

Hamburg Ersatz, Dellbrügge & de Moll, work-in-progress, 1997-2000.

Auf Einladung der Hamburger Kulturbehörde im Rahmen des Programms Kunst im öffentlichen Raum
Hamburg

Weitere Informationen unter: <http://www.hamburg.de/Behoerden/Kulturbehoerde/Raum/>

Dellbrügge & de Moll: „Erst die Erfahrung, dass Künstlern nicht der Zugriff auf die Stadt erlaubt wird, veranlasste uns, ins WWW auszuweichen. »Hamburg« ist dabei Platzhalter für jede x-beliebige Stadt. »Ersatz« steht für etwas, das nicht hier und jetzt ausgeführt oder befriedigt werden kann. Das spiegelt unsere Erfahrungen als Künstler im öffentlichen Raum: Stadtplanung gehorcht in erster Linie ökonomischen Interessen. Es geht um Gewinnung von Ladenfläche und einen reibungslosen Fluss des Verkehrs. Die Rolle von Künstlern ist darauf beschränkt, dekorieren oder soziale Dienstleistungen zu liefern.“¹

Ort der Kunstproduktion: Netz als Segment des öffentlichen Raumes, ebenso als utopischer Raum

Thema: utopische Modelle des menschlichen Zusammenlebens

Form und Struktur: Turm mit sieben Ebenen, die begehbar sind. Pro Ebene ein Schwerpunkt: „Vom Haus als Zelle menschlichen Wohnens über die Stadt als komplexer Organisationsform bis zur Interaktion ihrer Bewohner. Gespräche mit Experten über das Funktionieren der Stadt, ein Auditorium mit urbanem Sound und ein Philosophenweg, auf dem über die Bedeutung des Turmes sinniert wird: den Elfenbeinturm und den babylonischen Turm. Oben angelangt der Ausblick ins All, die Aussicht auf Mondreisen, außerirdische Siedlungsformen und den Klang der Sphärenharmonien.“²

Level 1 (Hausmodell): das Haus als Zelle menschlichen Wohnens und damit verbundene Lebensentwürfe

Level 2 (Stadtgarten): Stadtutopien wie Jonathan Swifts fliegende Inselstadt "Laputa", das versunkene Atlantis, die gebaute Sozialutopie "New Harmony", die Robert Owen im frühen 19. Jahrhundert realisierte, die emotionalen Stadtpläne der Situationisten oder die "Walking City" Archigrams aus den 60er Jahren

Level 3 (Agora): Datenkörper der Ersatz-Hamburger mit Wohnwünschen

Level 4 (Sprechzimmer): Gespräche mit Friedrich Kittler (Literaturwissenschaftler und Medientheoretiker), Olaf Metzel (Kunstproduzent), Franco Falsini (Serverbetreiber) und Manfred Schneckeburger (Kunsthistoriker und Ausstellungsmacher)

Level 5 (Auditorium): Produktion eines akustischen Stadtambientes

¹ <http://workworkwork.de/web/ersatz2.htm>.

² <http://workworkwork.de/web/ersatz2.htm>.

Level 6 (Philosophenweg): Spiel zum Thema Turm

Level 7 (Ausguck): Ausblicke ins All

Ausgewählte Links und Literatur am Ende eines jeden Levels

Komplexes und dynamisches Universum bestehend aus Text, Grafik, Animation und Sound, Hypertext-Struktur und bis 2000 Möglichkeiten von Interaktivität und Feedback der User (Agora)

Ableger in die reale Welt: <http://workworkwork.de/web/ersatz1.htm>, <http://workworkwork.de/web/ersatz3.htm>
und <http://workworkwork.de/web/ersatz4.htm>

Publikation mit CD-Rom 2000: <http://www.vfmk.de/db/products/12510.xhtml>