

## BEISPIELE Arbeiten von Philipp Ehmann

Philipp J. Ehmann entwickelte u.a. das Spiel mit dem Ko-Optieren, ein diskursives Game Design: „Co-Opts sind wie die Entführung eines Flugzeugs. Sie nutzen die Kraft eines öffentlichen Objekts und lenken dessen Energie für einen privaten Zweck um. Sie sind Performance-Stücke, die daraus entstehen, dass man in bereits existierende öffentliche Handlungs- und Interaktionssysteme, die Teil der "realen" Welt sind, eindringt und sie sich für einen künstlerischen Zweck aneignet. Dies kann unsichtbar geschehen. Es kann ähnlich sein wie der Prozess, jemanden in einen Fluss zu stoßen und ihm zu sagen, er solle zu einer bestimmten Stelle schwimmen, weil sich unter diesem Ast eine heiße Wasserquelle befindet. Von außen unsichtbar, aber nur erfahrbar, wenn man weiß, wohin man gehen muss. Der Künstler begibt sich in ein lebendiges System, analysiert dessen Bewegungsmuster und Bedeutungsstrukturen und geht kreativ daran, die arbeitenden Systeme umzustrukturieren, um eine spezifische Erfahrung für einen Zuschauer zu schaffen. Der Künstler muss lernen, der Welt "da draußen", die sich unserer Kontrolle entzieht, zuzuhören, sie zu beleuchten, zu rahmen, zu intervenieren, zu surfen und zu entgeistern. Bei Co-Opts geht es um die kreative Auseinandersetzung zwischen dem, was ist und dem, was sein könnte.“ (Philipp Ehmann)

### Personal Adventures

Eine interaktive Telefon-Performance, die von der Street Game Conspiracy für das Streetlife Festival 2014 kreiert wurde. Künstler: Philipp Ehmann, Jakob Scholz, Simon Repp.

<https://www.pje.me/personal-adventures/>



Das ist der persönliche Abenteuer-Automat, mit dem Sie sich Ihr ganz persönliches, individuelles und personalisiertes Abenteuer erstellen können. Drücken Sie einfach den Knopf!

**Personal Adventures** wurde auch vom Playin' Siegen Festival 2015 und Urbanize 2015 und Districta#23 in 2017 kuratiert. Fotos: play:vienna

## Play:Vienna Festival 2012 & 2013

Initiiert von der streetgame conspiracy fand das Play:Vienna Festival 2012 zum ersten Mal statt, mit 23 lokalen und internationalen Künstlern, 20 Spielen und über das gesamte Wochenende in etwa 800 Spielern. Festivalstation war im Museumsquartier Wien. Von dort aus konnten die Teilnehmenden ihre Spiele im Öffentlichen Raum weiterführen.

<http://2013.playvienna.com/#more>



Fotos: play:vienna



## DIE SIEDLER VON SÜD-WIEN



3.10-01.11.2020

Das interaktiv-theatrale Spiel-Konzept „Die Siedler von Süd-Wien“ ruft zur Selbstermächtigung auf. Play:Vienna verbindet die Siedlungen Kabelwerk, Schöpfwerk & Alterlaa und bringt Theater & Spiel vor Ort um Menschen (auch von außerhalb) die Möglichkeit zu bieten, diese Siedlungen näher kennenzulernen, sich auszutauschen und gleichzeitig die Identifikation mit dem eigenen Lebensraum zu erhöhen.

*Play:Vienna in Kooperation mit Werk-X /  
gefördert von SHIFT III / basiskultur*

<https://www.pje.me/die-siedler-von-sued-wien/>



Foto: SiedlerVonSüd-Wien©IsabellaHewlett-Siedler