‘Playing Architecture – het spel om de stad’, een tentoonstelling over games en architectuur, nodigt uit tot spelen!

Persbericht,
Amsterdam 14 november 2022

De tentoonstelling ‘Playing Architecture – het spel om de stad’ verkent de boodschappen en verhalen in analoge en digitale games door de lens van de architectuur. Te bezoeken bij Arcam, hét architectuurcentrum van Amsterdam, van 10 december ’22 t/m 28 mei ‘

Spellen bieden een kader dat vaak vermakelijk en uitdagend is, maar soms ook beperkend of stigmatiserend. Playing Architecture, gecureerd door cultureel antropoloog Mélanie van der Hoorn en vormgegeven door architect Dafne Wiegers (AHH), nodigt uit tot verwondering, spel en kritische reflectie met een breed scala aan spellen en Amsterdamse voorbeelden.

‘Playing Architecture – het spel om de stad’ is een tentoonstelling om te bekijken en om te doen. Welk beeld geven spellen van de gebouwde omgeving en van Amsterdam in het bijzonder? Hoe kaarten ze kwesties als sociale ongelijkheid en dakloosheid aan? Hoe geven ze inzicht in ingewikkelde vraagstukken als vastgoedspeculatie of watermanagement? Wat laten innovatieve, hybride spelconcepten doorschemeren, die kwaliteiten van analoge en digitale spellen combineren?

Playing Architecture biedt een nieuw perspectief op spellen door de lens van de architectuur met zes units:

1 - Het poppenhuis voorbij - Poppenhuizen behoren tot de bekendste en oudste architectuurspellen, maar de voorbeelden in deze tentoonstelling nemen afstand van oude concepten. Hoe kan een hedendaagse poppenhuis eruit zien? Heeft het zich mee ontwikkeld met woonvormen in de ‘echte’ wereld: gezinssamenstellingen, stijlen, actuele vraagstukken?

2- Verguisde architectuur - De gebouwde omgeving in spellen bestaat vaak uit stereotypen. Wat laat een (digitaal) spel toe? Welke gebouwen zijn ‘ongewenst’ en welk beeld van de gebouwde omgeving ontstaat daardoor?

Prins Hendrikkade 600
1011 VX Amsterdam
Nederland

+31 (0)20 620 48 78
arcam@arcam.nl
www.arcam.nl

3 - Amsterdam in spel - Spellen zijn niet alleen vermakelijk; ze zijn ook een veelzeggende uitdrukkingsvorm en onderdeel van ons cultureel erfgoed. Welk beeld geven de spellen die onze hoofdstad verbeelden ons van Amsterdam?

4 - Architectuurtours door het virtuele - Door het verbluffende realisme van hedendaagse digitale spelomgevingen en de verfijnde kunstmatige intelligentie achter simulaties onderscheiden videospelen zich duidelijk van analoge spelen. Wat is de rol van architectuur in deze virtuele werelden?

5- De macht van de wolkenkrabbers en het recht om te wonen - Een van de bekendste architectuurspellen is ongetwijfeld *Monopoly*. Aan de hand van diverse voorbeelden ontdek je spelconcepten die een scherpe blik op misstanden in de vastgoedwereld laten schijnen.

6- Spelen in de praktijk - voorbeelden van spellen die kunnen bijdragen aan de oplossing van reële vraagstukken in de architectuur, stedenbouw en planologie

'Playing Architecture – het spel om de stad' maakt bewust van de boodschappen en representaties die in architectuurspellen besloten liggen – in positieve en in negatieve zin – en nodigt uit om hun potentie rechtstreeks te ervaren door zelf te spelen.

De opening vindt plaats op vrijdag 9 december om 17 uur.

De tentoonstelling is van 10 december 2022 t/m 28 mei 2023 te bezoeken in Arcam aan de Prins Hendrikkade 600 in Amsterdam.

Tickets en info: Playing Architecture - het spel om de stad — Arcam

'Playing Architecture' wordt mede mogelijk gemaakt door Team Liquid.

Noot voor de reactie, niet voor publicatie
Voor meer informatie neemt u contact op met Femke Gerritsma, Communicatie Arcam, via femke@arcam.nl en 020 620 48 79

Prins Hendrikkade 600
1011 VX Amsterdam
Nederland

+31 (0)20 620 48 78
arcam@arcam.nl
www.arcam.nl

Dit kan je onder meer verwachten in 'Playing Architecture – het spel om de stad':

1 - Het poppenhuis

Luisterhuis, Machiel Spaan & Rozalie Hirs, 2017

Architect Machiel Spaan en componiste Rozalie Hirs bedachten dit poppenhuis voor kinderen en volwassenen met en zonder beperkingen om gezamenlijk mee te spelen. De huisvormige houten sculptuur heeft zeven holtes om met je oren te verkennen. Kom je dichterbij, dan hoor je concrete muziek, passend bij iedere kamer: in de badkamer loopt een kraan, in de keuken fluit de ketel en in de slaapkamer wachten blatende schaapjes om geteld te worden. Speel je met meerderen tegelijk, dan vult het huis zich van alle kanten met leven.

2- Verguisde architectuur

Critical Blocks, Maykel Roovers, 2012

Maykel Roovers wilde onderzoeken waarom de modelbouw van zijn grootvader hem vroeger zo boeide en stuitte daarbij steeds weer op geromantiseerde bergdorpjes met schattige boerderijtjes. Daarom ging hij op zoek naar het tegenovergestelde: gebouwen die sociaal gevoelige onderwerpen belichamen. Hij kwam uit op een kerncentrale, een megafarm en een enorm flatgebouw, met daartussen snelwegen. Tegelijk moesten de gebouwtjes overzichtelijk, luchtig en toegankelijk blijven, want Roovers wilde contrasteren, niet provoceren. De Critical Blocks zijn abstracte iconen van gestoomd beukenhout, een vertrouwd materiaal in moderne speelgoedwinkels dat onschuldig oogt. Maar zijn de miniatuurkolossen dat ook?

3 - Amsterdam in spel

Stadspuzzel Amsterdam, abwesterink, 2017

Ontwerpster Berdien Westerink wil met haar studio abwesterink voor ruimtelijk en grafisch ontwerp een bijdrage aan maatschappelijke vraagstukken leveren, in het bijzonder door kinderen spelenderwijs te laten ontdekken en leren. De Stadspuzzel Amsterdam is een inlegpuzzel en 3D-puzzel in één, met 14 iconische gebouwen van Amsterdam, voorzien van leuke weetjes op een informatieblad. Hetzelfde spel bestaat ook als Wereldpuzzel met kenmerkende Europese gebouwen en onder het motto 'Een kans voor jouw stad' kan het als uniek product voor een specifieke plek besteld worden.

4 - Architectuurtours door het virtuele

Operation Jane Walk, Robin Klengel & Leonhard Müllner, 2018

De film speelt in het apocalyptische Manhattan van shootergame Tom Clancy's The Division (2016). Vier mensen in gevechtsuitrusting bewegen zich door de sombere stad, machinegeweer in de aanslag. De eerste avatar belichaamt het kunstenaarsduo Robin Klengel en Leonhard Müllner, die drie avontuurlijke toeristen een rondleiding geven. Ze komen langs architectonische iconen van het modernisme en kapitalisme en bespreken hun (cultuur)historische achtergrond in de echte wereld. De filmtitel herinnert aan een jaywalk – het onbevoegd en roekeloos betreden of oversteken van een straat – maar ook aan stadsactiviste Jane Jacobs, die al vroeg kritiek had op stadsontwikkelaars die zich blindstaren op het autoverkeer. De vette SUV's rijden niet meer, maar is de stad nog te redden?

5- De macht van de wolkenkrabbers en het recht om te wonen

London Developers Toolkit, Sandra Youkhana & Luke Caspar Pearson (You+Pea), 2015

Dit satirische spel komt voort uit onbegrip en frustratie over de smakeloze wolkenkrabbers die superrijken in Londen en andere wereldmetropolen laten bouwen – op veel kleinere schaal kan ook de Amsterdamse Zuidas er wat van. De torens veranderen niet alleen de skyline; ze tasten ook de geest van de stad aan. Links op het speelscherm zijn ze als karikaturen te zien. Sommige modules imiteren bestaande gebouwen, andere verbeelden projecten die nooit zijn verwezenlijkt en weer andere zijn puur fictief. Het onderscheid doet er niet toe, want in deze krankzinnige wereld lopen droom en werkelijkheid in elkaar over. Stap in de wereld van London Developers Toolkit en ervaar als ontwerper hoe het is om met gelikte plannen en plaatjes de waanzin te blijven voeden.

6- Spelen in de praktijk

Team Liquid's Alienware Training Facility EU (Utrecht), AHH & Venhoeven CS, 2020

Het uiterlijk van deze trainingsfaciliteit voor professionele gamers is afgeleid van verschillende games en hardware. De afgesloten kamers waar de gamers trainen – zogeheten 'scrim rooms' – zien eruit alsof je een buitenproportionele gaming computer binnenstapt: de Alienware Aurora, herkenbaar aan zijn kenmerkende zeshoekige vormen, de rode en blauwe led-banen en de zwarte en witte kleurvlakken. De structuur van het gebouw doet denken aan de maps van shootergames als Counter-Strike: Global Offensive. Niets is wat het lijkt: geheime deuren, schuifpuien en easter eggs (verborgen boodschappen en geintjes) zetten je steeds op het verkeerde been. De losse elementen zijn ook prima geschikt als verstopplekken bij een Nerf war, een schietpartijtje met de beroemde speelgoedwapens van schuim.