

DIES IST - ein Stand in Authren

Kongress vom 16. bis 19. September 2022
in Authren / in verschiedenen Räumen der Stadt Hamburg
Entrypoints: Campus Finkenau, Feldstraße, M1
→ authren.games/diesist
Kontakt für Nachfragen und Interviews: info@spieleberatung.org
Anmeldung ist bald möglich auf → authren.games/diesist

Einleitende Worte in kurzen Sätzen an eine institutionelle Öffentlichkeit

Der Kongress DIES IST findet vom 16. bis 19. September 2022 in Hamburg/Authren statt. Der Kongress wird die Prozesse der dreijährigen Forschungsarbeit im Projekt „Polis – Spiel und Raum“ öffentlich zugänglich machen und auf die Straßen bringen. Es ist eine Kooperation der HAW Hamburg, der HCU Hamburg und der Spieleberatung im Rahmen einer Landesforschungsförderung. Das Forschungsprojekt stellt die Frage, wie Emanzipation oder Aktivierung im städtischen Raum mit Spiel*en passieren kann. Eine Antwort darauf ist ein großes Spiel, das gleichzeitig den Rahmen für die Forschung absteckt: Wir funden Authren.

Der Kongress hat drei thematische Schwerpunkte: Regeln, Narrative und Pfade. Entlang dieser gibt es unterschiedliche Programmpunkte, die nicht alle in einen Pressetext passen und nicht alle an einem Ort stattfinden. Neben verschiedenen Spielen, Audiowalks, Workshops und Vorträgen wird an den vier Tagen immer wieder open space und Raum für Austausch sein, damit auch der Kongress selbst und die Teilnehmenden sich und die Stadt verändern können. Der Kongress versteht sich als Möglichkeit, Ansätze zusammenzubringen, Saaten auszutauschen, zu spielen und Stadtentwicklung von unten zu machen.

Offizieller Einladungstext verschickt von ForschA

Mei ForschA,
wir als ForschA in Authren organisieren eine viertägige Abschlussveranstaltung zu unserem dreijährigen Forschungsprojekt an der Hochschule für angewandte Wissenschaft und der Hafencity Universität Hamburg.

Vier Tage lang werden an verschiedenen Orten in der Stadt unterschiedliche Veranstaltungen stattfinden. Alle auf unterschiedliche Art miteinander verbunden und als Teil von Authren.

Im Rahmen des künstlerischen Forschungsprojektes "Polis: Spiel und Raum" ist ein großes Spiel entstanden, das alle kleinteiligen Elemente des Projektes miteinbezieht. Es heißt Authren. Authren ist auch ein Verb, das in ungefähr bedeutet, die Dinge als veränderbar wahrzunehmen und sich dementsprechend zu ihnen in Beziehung zu setzen. Diese Erklärung ist zugleich Narrativ und grundlegende Mechanik, denn Authren ist auch eine Haltung und ein sozialer Raum.

*Schön, dass du da bist. Du sagst: Willkommen in Authren.
Was ist authren? Veränderbar. Authren ist kein Ort, mit Sicherheit ein Raum und vielleicht ein Verb. Mit jedem Schritt, den du zur Seite gehst, vergrößerst du Authren. Authren ist eine Perspektive, Authren ist die kontextuell bedingte Vieldeutigkeit der Dinge, Authren sind sich stetig neu formierende Beziehungsweisen. Indem ich authren erforsche, ich authre, vergrößere ich es - denn authren ermöglicht mir zu sehen, dass ich jederzeit die Regeln ändern kann. Durch die Existenz selbst ändert authren etwas. So wie ich und du.*

Programm

Auf den nächsten Seiten be_ finden sich kurze Beschreibungen einzelner (nicht aller) Programmpunkte, die Zeiten sind noch nicht fix. In kursiv steht das ungefähre Format, in fett der Titel. Natürlich kann an allen Veranstaltungen einzeln teilgenommen werden. Wir freuen uns insbesondere über Personen, die den Kongress als Ganzes besuchen und forschend teilnehmen. Gemeinsam begeben wir uns auf die mehrtägige Reise auf verschlungenen Pfaden. Immer einen Schritt zur Seite.

Authren: Dies ist 1 Eingang

Keynotelecture und Spieleinstieg. Freitag, 16. September, Abends. Pfade, Regeln, Narrative

Dies ist eine Veränderung der Realität, auf die wir uns einlassen.

Torben Körschkes: Brief aus...

Tischgespräch beim Abendessen mit KüfA, Freitag, 16. September, Abends. Narrative

Die Menschheit ist 2222 mehr oder weniger ausgestorben. Alles wurde vernichtet, außer einem Buch von Édouard Glissant. Darin beschreibt er Gemeinschaften, deren Bewegung weder darauf abzielt zu erobern noch auf politischen oder ökonomischen Zwängen beruht, sondern Beziehungen herstellen will.

Um das Jahr 3333 ist die Population der Menschen wieder auf einige zehntausend Exemplare angewachsen. Sie bauen ihre Gemeinschaften auf diesem Buch von Glissant auf. Ihre Fahrzeuge und Navigationsinstrumente folgen dem Prinzip „Errantry“, das mit Umherirren oder Umherschweifen übersetzt werden könnte. Ich habe Freund*innen in dieser Zeit. Sie haben mir einen Brief geschrieben.

Julsss und Runa: Anarchie und Kybernetik

Input: Applied Futurism, Samstag, 17. September, Vormittags. Regeln

Undemokratische Algorithmen prägen tagtäglich [unsere] Finanzen, Wahlentscheidungen, Lieblingsmusik. Es ist Zeit, sich darüber Gedanken zu machen, wie wir die uns zur Verfügung stehenden Werkzeuge, die momentan weitgehend unkontrolliert von Eliten genutzt werden, global-demokratisch anwenden können, um [die nächste Generation wirtschaftlicher und politischer Systeme ins Leben zu rufen] [System Reset zu starten]. Liberale, hierarchische, männlich-dominierte Prinzipien haben ausgedient. Die Nutzung der Kybernetik nach anarchistischen Prinzipien soll die Maske sein, die wir für unsere partizipative Zukunftsforschung in den Raum geben wollen. Wir haben keine Antworten, aber eine Menge Fragen zur Auslotung unserer Gestaltungsspielräume.

Aber welche Prinzipien, Parameter und Funktionsweisen bieten eine Grundlage für solidarisch - kritische Netzwerkbildung, dem ehemaligen Traum des World Wide Web?

Die Spieleberatung: Regeln, Spiel und Raum

Ein Input / mehrere zum abhören. Ab Samstag früh. Regeln

Was ist der Unterschied zwischen einer Spielregel, einem Computerprogramm und einem Gesetz? Wann entscheide ich mich, mich einer Regel zu unterwerfen und ist das dann doch eher eine Verabredung? Wir geben Einblick in Gedanken unserer jahrelange Forschung – von Brettspiel über Staat bis hin zu aktivierenden Umgebungen.

Stadt von unten selber machen

Brunchgespräch und Spaziergang, Sonntag, 18. September, Vor/Mittags. Narrative

Welche Narrative werden von wem verwendet, um Raum zu verändern und Geschichte zu schreiben? Ein Gespräch mit lokalen Akteur*innen und

Jonathan Eibisch: Mit, gegen oder jenseits von Politik?

Workshop mit Input, Kleingruppen, Diskussion, Sonntag, 18. September, Nachmittags. Pfade

Aus anarchistischer Perspektive wird ein kritischer Blick auf den Begriff "Politik" geworfen. Was meinen wir damit, wenn wir "politisch" sagen, denken, handeln? Welche anderen Handlungsweisen gibt es dagegen um Gesellschaft zu organisieren und zu verändern? Was hat Politik mit Staat und mit Herrschaft zu tun? Sollte alles potenziell "politisch" sein oder täten wir gut daran, Abstand zur Politik zu nehmen? Und wenn ja: Kommen wir dann wirklich von ihr weg?

Roger F: Center of Negativity

Midnight Encounter, Samstag, 17. September, Nachts, Narrative

Ein zentrales Forschungsprojekt des Center of Negativity (CoN) ist die Verschachtelung von kritischer Haltung und negativen Gefühlen. Leute haben Narrative über sich und die Welt und diese wirken sich auf ihre gelebten Realitäten aus. Oder anders herum? Die Realität - das ganze gesellschaftliche Gefüge – wirkt sich auf die Narrative aus, die sich Leute über sich selber erzählen.

Wenn schlechte Gefühle problematisch werden - das heisst, sobald sie die geregelte Norm gefährden - können Therapien helfen. Aber sie wirken nur auf individueller Ebene. Das Paradoxe an der Psychotherapie ist in diesem Sinne auch, dass sie die Maschinerie, die Menschen krank macht, am Laufen hält, indem sie sie wieder arbeitsfähig macht.

Das CoN geht davon aus, dass schlechte Gefühle und negative Verhaltensmuster transformative Kräfte freisetzen und ist auf die (irgendwie utopische) Suche nach ähnlichen Behandlungen auf gesellschaftlicher Ebene gegangen. Für das midnight encouter geht das CoN in einer geleiteten Session mit allen gemeinsam diesen Fragen nach.

Die Spieleberatung: Seedexchange

Austauschformat zur Verbreitung emanzipatorischer Ideen und Praxen, Montag, 19. September, Mittags. Pfade

Authren: Geh einen Schritt zur Seite, du Hafencity! Wo ist hier der Schrebergarten?

Stadtspiel auf der Idee einer angemeldeten Versammlung basierend. Regeln, Pfade, Narrative

Wir loten aus, was eine Demonstration überhaupt für ein Spiel_ oder Freiraum sein kann, wenn wir uns von den konventionellen Vorstellungen von Bannern.

Friederike Meese: Saurier sucht Parmesan - Anleitung für einen Unberechenbaren Stadtstreifzug

Ein Kartenspiel, kontinuierlich, Pfade

"Beginne in einer beliebigen Stadt an einem beliebigen Startpunkt. Du bist Fußgänger*in. An manchen Orten ist diese Spezies bereits ausgestorben. ..."

Das Kartenspiel für Flâneure, Spaziergängerinnen, Spaziergangswissenschaftler und solche, die es werden wollen lädt ein, sich der Stadt in der man sich befindet einmal vollkommen auszusetzen und mit neugierigem und kritischem Blick das Terrain zu beobachten. Durch kleine Impulse und Gedanken regen die Karten die Wahrnehmung an und steuern den Weg durch die Stadt. Indem der Gang durch die Stadt befreit wird von einem Zweck, eröffnet das Spiel Raum für kritisches Sehen und regt die Lust auf Mitgestaltung der Stadt an. Das Spiel kann alleine, zu zweit oder mit der ganzen Familie, bzw. einer Gruppe gespielt werden. Der "Parmesan" im Titel steht für den "Schatz" und ist jeweils selbst zu definieren.

Durch das Teilen besonderer Eindrücke dabei auf Instagram unter #dinosaurparmesan können sich die Spieler*innen austauschen und so das Spiel digital erweitern. Das ist aber optional und nicht erforderlich für den Genuss des Spiels.

Ergebnisse des Seminars Playing (Urban) Archives an der HCU

Diverse Projekte, Zeiten und Orte folgen

Im Verlauf des Sommersemesters haben Studierende der HCU sich im Rahmen der Forschung in Authren mit Archiven, Urbanität und Spiel auseinandergesetzt. Daraus sind mehrere Projekte entstanden, die ebenfalls Teil von DIES IST sein werden: „Street Names: Memory of the City“; „Tide & Seek“; „Urban Trigger“ und „Other futures. On the paths of the Hamburg tramway“.