

ELLER + ELLER ARCHITEKTEN | Berlin, Düsseldorf
 Architekt*in #56502

GERBER ARCHITEKTEN GMBH | Dortmund, Hamburg und Münster
 Architekt*in #56542

GERBER ARCHITEKTEN GMBH | Dortmund, Hamburg
 Architekt*in #56541

LANDESBETRIEB BAU UND IMMOBILIEN HESSEN (LBIH) | Kassel,
Fulda, Gießen, Frankfurt am Main, Wiesbaden, Darmstadt, Langen
 Architekt*in #56726

PD - BERATER DER ÖFFENTLICHEN HAND GMBH | Berlin, Düsseldorf,
Frankfurt am Main
 Consultant #55890

PD - BERATER DER ÖFFENTLICHEN HAND GMBH | Berlin, Düsseldorf,
München
 Manager*in #55889

PD - BERATER DER ÖFFENTLICHEN HAND GMBH | Berlin, Düsseldorf
 Architekt*in #56673

**PLANQUADRAT ELFERS GESKES KRÄMER PARTG MBB | Darmstadt,
Frankfurt am Main**

Architekt*in #55195

**PLANQUADRAT ELFERS GESKES KRÄMER PARTG MBB | Darmstadt,
Frankfurt am Main**

Architekt*in #56497

**STRABAG PROPERTY AND FACILITY SERVICES GMBH | Erfurt,
Hamburg, Frankfurt am Main**

Projektsteuerer*in #56317

Ausland

DELUGAN MEISSL ASSOCIATED ARCHITECTS | Wien

Architekt*in #56710 

STAND: 09.08.2022

Alle Jobs finden sie unter www.baunetz.de/jobs



BLICKFANG AUF ANTIKEN MAUERN

Ein auffälliges Bauwerk krönt dieser Tage die Überreste des Hadrianswalls im Bereich der ehemaligen Festung Vercovicium nahe des nordenglischen Dorfes Bardon Mill. Was aus der Ferne wie eine Hüpfburg wirkt, ist eine temporäre Installation der Londoner Künstlerin Morag Myerscough im Rahmen des Jubiläumsfestivals der Befestigungsanlage, die vor 1.900 Jahren unter dem römischen Kaiser Hadrian errichtet wurde. Die zeitgenössische und äußerst farbenfrohe Nachbildung des früheren Torhauses wurde von der Denkmalorganisation English Heritage beauftragt und entstand in enger Zusammenarbeit mit der Dorfgemeinde. Von der Spitze des mit bemalten Holzschildern verkleideten Gerüsts können Besucher*innen die Landschaft aus einer Perspektive genießen, wie sie zuletzt von römischen Soldaten in den ersten Jahrhunderten nach Christus gesehen wurde. *da // noch bis 30. Oktober 2022 // 1900.hadrianswallcountry.co.uk // Foto: English Heritage.*