

GAMBLING FOR SPACE



ZUM ABRISS FREIGEGEREN

Ein Projekt von Maria Dau



LUNZ
IN
LINZ

—

BESIEDLUNG
EINES
MÖGLICHKEITS
RAUMS

Was wäre wenn wir uns Freiräume ungebremst aneignen könnten? Was wäre wenn Räume eine Ausweisung als sogenannte „Möglichkeitenräume“ erhielten, als Spielräume für bauliche Experimente, künstlerische Interventionen, kulturelle Veranstaltungen oder schlicht für die Gestaltung eines angenehmen Wohn - und Lebensumfeldes? Das Szenario über die Besiedelung von Lunz zeichnet Entwicklungsetappen, räumliche und soziale Konflikte bei der anarchischen Aneignung eines imaginierten Möglichkeitsraums auf.

Es handelt sich um das Areal der Vereinigten Österreichischen Eisen- und Stahlwerke (VÖEST).

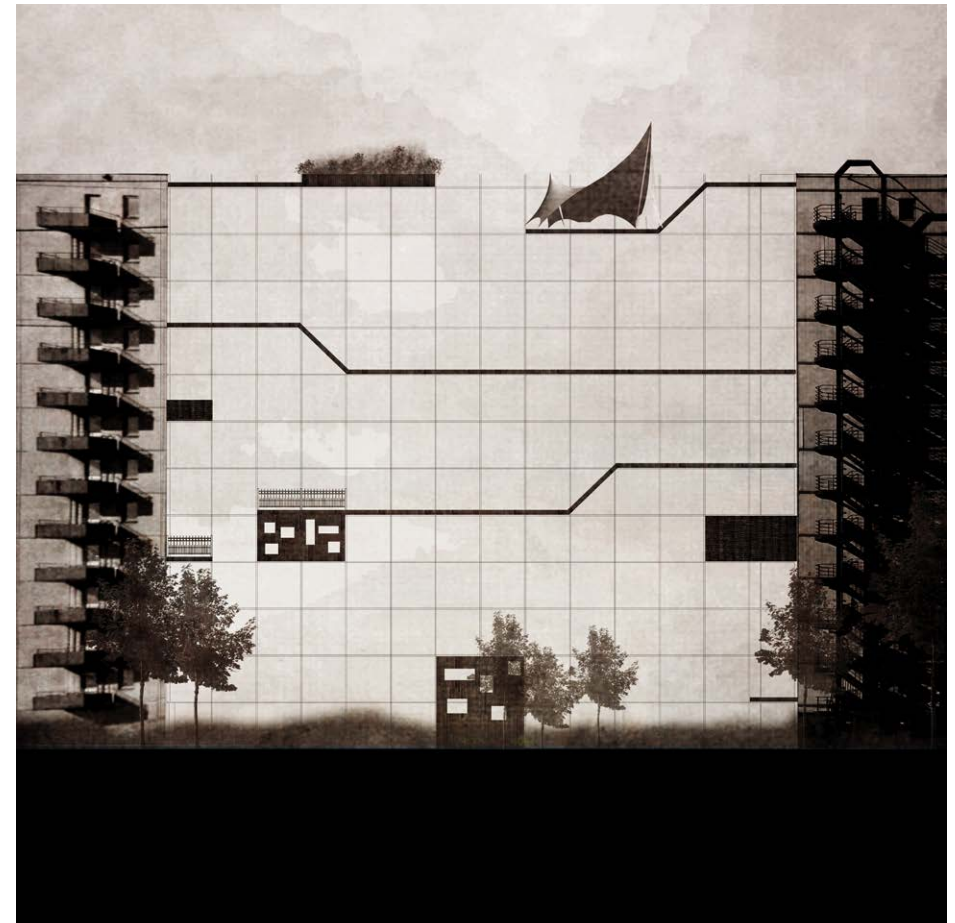
Verließen diese ihren Standort bei Linz so bliebe eine Industriebrache zurück, zur Eroberung und Überwucherung durch die Natur freigegeben.

Innerhalb kürzester Zeit dränge die Natur in die Gebäude der VÖEST ein, zermürbte die Bausubstanz und hinterließe schließlich eine undurchdringliche Landschaft aus Ruinen und Resten von tragenden Gebäudestrukturen.

Dieses „Eldorado der Natur“ übt eine Anziehungskraft auf jene Bevölkerungsgruppen aus, die auf der Suche nach einem Umfeld sind, das frei von staatlichen Reglementierungen ist. Es ist ein freiheitsliebendes hedonistisches Klientel, das sein Leben und das Umfeld selbstverantwortlich gestalten möchte, das spielend und tobend auf der Suche nach einem sozialräumlichen Organisationsmodell ist, das unabhängig vom Fürsorgeprinzip des Sozialstaates ist und stattdessen von Aktionismus, Besiedlungsdrang und der Solidarität der Kommunität lebt.

Die physische Umsetzung dieses Gesellschaftsideals beginnt mit der wilden, häufig stark improvisierten Besiedlung noch intakter Gebäudestrukturen aus den Folgebeständen der VÖEST ...

Im Szenario „Gambling for Space“ geht es um Versuche eine gleichberechtigte Raumordnung im wilden Lutz zu etablieren ohne die Siedler in ihrem Abenteuer- und Selbstverwirklichungsstreben einzuengen.



FLÄCHEN KONVERSION



VON DER AGRAR- LANDSCHAFT ZUR INDUSTRIE LANDSCHAFT

Das Areal zwischen der Traun und der Donau ist eine Kulturlandschaft, die im Zuge des Strukturwandels im 20. Jh. eine massive Umwandlung erlebte, von der Agrarlandschaft zur Industrielandschaft.

Welche Nutzungen und Eigenschaften haben die Landschaft bisher geprägt? Und welche neuen Transformationen wären mit diesen Vorbedingungen denkbar?

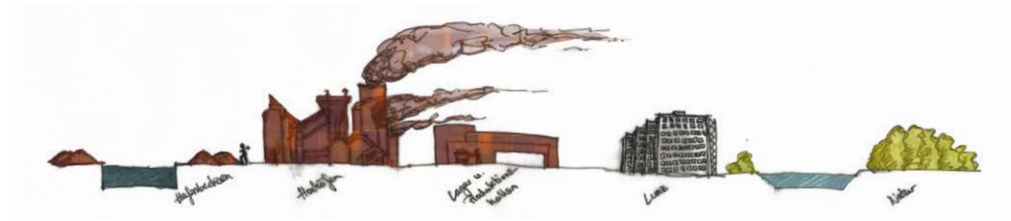
AGRARLANDSCHAFT

Bis 1930 war die Landschaft im heutigen Lunz Agrarland. Die Ortschaft St. Peter befand sich an einem Nebenfluss der Donau. Die Flussverläufe beider Flüsse, Traun und Donau waren unbegradigt. Der Blick auf die Kartierung des historischen Zustands zeigt, dass die Naturlandschaft bereits durch die Agrarkultur zurückgedrängt oder moderat geordnet wurde. Partiiell scheint jedoch der wilde Charakter einer Naturlandschaft noch erhalten zu sein. (Flussverlauf, Waldflächen am Standort der heutigen Schlackehügel)



INDUSTRIELANDSCHAFT

Mit dem Bau der VÖEST verwandelte sich die Lunzer-Landschaft in eine flächendeckende Industrielandschaft mit einer geradlinigen Ordnung. Agrar- und Naturlandschaften wurden vollständig verdrängt.



MÖGLICHKEITS RÄUME



GESTALTUNG EINER POST- INDUSTRIELLEN LANDSCHAFT

I. AKT

Im Szenario „Gambling for Space“, ein Szenario zur Besiedelung des VÖEST-Areals, durchlebt die Landschaft eine weitere starke Transformation. Ihre zuverigen Hauptmerkmale - die industrielle Prägung, die rauchenden Schornsteine, die glühenden Hochöfen - verschwinden.

Der Umbruch stellt die künftigen Nutzer vor neue Fragestellungen. Wie kann nun die Transition in eine postindustrielle Landschaft gestaltet werden? Und was werden die Charakteristika einer postindustriellen Landschaft sein?

VERWILDERUNG DES VÖEST - AREALS

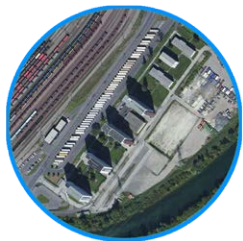
Nach Abwanderung der VÖEST
verfällt das ehemalige Industrieareal.
Nach und nach wird es von der Natur
zurück erobert. Allerdings werden
die Überreste der Anlage weiterhin
genutzt. Die postindustrielle Landschaft
bietet Möglichkeitsräume zur freien
Aneignung und Gestaltung durch ihre
neuen Bewohner und Nutzer.



ERHALTENSWERTE STRUKTUREN

In seinem Manifest „Berlin: ein grünes Archipel“ spricht O. M. Ungers für den Erhalt starker städtebaulicher Strukturen und ihre Weiterentwicklung im Sinne einer Annäherung an bekannte urbane Muster. Die Zwischenräume zwischen diesen sogenannten Archipelagos werden zu einem landschaftlich geprägten Raum.

Beim Verfall des VÖEST-Areals werden in Anlehnung an Ungers Schema drei starke Figuren erhalten, die Zwischenräume werden der Natur überlassen.



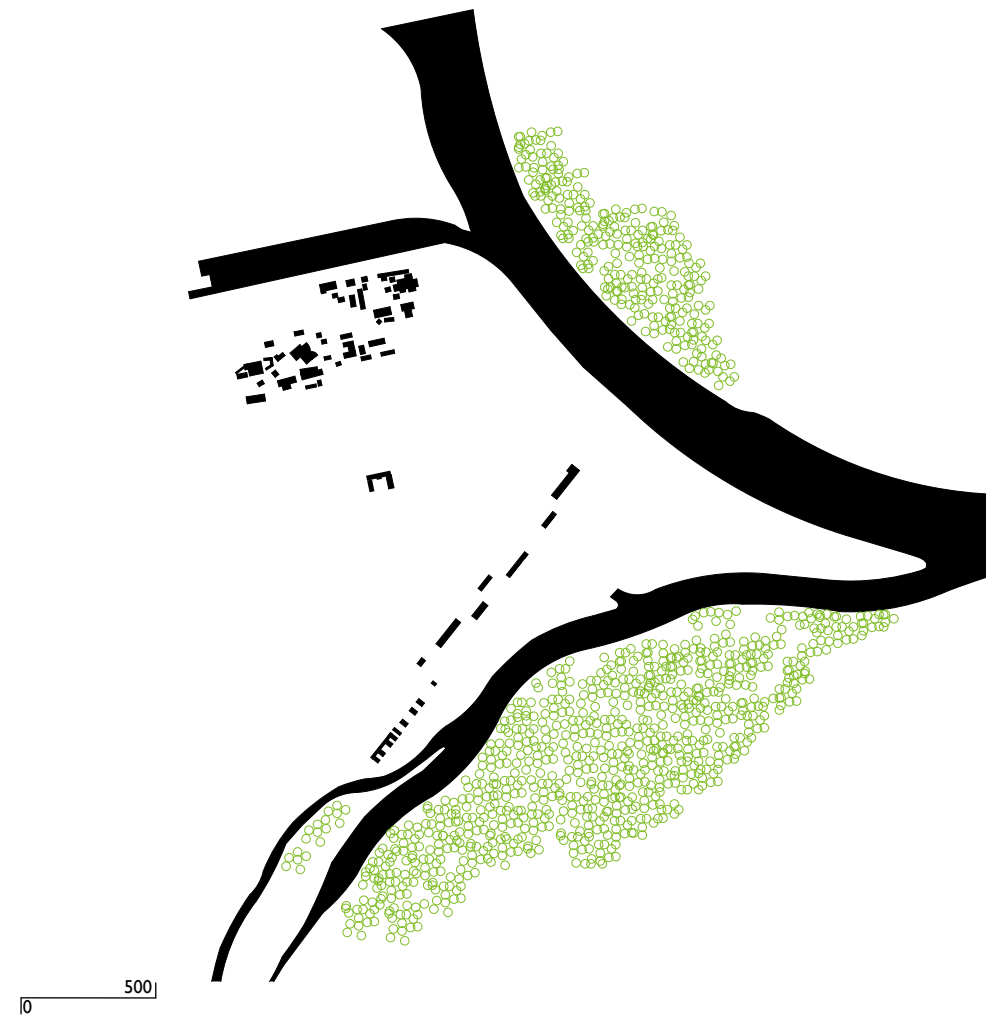
Die LUNZERSTRASSE ist von einer Reihe Wohnbauten der Siebziger Jahre gesäumt



Die HOCHÖFEN am Wasserbecken haben eine dichte, verschachtelte Struktur.



Im Zentrum der Anlage steht ein zweiflügeliges Gebäude, dass mit seiner Form und seinem prominenten Standort einem PALAST gleicht.

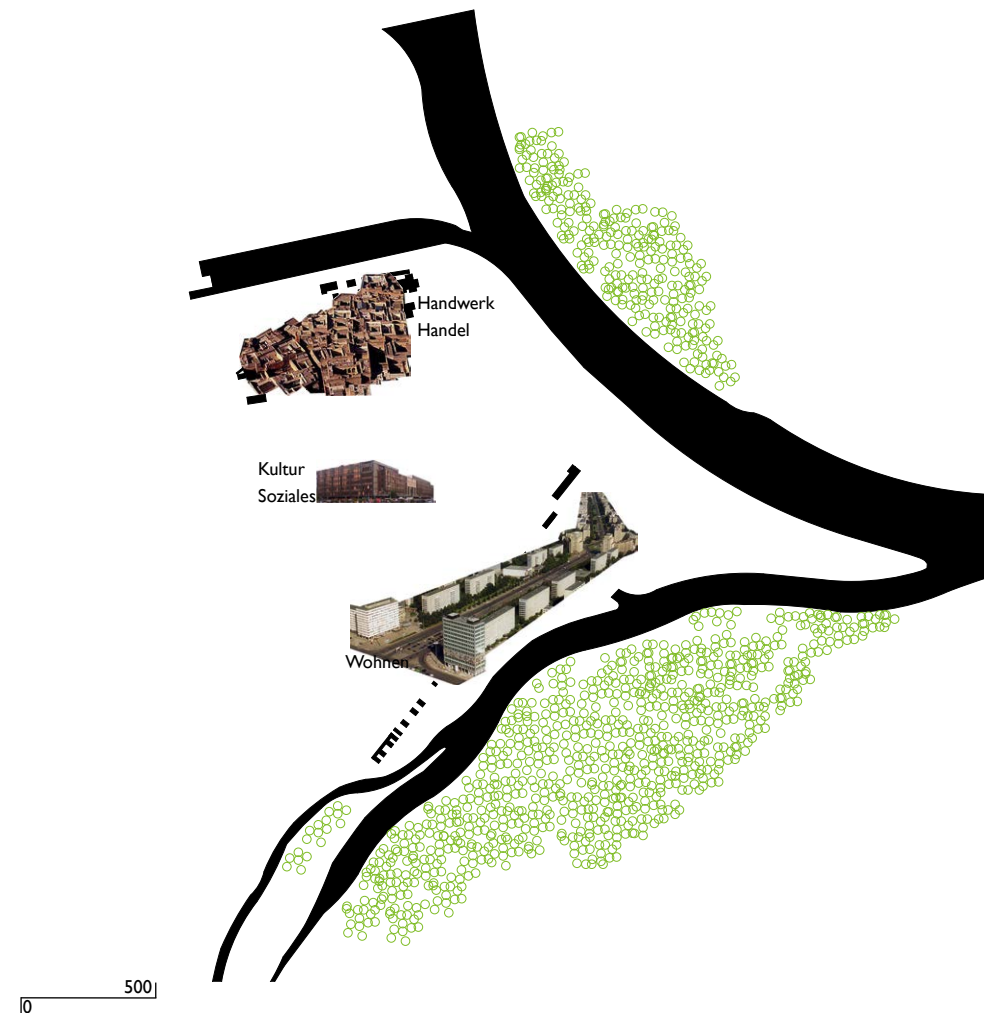


ARCHIPELAGHI

Die verschachtelte Hochhofenkonstruktion gleicht in der Draufsicht einer arabischen Stadt - einer MEDINA. Es ist eine dichte Bebauung mit Innenhofsystemen und versteckten Wegeverbindungen. Diese Struktur soll in ihrer Komplexität fortgeführt werden und ein dichtes typisch urbanes Gefüge ergeben. Eine quirlige lebendige Atmosphäre entsteht. Bezüglich seiner Funktion ist der Ausschnitt schwerpunktmäßig dem Markt, dem Handwerk und den Werksstätten gewidmet.

Der „Palast“ im Mittelpunkt des Areals erscheint bei der Betrachtung des Plans absurd, gradezu surreal und gibt Zündstoff für spektakuläre Szenarien der Nachnutzung. In diesem Fall soll zunächst ein Kulturzentrum entstehen - daher die Assoziation mit dem ehemaligen PALAST DER REPUBLIK. Zwar gleicht dieser in seiner Grundform keinesfalls dem VÖEST-Palast, doch der Gedanke ein volksnahes Kulturhaus zu errichten soll an diesem Standort aufgegriffen werden. Die umliegenden Produktionshallen könnten dann als Veranstaltungshallen funktionieren.

Die aktuell leerstehenden Wohnungsbauten an der Lunzerstraße erinnern an die KARL-MARX-STRAßE in Berlin. Sie haben das Potential ein hohes Maß an Wohnfläche bereitzustellen. In diesem Sinne soll eine Annäherung an den tatsächlich qualitätsvollen Massenwohnungsbau in der Karl-Marx-Straße stattfinden.



WILDNIS

Der Raum zwischen den Archipelaghi
braucht zunächst wenig Aufmerksamkeit.
Nach und nach geht er über in einen
Wildnis-Zustand.

Allerdings entsteht damit keine nutzlose
Fläche. Es entsteht ein naturnaher
MÖGLICHKEITSRAUM. Das bedeutet
es handelt sich um einen Raum, den
sich potentielle Nutzer für temporäre
oder permanente Interventionen frei
aneignen können.



I. AKT

ANEIGNUNG MÖGLICHKEITSRAUM GRENZENLOS

Die Besiedelung des postindustriellen Lunzer-Areals ist ein Spiel in zwei Akten. Der erste Akt besteht in der Umwidmung des Gebiets in einen Raum dessen Nutzung keine formellen Grenzen gesetzt sind.

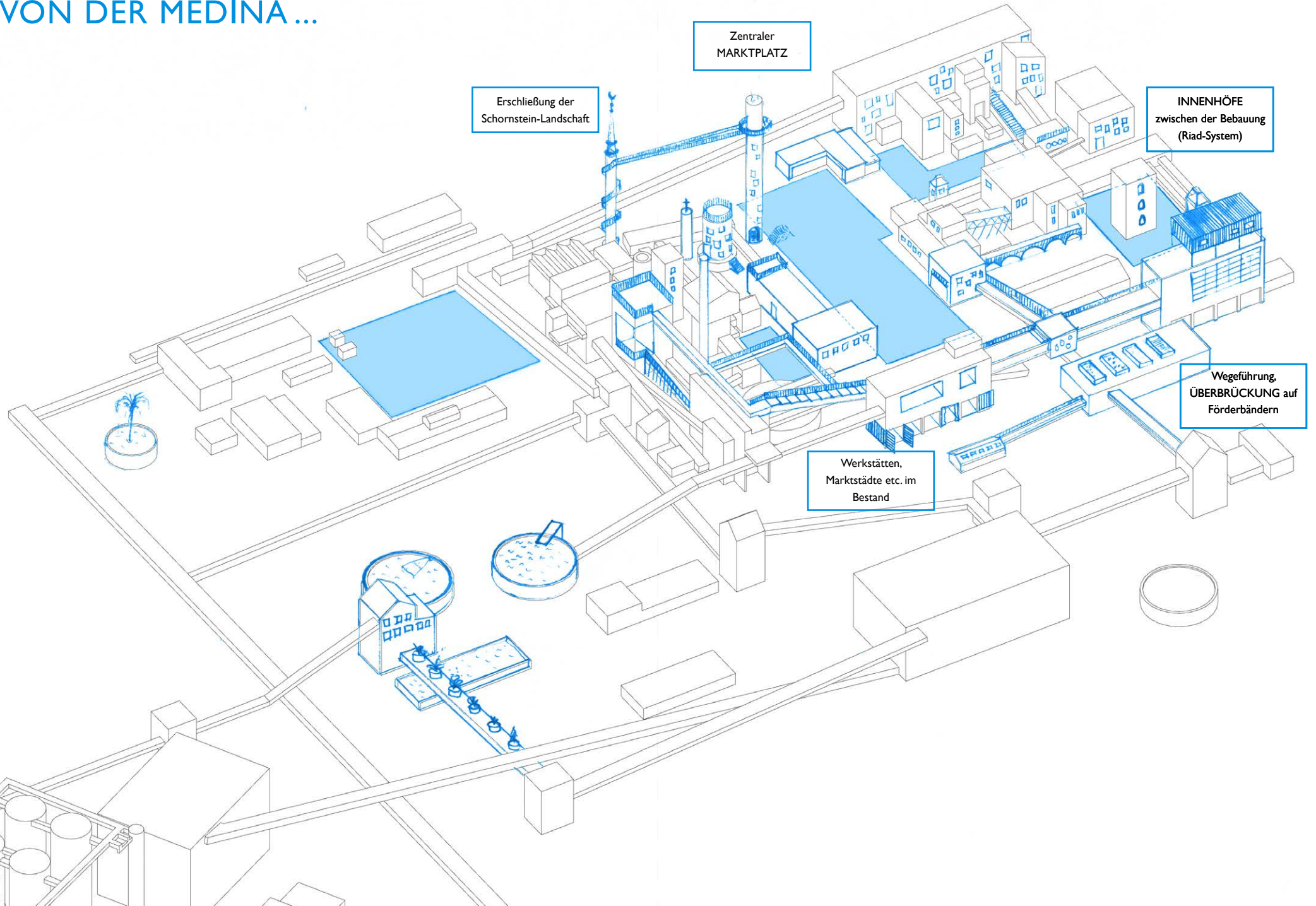
In Begeisterung und wildem Aktionismus werden Projekte und kulturelle Veranstaltungen initiiert, neue Wohnräume erfunden und ein neues urbanes Zentrum geschaffen - Innerhalb kurzer Zeit gelingt es den Siedlern mit den Mitteln die der Standort hergibt ein Lebensumfeld zu improvisieren, dass alle Bedürfnisse des Alltagslebens abdeckt....

.... die Besiedlung von Lunz schreitet voran, wird immer dichter, größer und exzentrischer. An diesem Punkt kündigt sich bereits der 2. Akt des Besiedlungsspiels an. Was mit der Freiheit von jedem ungenutzten Raum in Lunz Besitz ergreifen zu dürfen begann, artet aus in einen gnadenlosen Wettstreit. Die Eskalation im totalen Chaos zeigt, dass das Konzept des uneingeschränkten Möglichkeitsraum hinterfragt werden muss....

CHAOS ANARCHIE ESKALATION

2. AKT

VON DER MEDINA...

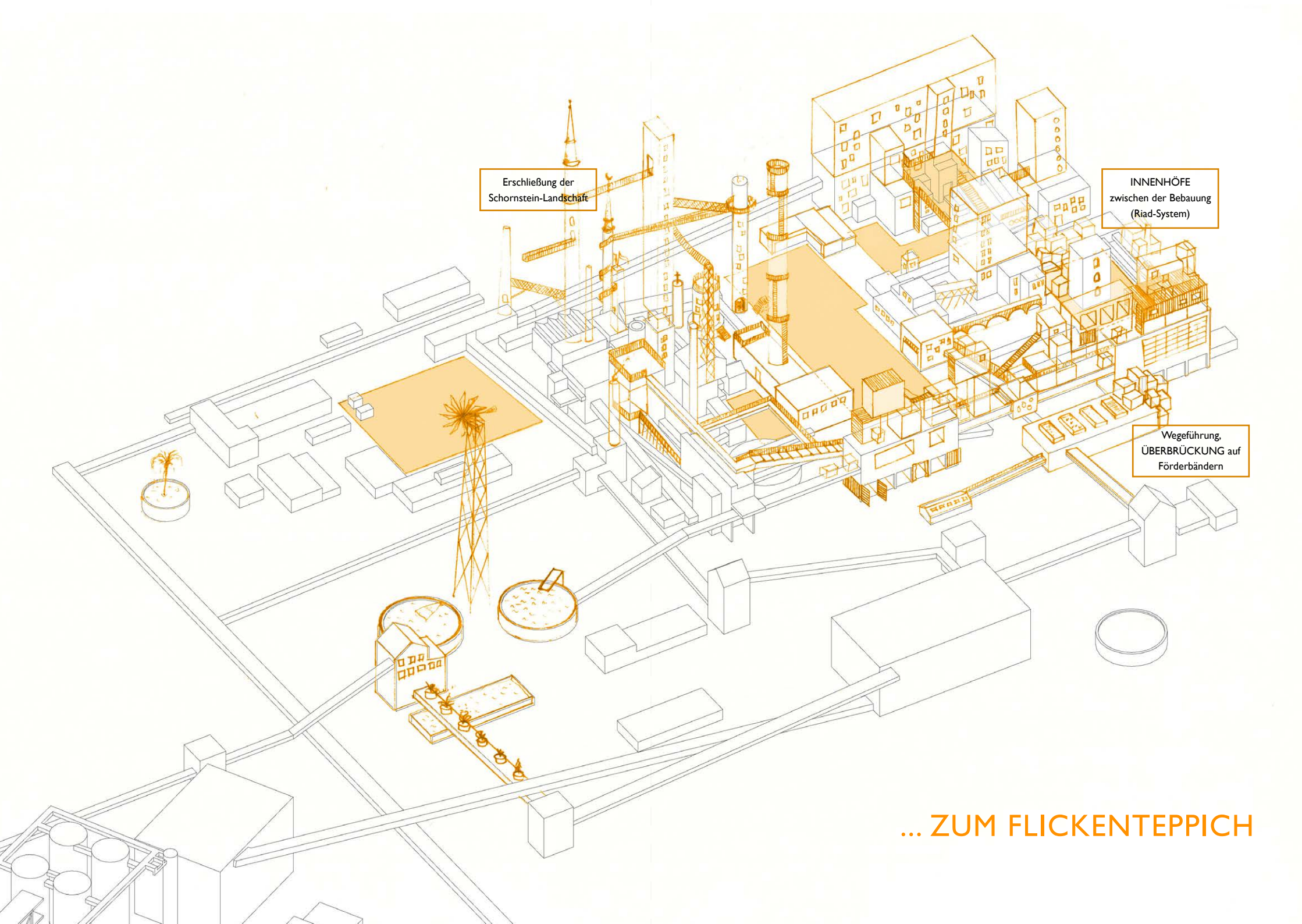


Erschließung der
Schornstein-Landschaft

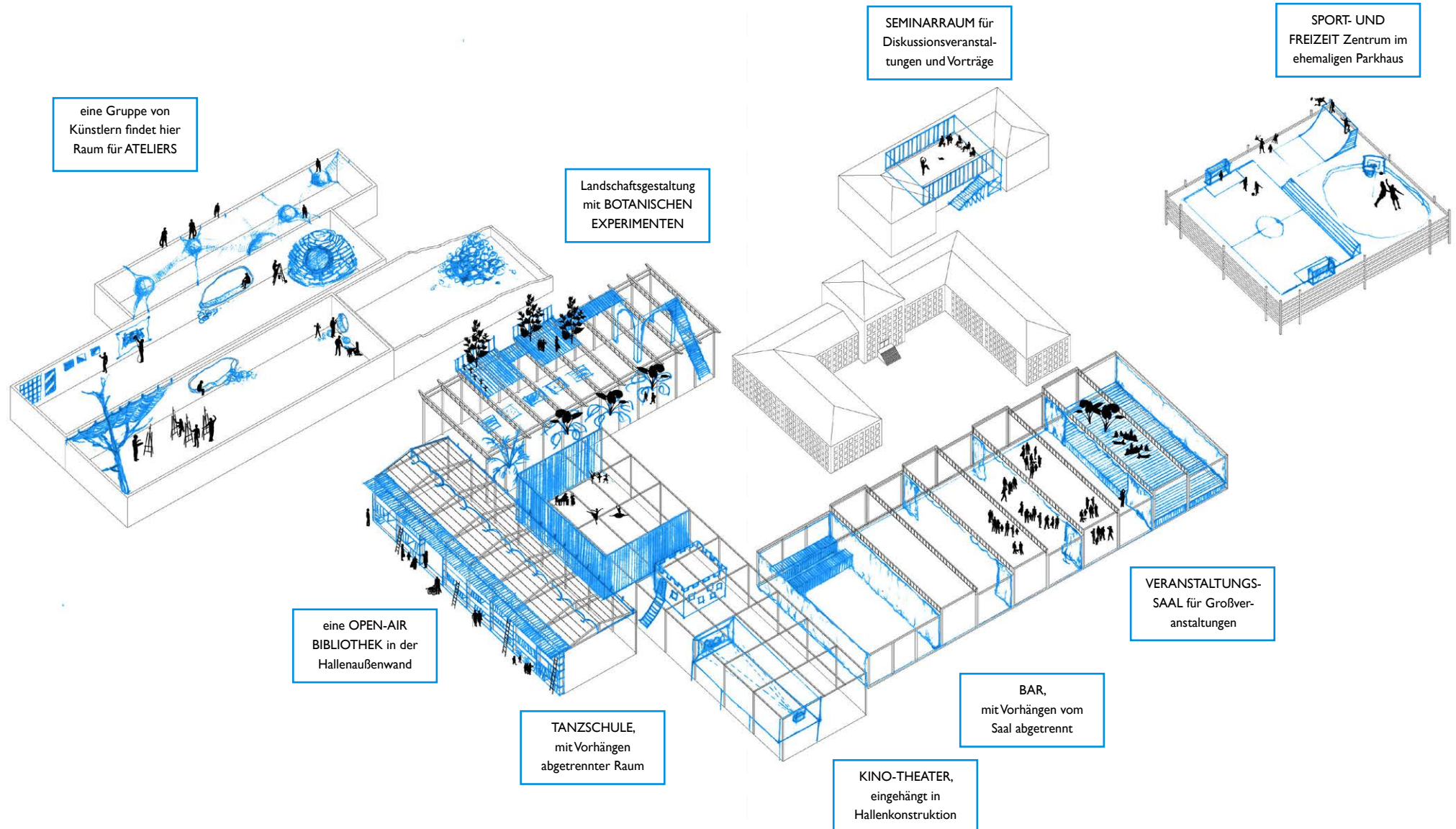
INNENHÖFE
zwischen der Bebauung
(Riad-System)

Wegeführung,
ÜBERBRÜCKUNG auf
Förderbändern

... ZUM FLICKENTEPPICH



VOM KOLLEKTIV GESTALTETEN KULTURZENTRUM ...



eine gigantische Kunst-
installation verdrängt
andere Künstler

BOTANISCHE
EXPERIMENTE wuchern
unkontrollierbar

Die Hanumann-Anhänger
haben den SEMINAR-
RAUM OKKUPIERT

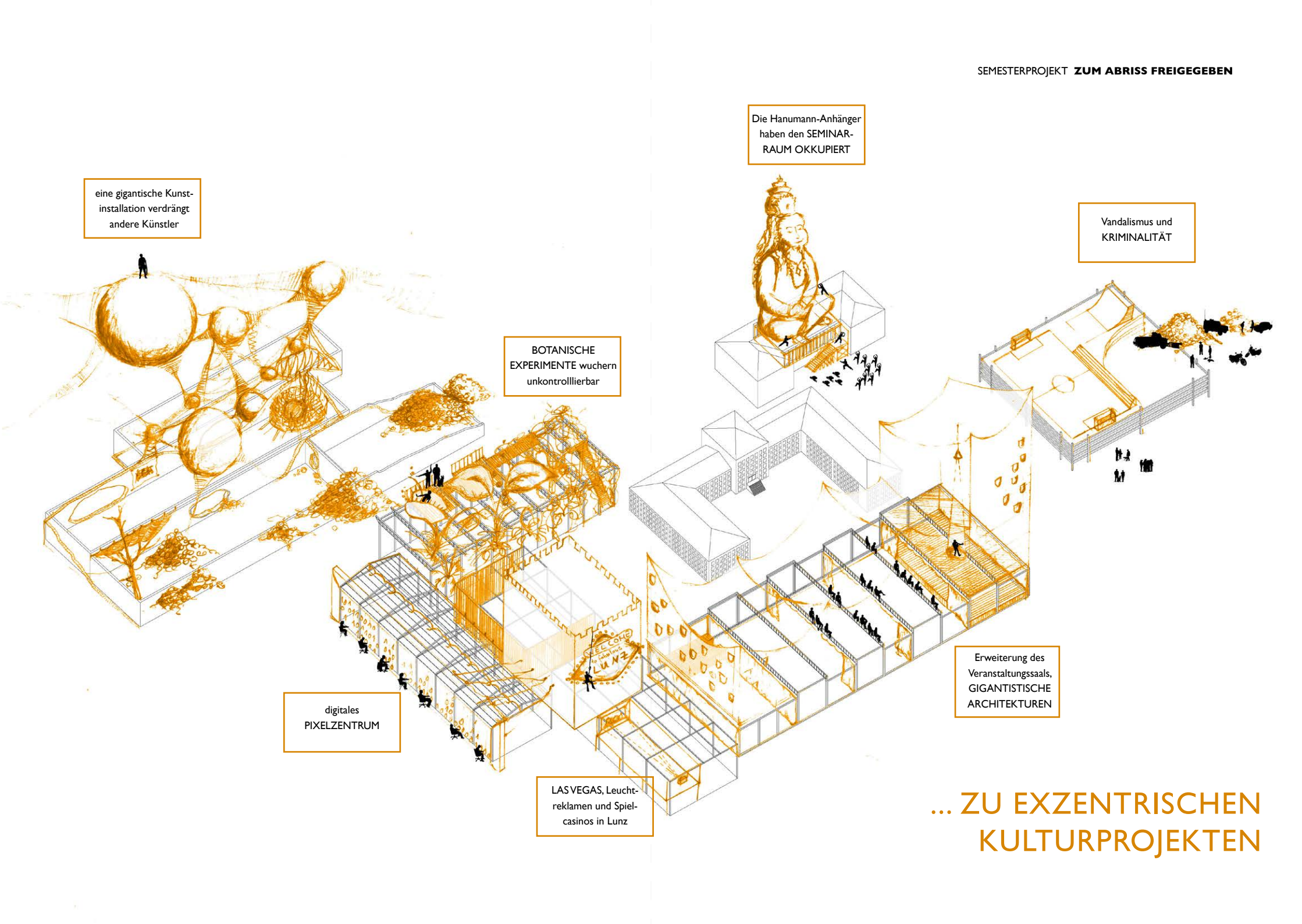
Vandalismus und
KRIMINALITÄT

digitales
PIXELZENTRUM

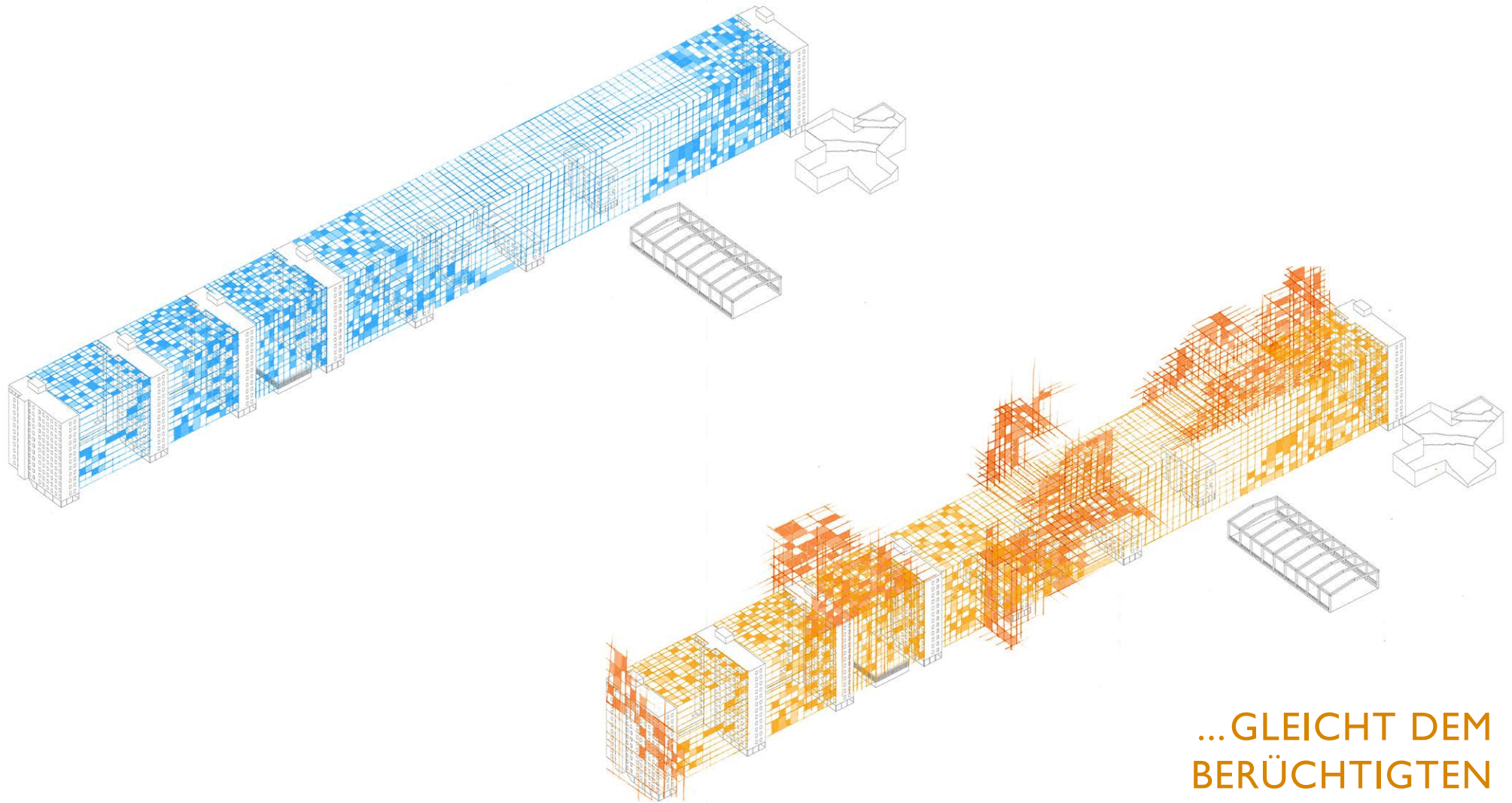
LAS VEGAS, Leucht-
reklamen und Spiel-
casinos in Lunz

Erweiterung des
Veranstaltungssaals,
GIGANTISCHE
ARCHITEKTUREN

... ZU EXZENTRISCHEN
KULTURPROJEKTEN



DAS GERÜST ZUR ANEIGNUNG IN GEBÄUDEZWISCHENRÄUMEN ...

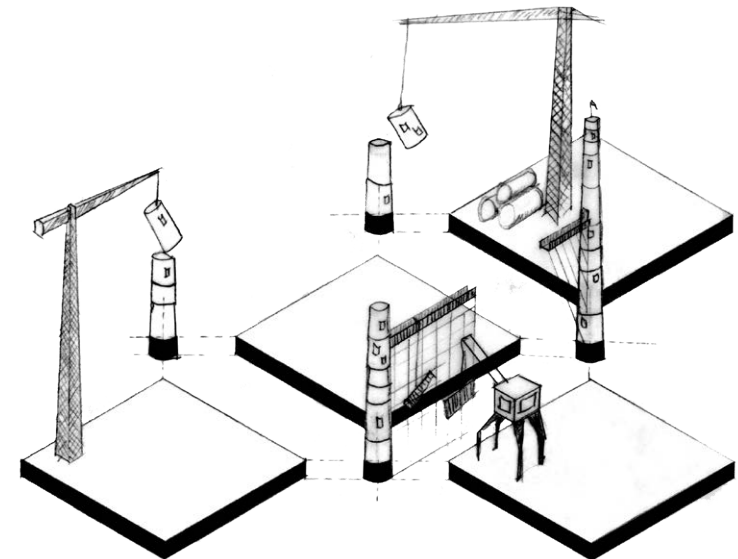


...GLEICHT DEM
BERÜCHTIGTEN
KOWLOON

RAUMSTRUKTUR



FORMELLE ORDNUNG UND ERSCHLIESSUNG DER WILDEN LANDSCHAFT

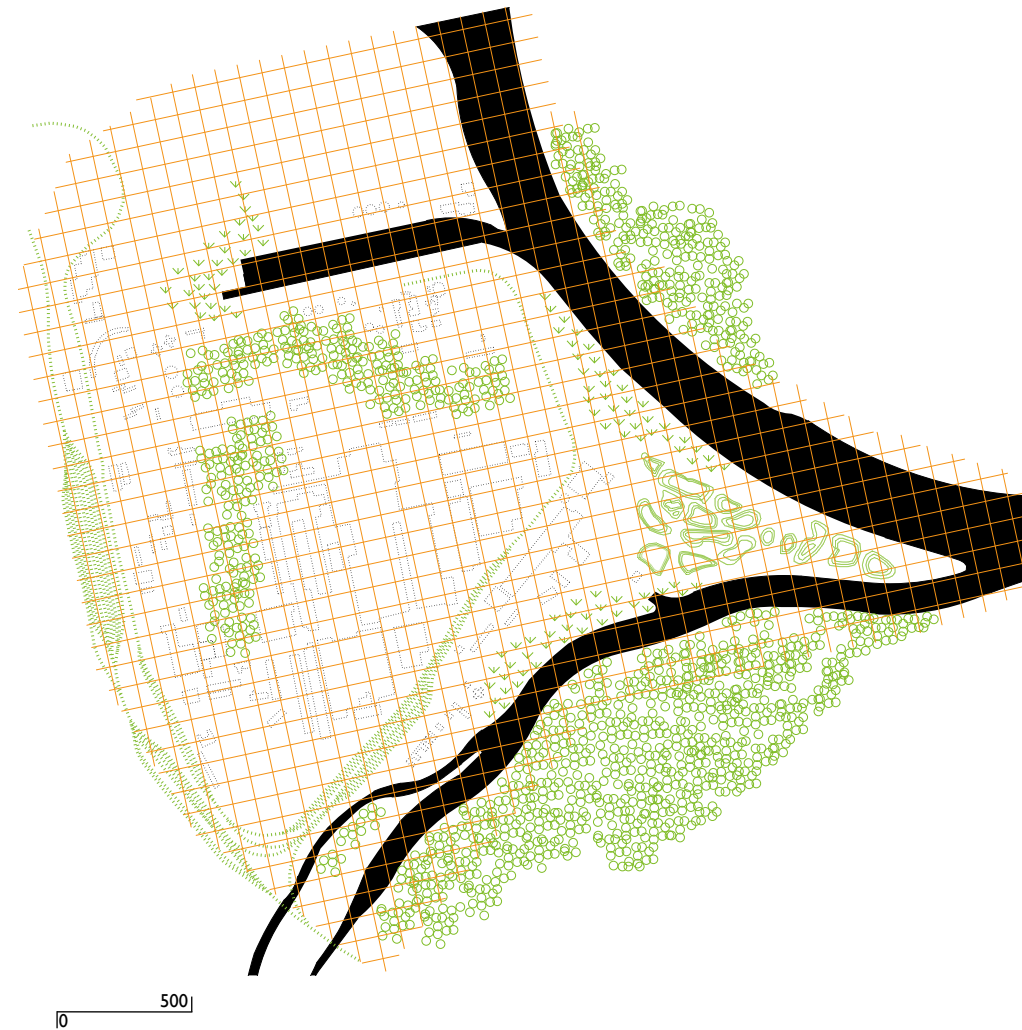
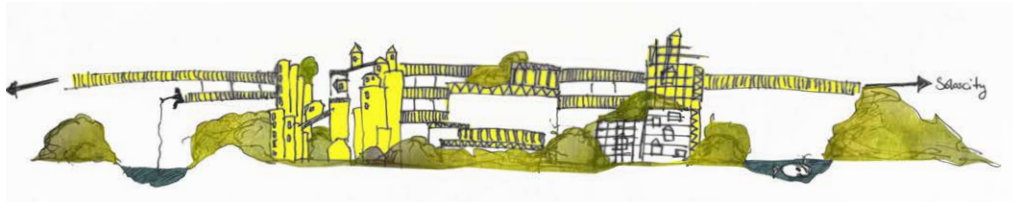


Der Auftakt zum zweiten Akt ist der Aufbau einer Megastruktur, die auch die undurchdringlichsten Bereiche des Lunzer-Areals erschließbar macht aber gleichzeitig eine Raumordnung manifestiert, die dem zuvor ungebändigten Besiedlungsprozess einen geregelten Rahmen gibt.

2. AKT

THE GRID

Die postindustrielle Landschaft wird zu einem wilden, unkontrollierten, unübersichtlichen Raum, der sich ständig verändert und neu definiert. Eine übergreifende Megastruktur schafft Ordnung, Grenzen zwischen individuellen Räumen und weitläufige infrastrukturelle Verknüpfungen innerhalb des ehemaligen VÖEST-Areals.

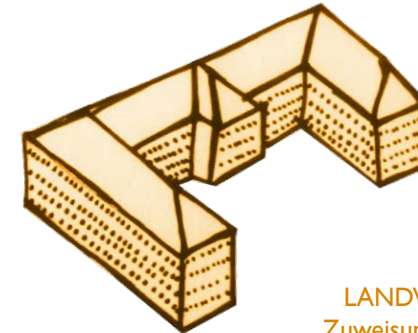


„ ...ABER WER BAUT DIESE MEGASTRUKTUR?“

In Constant's New Babylon entsteht eine weitläufige Struktur, als Grundgerüst zum Bau eines Lebens- und Wohnumfeldes durch die künftigen Nutzer. Doch wer baut diese Struktur? Sind es Siedler, die gemeinsam eine Struktur etablieren, um diese dann gleichermaßen untereinander zu verteilen? Oder ist es eine staatlich angeordnete und durchgeführte Maßnahme?



MINISTERIUM
FÜR ORDNUNG



GERÜSTBAU
Konstruktion der
Megastruktur

LANDVERTEILUNG
Zuweisung der Parzellen
an verschiedene
Nutzergruppen

RAUMORDNUNG
Etablierung der
rasterförmigen
Parzellierung

In Lunz formiert sich eine raumordnende Regierungsinstanz - das „Ministerium für Ordnung“. Die Undurchdringbarkeit des Areals zwingt das Ministerium zu einem radikalen Eingriff: mit dem Reißbrett wird ein flächendeckendes Raster über das Gelände gelegt, unabhängig vom vorhandenen Gebäudebestand, denn dieser konnte in einer rasanten Entstehungsperiode ohnehin nicht dokumentiert werden. Es entsteht eine gleichmäßige Parzellierung à 100x100 Meter. Schließlich werden diese Parzellen verschiedenen Nutzergruppen - entsprechend ihren individuellen Raumanforderungen - zugewiesen.



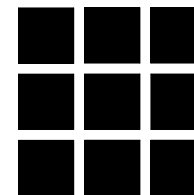
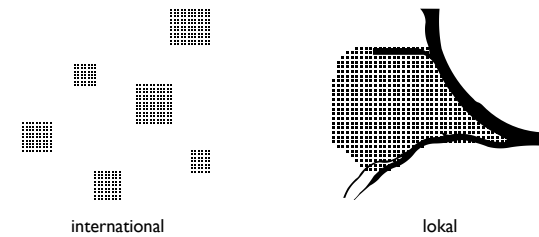




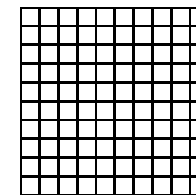
FRAKTALE STRUKTUREN



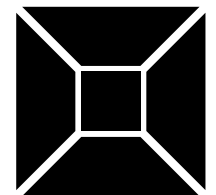
EIN GRID AUF ALLEN RÄUMLICHEN MASSTABS EBENEN



Nachbarschaft

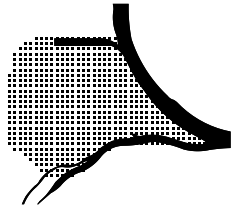


Kommunität



Innenraum

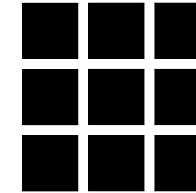
Unabhängig vom Maßstab in dem ein Raumraster ursprünglich erdacht wurde, wird es unabwendbar einen Effekt auf andere räumlichen Maßstabsebenen haben.



LOKAL

Das Lunzer-Grid ist primär ein Raster im lokalen Maßstab, denn es ist eine Ordnungsmaßnahme, als Reaktion auf die chaotische, ungelenkte Besiedlung des Areals. Allerdings resultiert aus dieser initialen Maßnahme eine Quadrierung die bis ins Detail die Raumlandschaften beeinflusst.

Im lokalen Maßstab ist das Lunzer-Grid ein Struktur, die das weitläufige Areal zusammenhält und auch abgeschottete, schwer erreichbare Orte miteinander in Kontakt bringt.

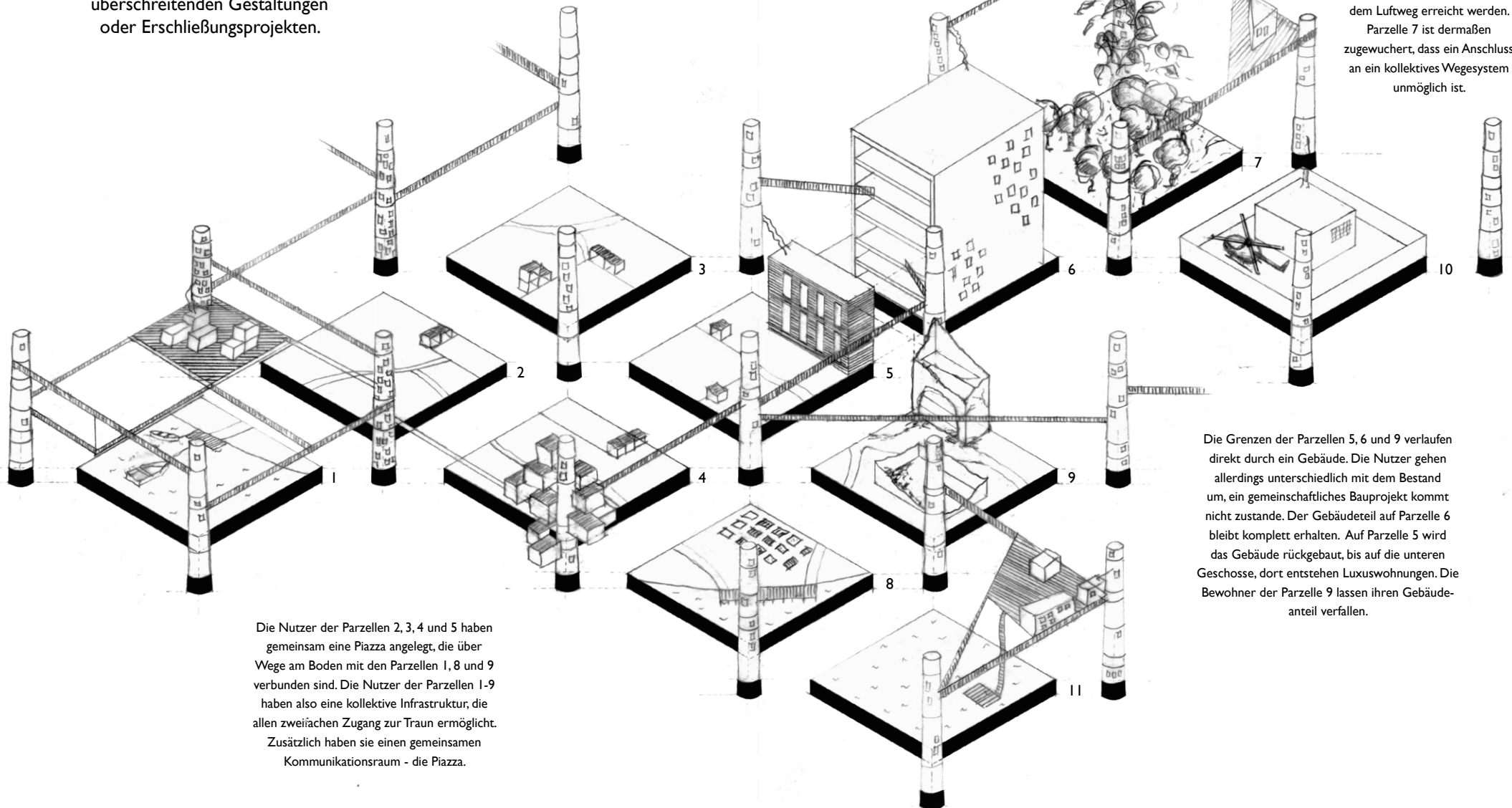


NACHBARSCHAFTLICH

Im Lunzer-Grid erhält die Komponente Nachbarschaft einen neuen Wert. Alle Parzellen enthalten unterschiedliche natürliche Bedingungen, Bauressourcen, und Gebäudebestände. Die Lunzer sind deshalb auf Zusammenhalt und ein gesundes soziales Netzwerk angewiesen. Vor allem, wenn es um Fragen der Erschließung am Boden, der Besiedlung der Megastruktur, der Nahrungsvorsorgung oder den unterschiedlichen Nutzungsansprüchen bei Gebäuden die von der Parzellierung zerteilt wurden, geht.

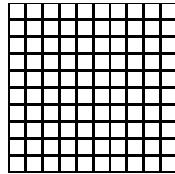
Die sozialen Interaktion zwischen den Nutzern benachbarter Pazellen äußert sich in Grundstücksgrenzen überschreitenden Gestaltungen oder Erschließungsprojekten.

Die Nutzer der Parzellen 7 und 10 haben sich von ihren Nachbarn abgeschottet. Parzelle 10 ist von Mauern umschlossen und kann ausschließlich auf dem Luftweg erreicht werden. Parzelle 7 ist dermaßen zugewuchert, dass ein Anschluss an ein kollektives Wegesystem unmöglich ist.



Die Nutzer der Parzellen 2, 3, 4 und 5 haben gemeinsam eine Piazza angelegt, die über Wege am Boden mit den Parzellen 1, 8 und 9 verbunden sind. Die Nutzer der Parzellen 1-9 haben also eine kollektive Infrastruktur, die allen zweiischen Zugang zur Traun ermöglicht. Zusätzlich haben sie einen gemeinsamen Kommunikationsraum - die Piazza.

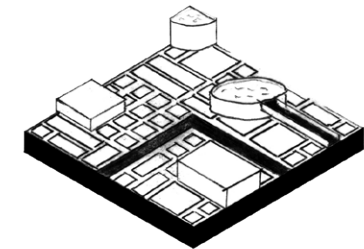
Die Grenzen der Parzellen 5, 6 und 9 verlaufen direkt durch ein Gebäude. Die Nutzer gehen allerdings unterschiedlich mit dem Bestand um, ein gemeinschaftliches Bauprojekt kommt nicht zustande. Der Gebäudeteil auf Parzelle 6 bleibt komplett erhalten. Auf Parzelle 5 wird das Gebäude rückgebaut, bis auf die unteren Geschosse, dort entstehen Luxuswohnungen. Die Bewohner der Parzelle 9 lassen ihren Gebäudeanteil verfallen.



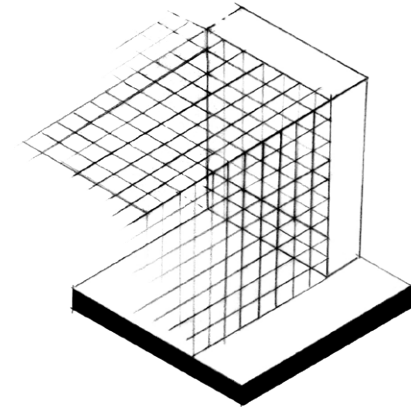
KOMMUNITÄT

Innerhalb der jeweiligen Parzellen setzt sich die Frage nach einer sinnvollen und gleichberechtigten Raumverteilung fort. Die Wohnsituation stellt die Nutzer vor die Entscheidung entweder ein kollektives Nutzungskonzept umzusetzen oder ihren Hektar Land noch weiter zu zerteilen. In diesem Fall drängt sich die fraktale Fortführung des lokalen Grids innerhalb der Parzelle auf.

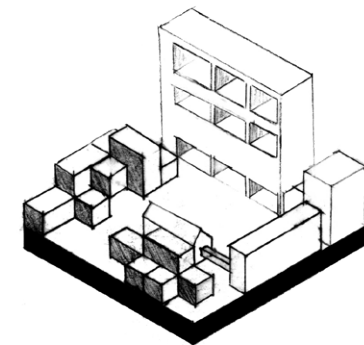
QUADRILLÉ
Die Beetanordnung orientiert sich am lokalen Grid. Die Raumverteilung der Kommunität erfolgt nach Bodenfläche.

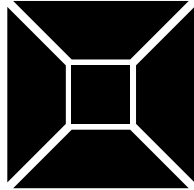


ZWISCHENRAUMGERÜST
Das Gerüst ist eine kleinteilige dreidimensionale Grid-Erweiterung. Es erschließt zusätzliches Raumvolumen. Raumanteile werden in Volumina ausgegeben.



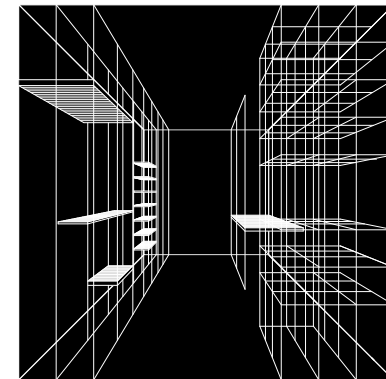
WÜRFELVOLUMEN
Schachbrettartige Anordnung. Die Raumaufteilung erfolgt nach Würfelvolumen

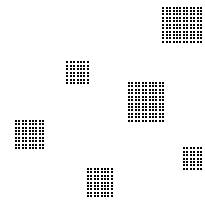




INNENRAUM

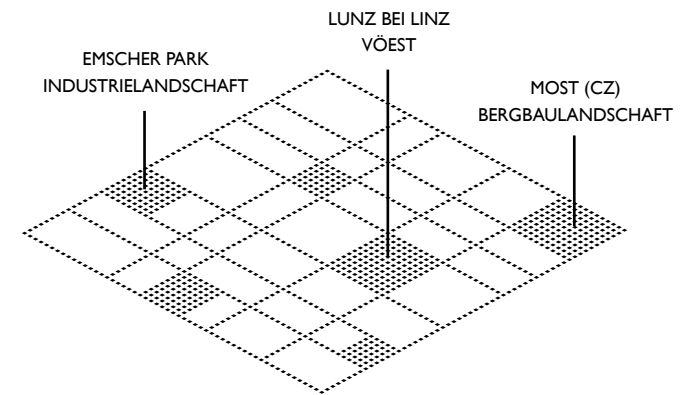
Das obsessive Durchrastern kann auch im Innenraum fortgesetzt werden, z. B. in Form eines minimalen Grundgerüsts zur Möblierung oder eines Bodenrasters zur Koordination der Bewegungsabläufe der Nutzer. Allerdings mag eine derartige Lenkung des Alltagslebens durch eine gebaute Struktur beklemmend wirken und als massive Fremdbestimmung empfunden werden.





INTERNATIONAL

Lunz ist kein Einzelfall in der Konversion großmaßstäblicher Funktionsräume. Das Lunzer-Grid dehnt sich aus, schafft Verbindungen zu anderen Konversionsarealen und hinterlässt hier und da einen „Lunz-Ableger“.



RAUMBEDINGUNGEN

—

NUTZUNGSFORMEN
RAUMEIGENSCHAFTEN
UND VORHANDENE
BAURESSOURCEN

Jeder Nutzergruppe wird eine Parzelle mit exakt der gleichen Raumfläche zugewiesen. Bedingt durch die vorangegangene unterschiedliche Nutzung der VÖEST haben die Parzellen jedoch individuelle Eigenschaften. Die Besiedlungsform passt sich jeweils an die Standortbedingungen innerhalb der Parzelle an.

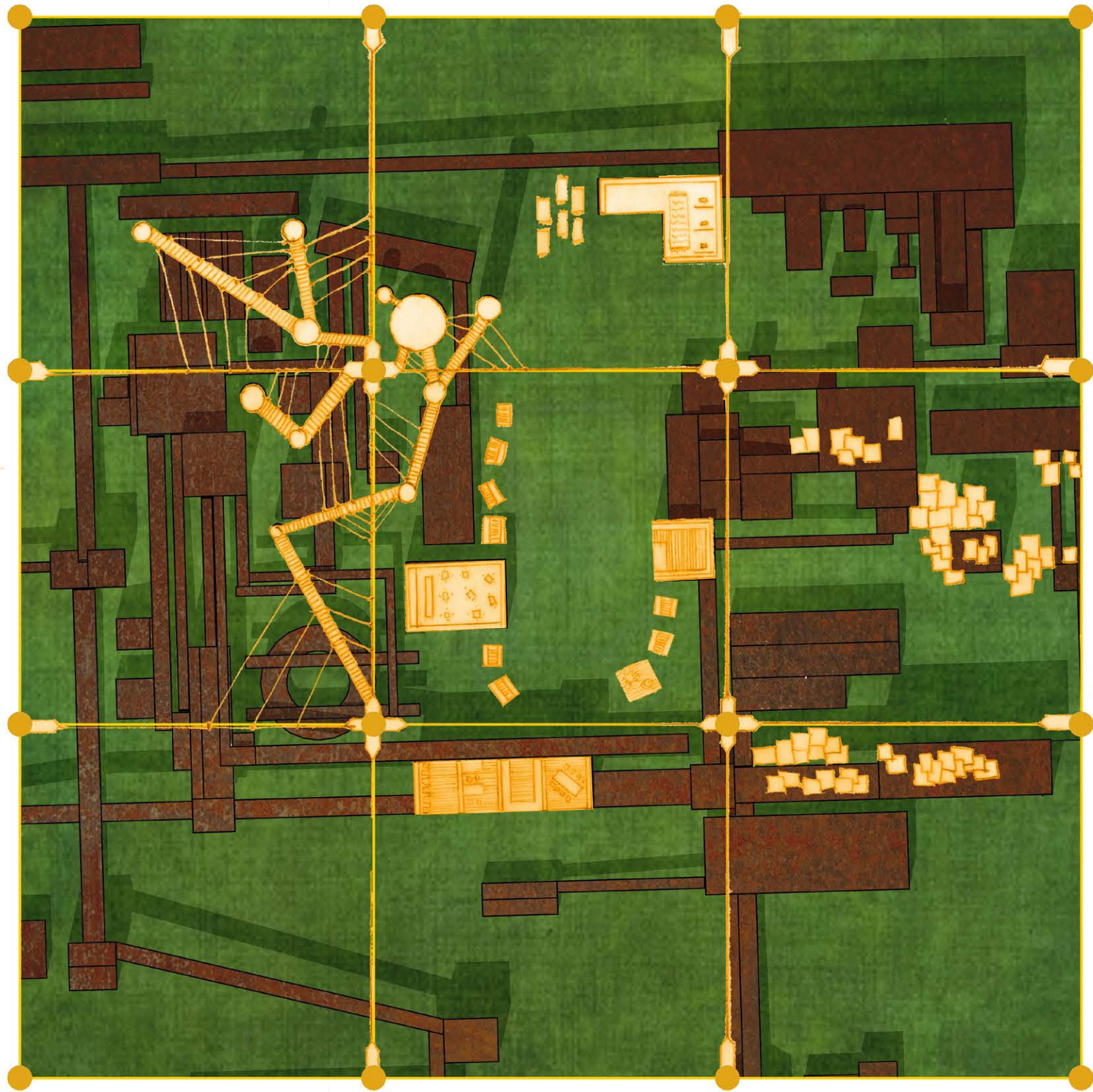
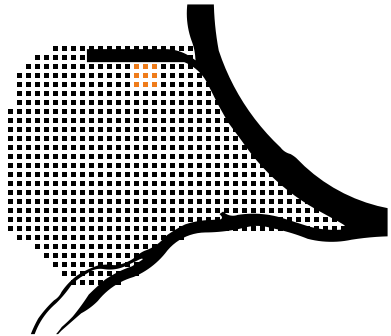
HochofenRELIKTE

- Struktur trägt Brücken
u. Turmlandschaft
↳ ergänzt vorher
Skizzen der Silhouette

↳ überbrückt Chaos am
Boden → wäre ohne
Brücken nicht er-
schließbar

-
- Stadt ist → Marktplatz
↳ Urbanität

Werkstätten → gestapelt
↓
Verklammerung



AGRARLANDSCHAFT

- Förderbänder d. Vöst



opt. Bewässerungssystem
↳ Viadukte = künstl.
Bewässerungsanlage



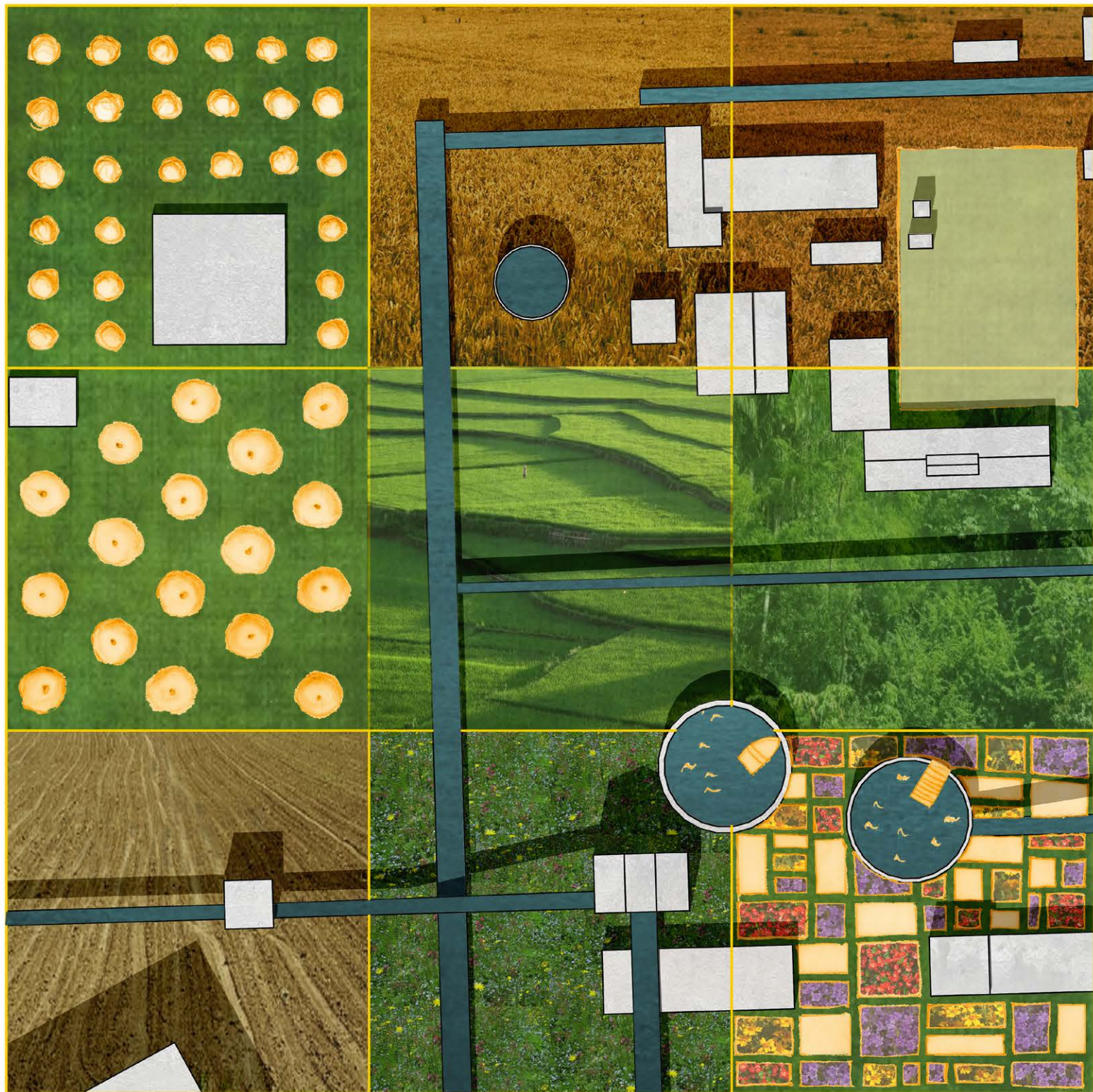
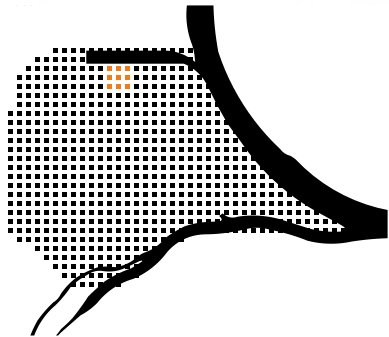
Bewohner betreiben
Landwirtschaft



profitieren gleichermaßen
vom Bewässerungssystem

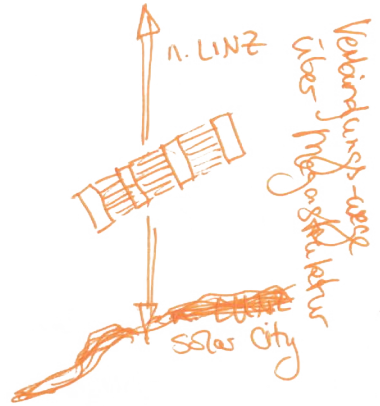
Apfel- plantage	Weizen	Hafer
Streuobst Wiese	Rais- terrassen	Wildnis
Kartoffel Acker	Wiesen- Blumen	Beeke

↳ im Raster

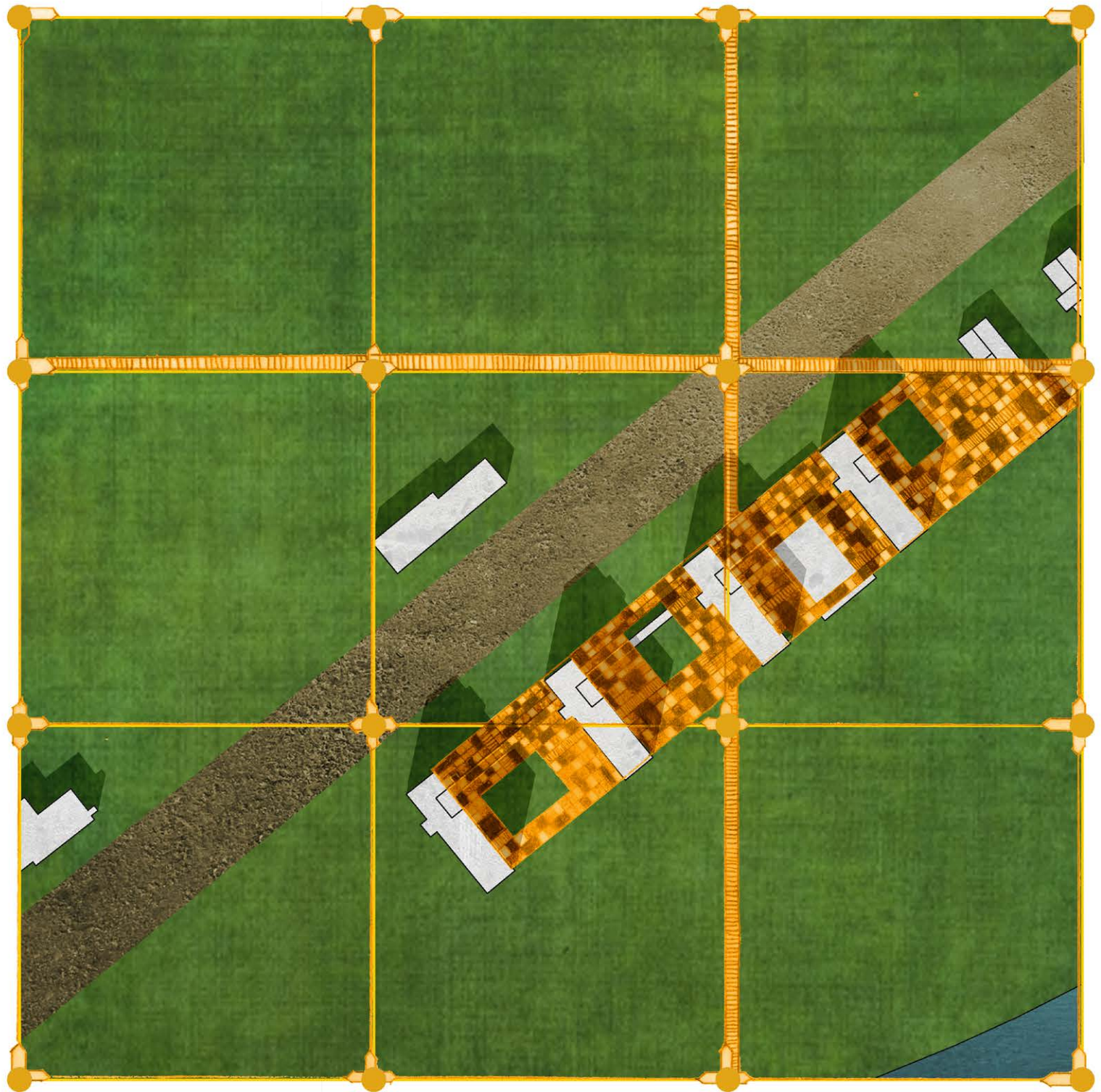
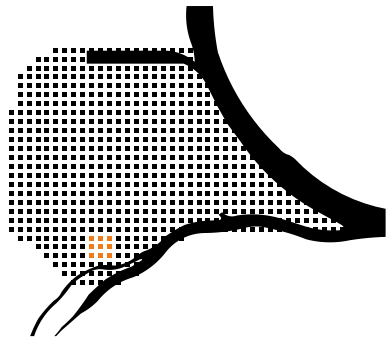


LUNZER STRASSE

- Zwischenraumstruktur
 - ↳ Balkone / Gärten / Terrassen / Pools



- Licht- u. Luftschächte innerhalb d. Zwischenraumstruktur
 - ↳ eff. wg. drohender Verschmutzung



KULTUR

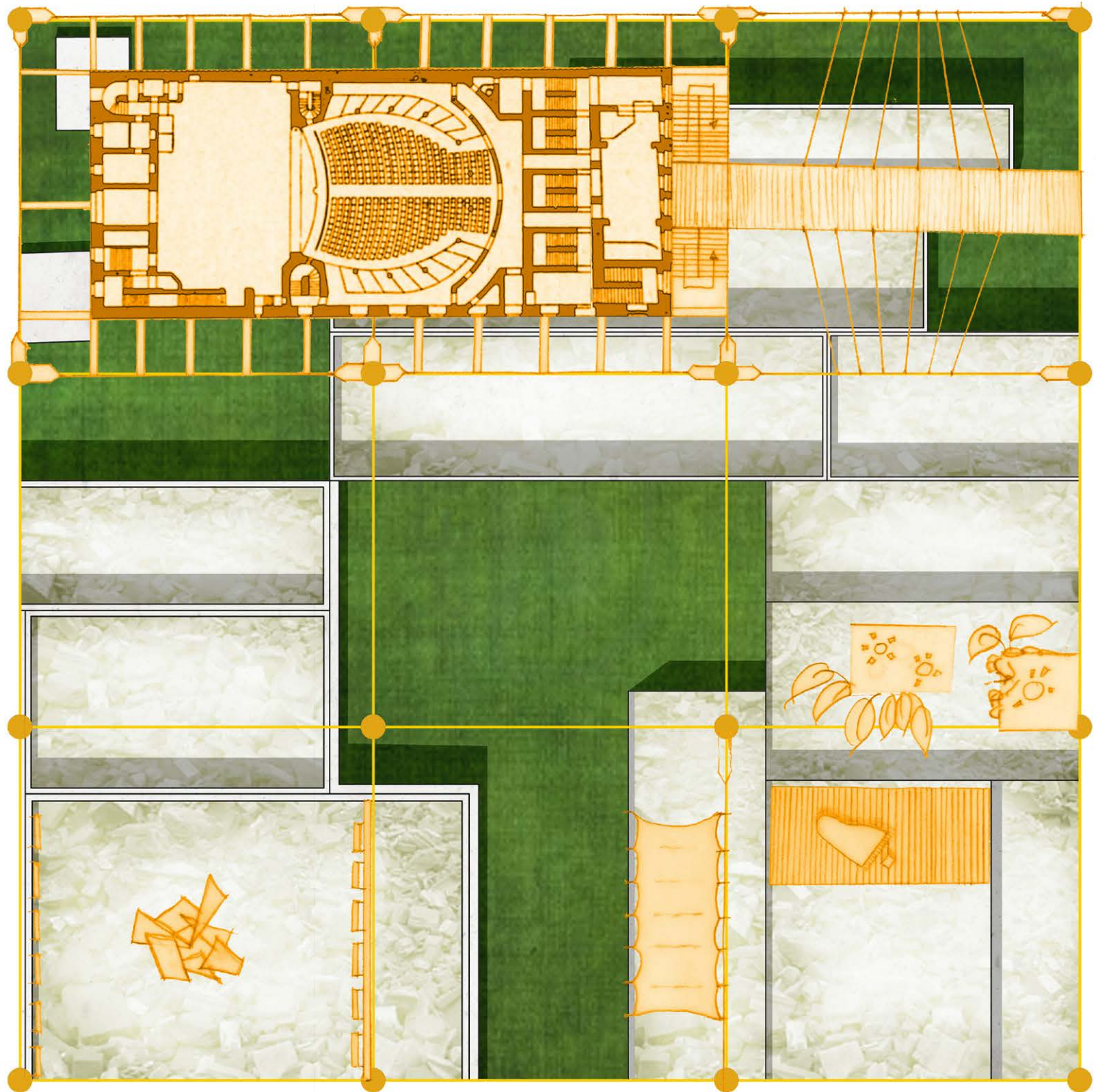
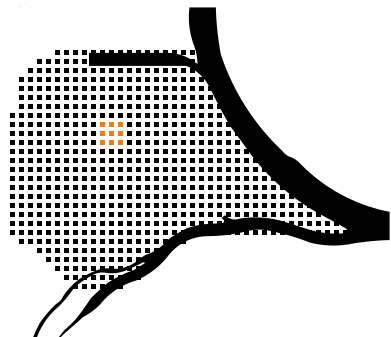
→ PRODUKTIONSHAUEN

- Theater in Mega Struktur eingebettet (Vgl. Carl Theater, Wien)

- Ausstellung →

(open Air)

- ↳ keine Sicherheit
- basiert auf Vertrauen
- ↳ kein Wetterschutz



ORDNUNGSKUNISTERIUM

- Proterstraum in Eingangshof

- Pasanora



Zusätzl Türme
& Magastruktur

⇒ Sicherheitstürme



Observation

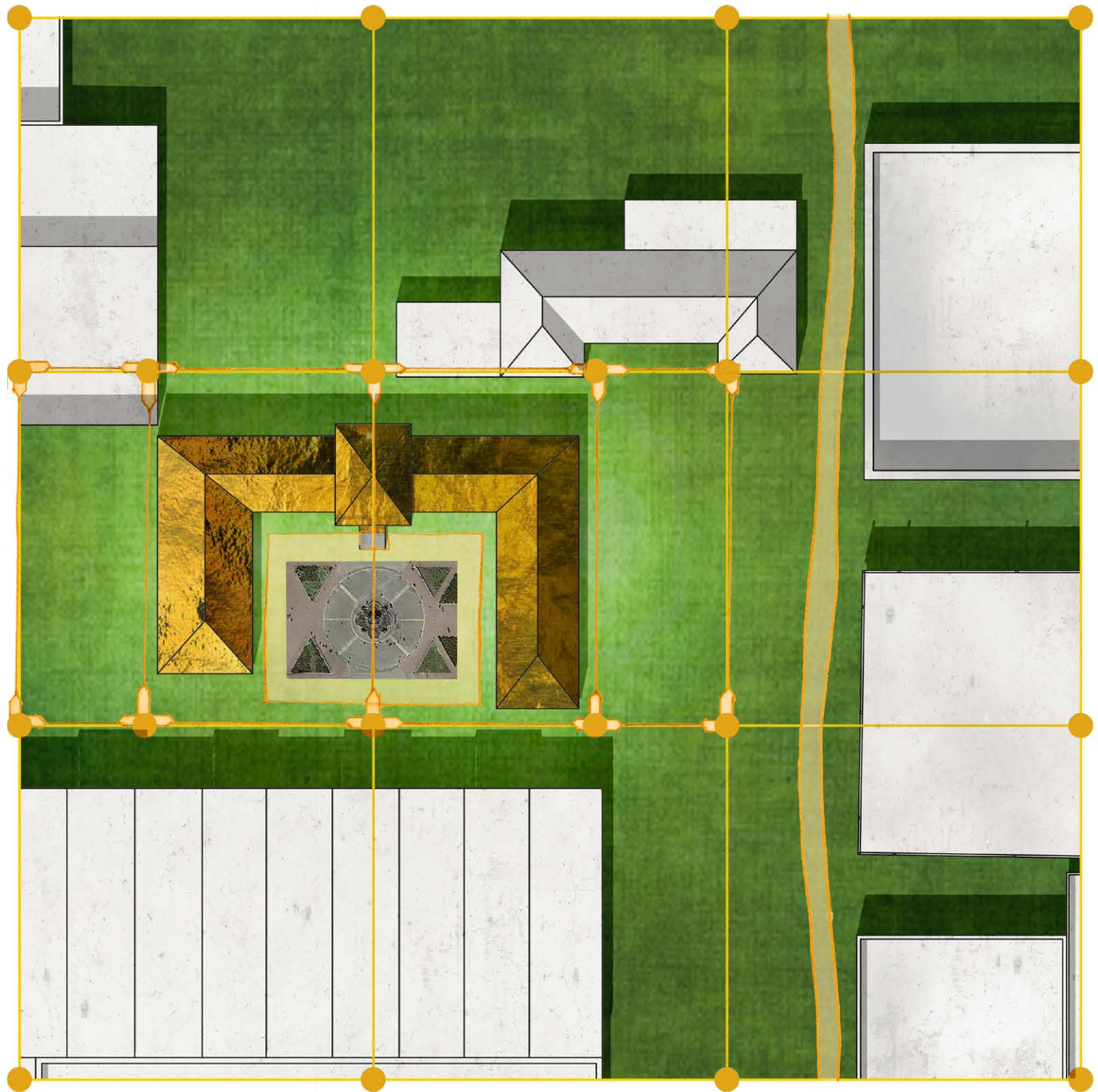
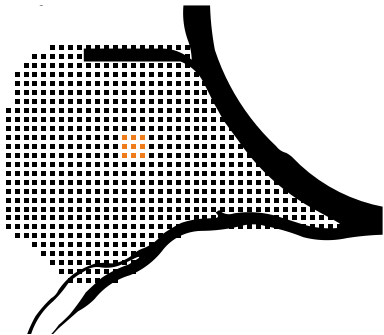


⊕ Versorgung
(bsp in Net-
fällen, Versorgungs-
anpassse ...)

Weg passiert 3 Nachbar-
parzellen, ignoriert Ordnungs-
instanz



kalten Verbind f unnötig



SCHEMEN

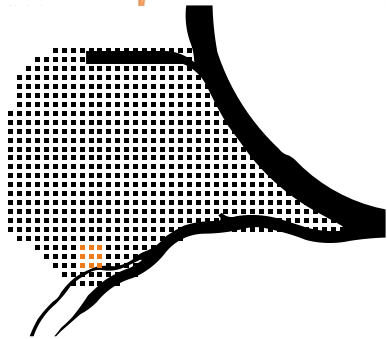
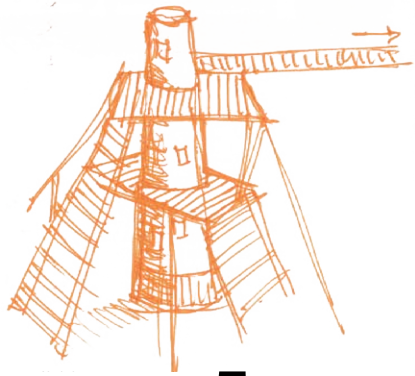
- Ressource: Stahl



Recycling d. Schienen



Bewohner bauen sich
Türme aus Schienen-
teilen → rücken an
der Mega-
Struktur
empor

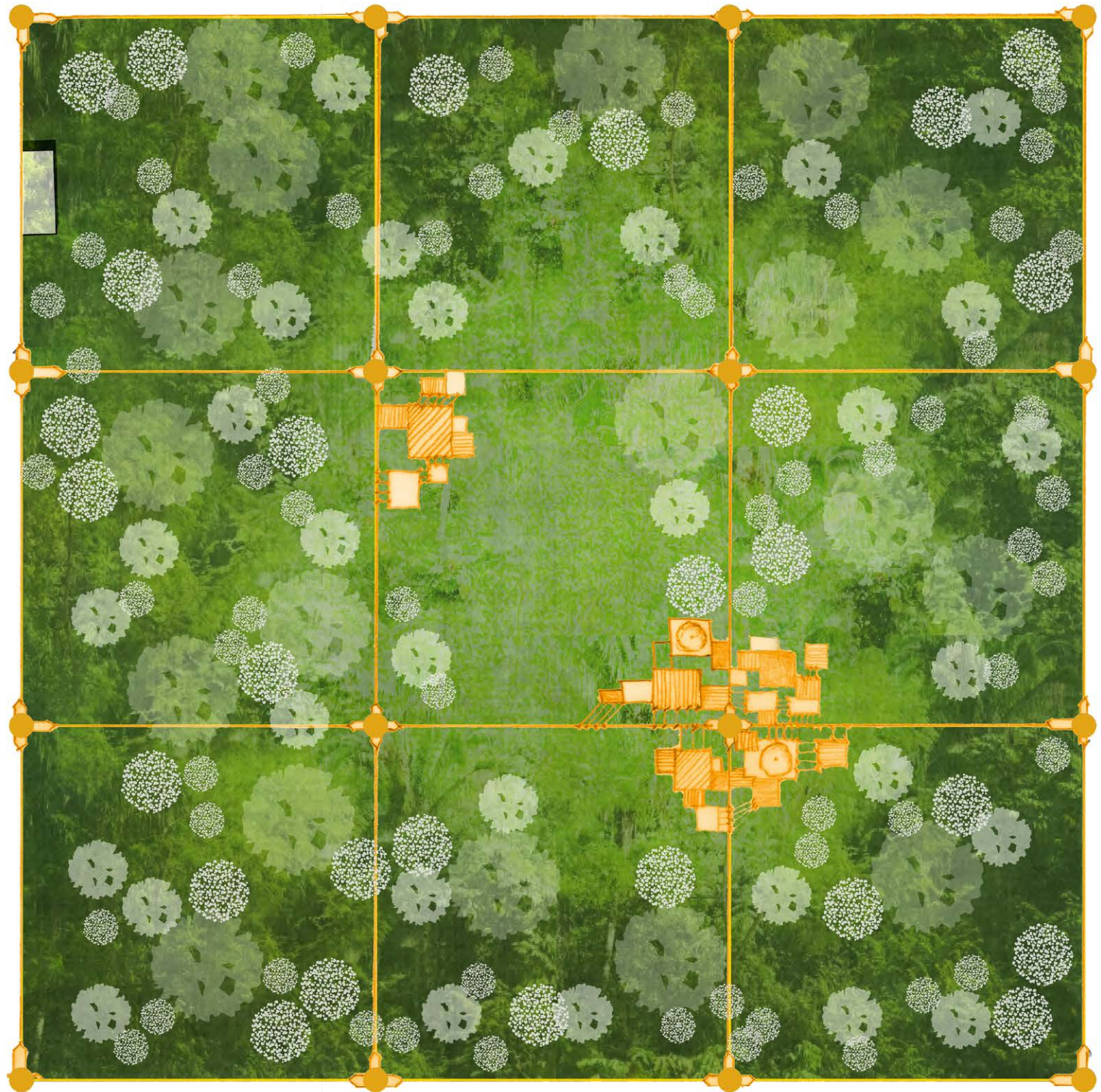


WILDNIS

ziedler zieden in die
Magastruktur

↓
leben mit ihren
Häuser an Tüme
an

↪ Boden kann kaum
besiedelt werden
wg. Überwucherung



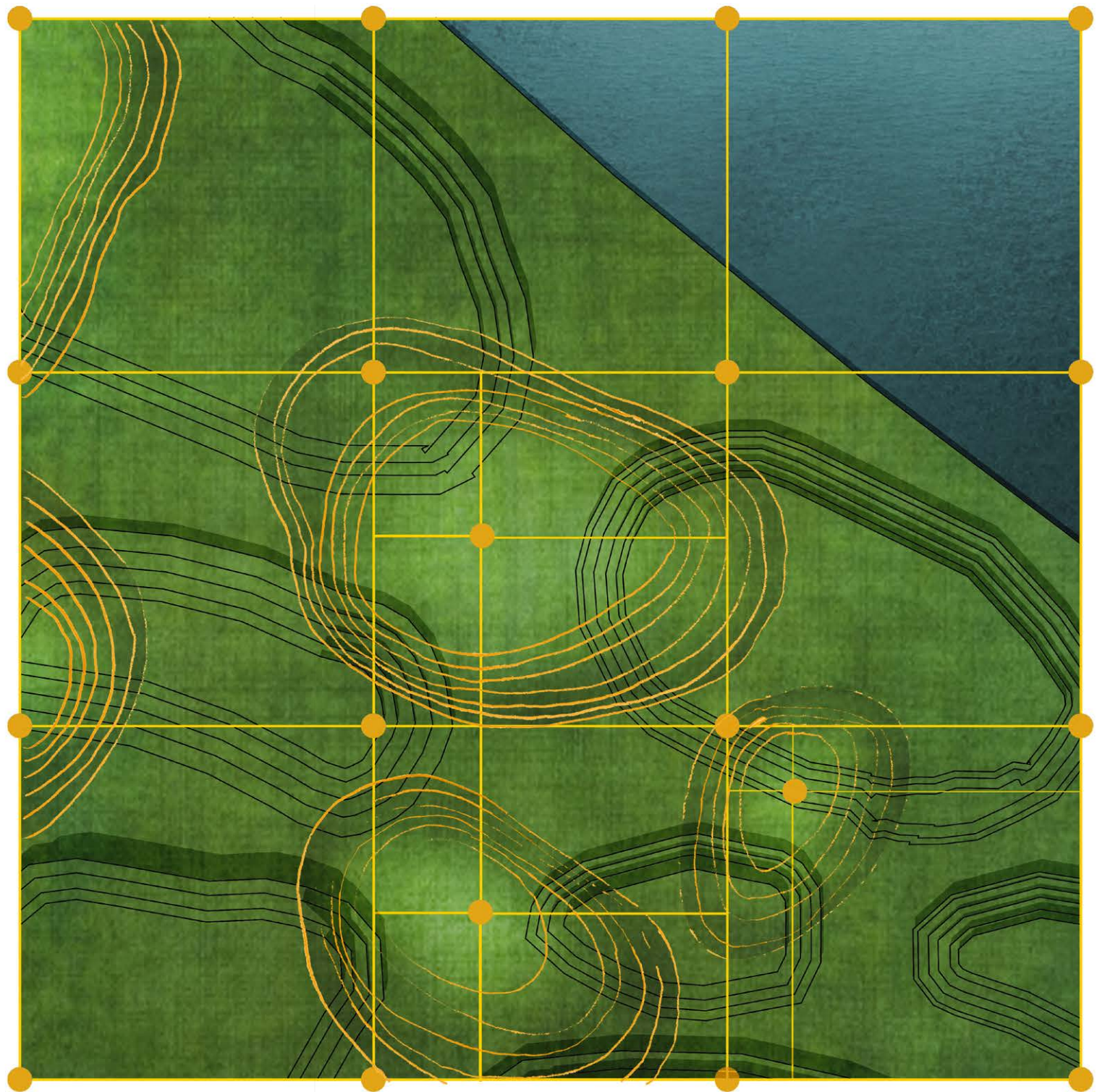
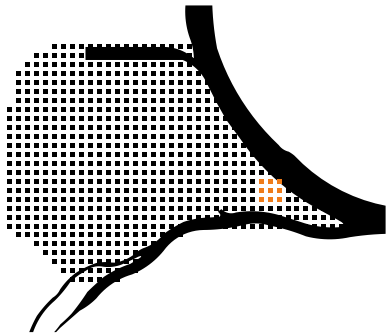
SCHLACKEHÜGELLANDSCHAFT

- Türme gehen unter die Erde

↓
neue Verbindungen

- Hügelandschaft

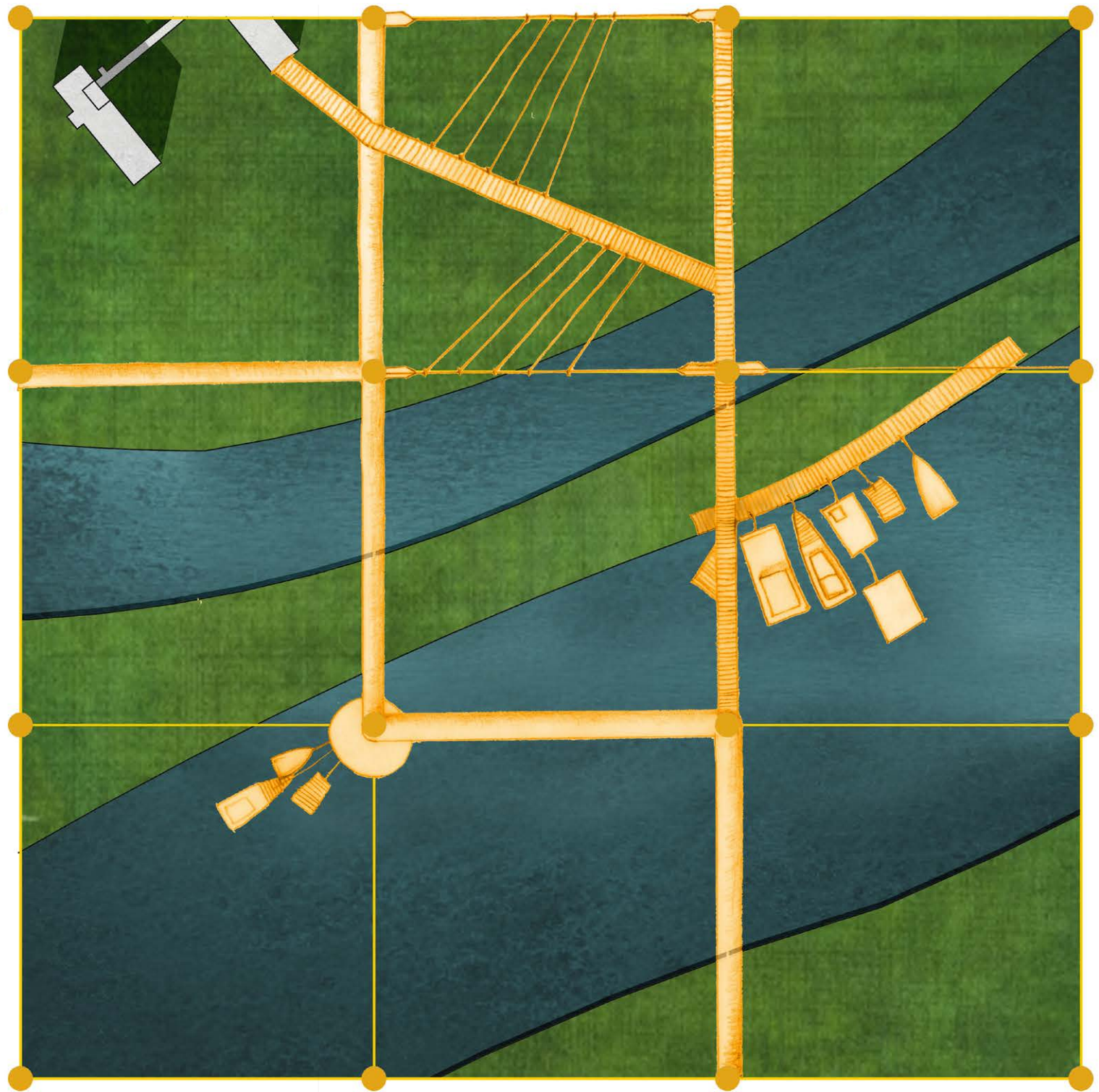
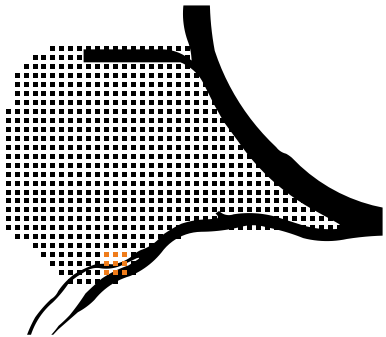
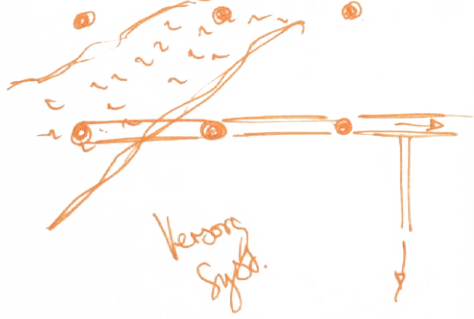
- ↳ Wandern
- ↳ Weinanbau
- ↳ Hügelhäuser



FLUSSPARZELLEN UND UFERLANDSCHAFT

⊕ Wege in der
Megastruktur
↓
Überbrückung

||| Wasserversorgung
über Megastruktur



GAMBLING FOR LUNZ



STRATEGIESPIEL ZUR ERSTELLUNG EINES MASTERPLANS FÜR LUNZ

„Gambling for Space“ ist ein Stadtplanungsspiel zur Masterplanerstellung, das theoretisch auf jedes Entwicklungsgebiet angewendet werden könnte. Absicht des Spiels ist es zu Beginn eines Planungsprozesses die beteiligten Akteure an einen Tisch zu bringen und sich im Spiel Klarheit über die Positionen und Absichten der jeweils anderen Akteure zu verschaffen, Entwicklungsideen in die Runde zu werfen und über gemeinsame Ziele des Projekts zu verhandeln.

In dieser ersten Version der Space-Gambling-Spiele ist es ein „Gambling for Lunz“. Es geht um die Besiedelung von Lunz und des VÖEST-Areals. Ziel des Spiels ist die spielerische Kommunikation über die Potentiale und künftige Entwicklung der Industriefolgelandschaft. Als Endprodukt soll ein Besiedelungsplan entstehen, der den Charakter eines richtungsweisenden Masterplans hat.

AUSGANGSLAGE UND SPIELZIEL

Die VÖEST hat ihren Standort bei Linz aufgegeben. Das Areal fällt brach, Gebäude stehen leer und fangen an zu bröckeln, in den Zwischenräumen wuchert partiell schon die Wildnis. Die Linzer Stadtverwaltung hat die Bauten der VÖEST -Hochöfen, Produktionshallen, Wohn- und Arbeitsräume etc. – nun zur Aneignung und selbstinitiierten Gestaltung freigegeben.

Sie und ihre Mitspieler repräsentieren entweder verschiedene Bevölkerungsgruppen und Akteure die an der Erstellung des Masterplans beteiligt sind, oder sie vertreten einfach ihre persönlichen Interessen und Anforderungen. Vor ihnen liegt ein Spielplan, der das VÖEST Gelände repräsentiert. Sie bestimmen welche neuen Funktionen und Eigenschaften in den Bestand eingebracht werden. Im Laufe des Spiels soll das Areal der VÖEST und der Lunzerstraße besiedelt und die alte Bausubstanz mit neuen Nutzungen

belegt werden. Für jede Intervention gilt es, Gunst und Wohlwollen der Mitspieler zu erwerben, damit in gewissem Maß ein Konsens über die kollektive Besiedelung des Areals besteht.

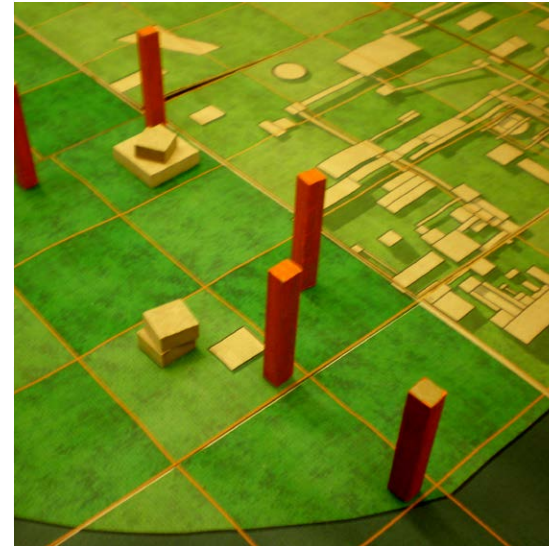
**BESIEDELN SIE RÄUME, GEBEN SIE
IHNEN NEUE FUNKTIONEN!
DISKUTIEREN, VERHANDELN
UND STREITEN SIE MIT IHREN
MITSPIELERN UM OPTIMALE
RAUMNUTZUNGS-
VARIATIONEN FÜR LUNZ!**

SPIELTEILE UND IHRE FUNKTION

Das Spielfeld besteht aus 72 Flächen, die jeweils 9 Parzellen enthalten. Es bildet Lunz im Maßstab 1/1000 ab. Die Parzellenstruktur ist das vom Ministerium für Ordnung etablierte Lunzer-Grid. Puzzeln sie die Flächen zusammen. Orientieren können sie sich dabei an den Nummerierungen auf den jeweiligen Parzellen.



Das Spiel enthält 300 Gebäudebausteine verschiedener Größen. Auf ihrer Oberseite enthalten sie Informationen über Sympathiewert zum Bau im Bestand oder im Freiraum sowie die Nutzfläche als Orientierung bei der Zuweisung einer Funktion.



Die Erschließungstürme sind das Grundelement des Lunzer-Grids. Zweck dieser Türme ist eine bauliche Vernetzung der Zwischenräume und die Bereitstellung essentieller Infrastrukturen (Erschließung, Strom- und Wasseranschluss). Jede Parzelle die bebaut werden soll muss deshalb zunächst mit einem Turm belegt werden, damit ein Anschluss an das übergreifende Erschließungssystem möglich ist.



Es gibt 100 verschiedene Icons. Sie implizieren Raumnutzungsvarianten oder Eigenschaften. Sie schreiben keine exakte Nutzung vor sondern geben Ansporn eine Nutzung zu erfinden, die assoziativ zu den Icons passen.



Sympathietokens sind eine Art der immateriellen Währung. Sie werden im Laufe des Spiels unter den Spielern verteilt, als Ausdruck von Zustimmung für ein Projektvorhaben.

SPIELABLAUF

Setzen sie das Spielfeld passend zusammen, orientieren sie sich dabei an den Nummerierungen auf den Parzellen. Verteilen sie an jeden Spieler zu Beginn des Spiels 15 Sympathietokens.

Ein Spielzug beginnt jeweils damit, dass ein Spieler einen neuen Sympathietoken von der Ordnungsinstanz erhält. Auf diese Weise wird im Laufe des Spiels mehr „Sympathie“ in Umlauf gebracht, was die Spieler zu immer größeren, exzeptionelleren, waghalsigeren Projekten verleiten mag – Denn Sympathie ist in diesem Spiel eine Währung. Kann ein Bauherr mit seinen Projekten keine Sympathie gewinnen so ist er schnell aus dem aktiven Spielgeschehen ausgeschlossen.

Während seines Spielzuges kann der Spieler so viele Besiedelungsprojekte durchführen wie er möchte, bzw. wie er mit der Zustimmung seiner Mitspieler tragen kann. Denn jede Bautätigkeit oder Raumde-

finierende Intervention ist mit der Zahlung einer vorgegebenen Summe an Sympathietokens an das Ministerium für Ordnung verbunden.



ARTEN DER BESIEDELUNG

Es gibt drei Arten der Raumbesiedelung:

1. Die Besiedelung einer Parzelle beginnt mit der Errichtung eines **ERSCHLIESSUNGSTURM**. Dieser muss von dem Spieler mit einem Sympathietoken an das Ministerium für Raumordnung bezahlt

werden. Erst wenn auf einer Parzelle ein Erschließungsturm steht kann ein Spieler dort auch einen Gebäudebaustein errichten. Die Erschließung ist ein Gemeinschaftsprojekt. Es spielt also keine Rolle welcher Spieler einen Erschließungsturm platziert hat. Jeder weitere Spieler darf seine Projekte auf eine Parzelle platzieren, die schon erschlossen ist.

2. Ein GEBÄUDEBAUSTEIN kann auf jeder Parzelle, die einen Erschließungsturm enthält platziert werden. Gebäude können gestapelt oder nebeneinander platziert werden. Sie können in die Reste der vorhandenen Bebauung eingebracht werden, in den Zwischenräumen oder in der noch unbebauten Landschaft platziert werden.

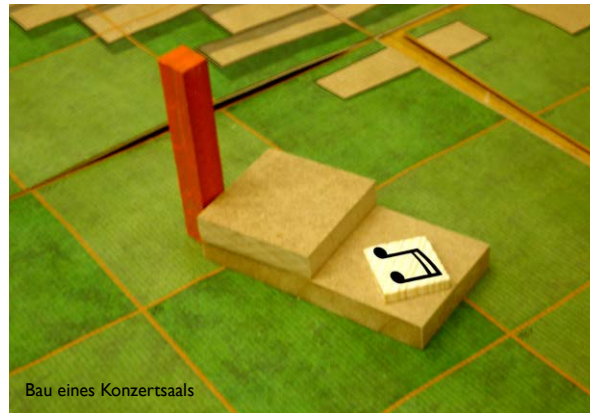
Der Spieler muss dem Baustein eine Funktion zuweisen und seine Standortwahl begründen. An dieser Stelle könnten Diskussionen mit den Mitspielern über alternative Standorte oder Nutzungsvarianten entstehen. Auch über die Wahl des Gebäudevolumens könnte diskutiert

werden? Eignet sich die Form oder Grundfläche für das geplante Projektvorhaben? Letztendlich ist es dem Spieler aber selbst überlassen, ob er diese Anregungen in sein Bauvorhaben einbezieht. Schließlich bezahlt der Spieler für seinen Gebäudebaustein die Summe der Sympthietokens die auf der Oberseite des Steins vermerkt ist. Der Preis variiert je nachdem ob das Gebäude in eine vorhandene Gebäudehülle eingebracht wurde oder ob es sich um einen Neubau im Gelände handelt.

a. Eigenschaften von Bauvorhaben: Ein Spieler hat seinem Projekt 3 besondere Eigenschaften zugewiesen. Diese symbolisiert er auf



dem Spielfeld indem er drei assoziativ passende Icons auf der Oberseite platziert. Durch diese Spezifizierung erhöht sich die Chance auf Unterstützung



ihrer Mitspieler (In Form von Sympathie-tokens) und erleichtert die Wiedererkennung auf dem im Laufe des Spiels immer dichter besiedelten Spielfeld

b. Eigenschaften von Außenräumen: Auch Außenräumen (Wald- und Wiesenflächen, Flusslandschaften, Gebäudezwischenräume etc.) können Funktionen und Eigenschaften zugewiesen werden.

Jede Zuweisung von Eigenschaften, unabhängig ob es sich um ein Gebäude oder eine Außenraumfläche

handelt muss mit einem Sympathiepunkt an die Ordnungsinstanz bezahlt werden. Im Gegenzug kann er gleichermaßen mit Sympathiepunkten von seinen Mitspielern belohnt werden.

ZIEL DES SPIELS

Reihum wird das Feld durch seine Spieler besiedelt. Das Spiel ist dann beendet, wenn alle Spieler den Masterplan in heller Begeisterung für fertig erklären oder in wilder Streiterei beschließen, dass die Konsensfindung über das Besiedlungsprojekt gescheitert ist....

Achtung, dass Spiel kann langatmig oder sogar endlos sein.

IT'S A NEVER ENDING STORY!

PROJEKTREIHE **ZUM ABRISS FREIGEBEN**

Start Up - Lunz 42[]48, Claudia Bönisch

Lunz ist Uns, Nicolas Brendle

LUNZAPARK, Costanza Coletti

Gambling for Space, Maria Dau

M'POOL, Anna Firak

Alibaba, der kleine Flußpirat, Felix Ganzer

Pimp my Lunz, Julius Jell

Labor Lunz, Hannah Kordes

Theater zu Lunz, Iris Nöbauer

Colored Spots an unspoiled Setting, Chloé Montagnat

DIE TREPPEN VON LUNZ, Andrej Pohajda

Semesterprojekt WS 2013/14

BETREUUNGSTEAM

Matthias Böttger, Franz Koppelstätter, Katharina Weinberger

LAYOUT

Anna Firak, Katharina Weinberger