

## Suburban Entity GO

ist ein Brettspiel für ein oder zwei Spieler (-gruppen) an einem Computer: Die "residents" (die Sesshaften: weiße Kreise mit Bildern von Eigenheimen) gegen die "actors" (die Schauspieler: schwarze Quadrate mit Bildern von Schauspielern aus TV-Serien)

Spielregeln:

1.

Ziel des Spieles ist, möglichst viel Gebiet, das heisst freie Linienkreuze, für sich zu besetzen. Dies wird so gemacht, indem man Gebiete mit seinen Steinen völlig abgrenzt, und gleichzeitig versucht, dem andern dies zu verunmöglichen. (Bsp)

2.

Wenn ein Stein völlig eingeschlossen ist, dann wird er vom Brett genommen werden; denn er muss sich bewegen können. Abgrenzen andersherum wird damit erschwert, dass die Steine gefangen werden.

Sind ein oder mehrere Steine vollständig von gegnerischen Figuren umzingelt, haben sie keine Freiheiten (freie, angrenzende Schnitt-punkte) mehr und werden vom Brett genommen. Am Ende zählen alle abgegrenzten Gebietspunkte wie auch die gefangenen Figuren. So also kann man darauf achten, entweder

viele Figuren der Gegenseite zu vereinnahmen oder ein schönes nützliches Gebiet abzustecken.

3.

Eine bestimmte Regel jedoch muss beachtet werden. Dies ist eine Abmachung!

a.

Vorstadtregel: Direktes Reagieren auf eine Figur ist verboten!

b.

Selbstmordregel: Sich selbst in die abgegrenzten Gebiete zu setzen, ohne dabei eine Bewegungsmöglichkeit zu haben, ist ebenfalls verboten!

4.

Steingruppen, die gefangen werden können, sind tot; Gruppen von Steinen, die nicht mehr gefangen werden können, sind lebendig.

**Leben:** Im Diagramm darf Resident weder auf 'a' noch auf 'b' setzen, da beide Züge Selbstmord wären (vgl. die Selbstmordregel). Also kann die Actor-Gruppe von Resident nicht mehr gefangen werden, da es den weißen Residents nicht möglich ist, alle Freiheiten der schwarzen Actors zu besetzen.

**Tod:** Die Gruppe in der linken oberen Ecke des Diagramms kann von den Residents noch gefangen werden. Zwar wäre ein Zug auf 'd' wiederum Selbstmord, nicht aber ein Zug auf 'c', da Resident damit dem markierten Stein der Actors die letzte Freiheit nimmt.



## Hubertus v. Amelunxen (Lübeck/Montréal)

### U N D E R T H E S K I N

Are they tunnels, snail-shells, or projection rooms? Do these constructions



suggest live, or are lives moved or depicted in them? Hannes Brunner has created strange housings, architectures of passage, inhabited solely by pictures and words, technically thrown against

the wall from the outside and reverberating within the room. We hear and see transposed discussions from transposed agglomerations.

"Suburban Entity" brings the intimacy of individual stories, biographies, into an exhibition hall. These are stories from the fringes, from a distant proximity.



With the installation, Hannes Brunner studies thresholds.

In a media-artistic, sociographical form, he analyzes the moment that shapes an identity – perhaps a suburban

identity – for the persons in the conversations. Whether beyond or on this

side of the periphery, a sense of belonging or of exclusion from an urban

community is no longer determinable. Not even localization creates identity.

And thus, the caves of Hannes Brunner serve the homeless images, as

if they could offer protection and intimacy to the people whom we see and

hear. Our glances into the exhibition must be ashamed of their voyeurism,

and very carefully, we allow the pictures to get under our skin – we conceal

them.



Hubertus v. Amelunxen (Lübeck/Montréal)

## U N T E R   D E R   H A U T

Sind es Tunnel, Schneckenhäuser oder Kammern der Projektion? Wird in diesen Gebilden Leben unterführt, bewegt oder abgebildet? Hannes Brunner hat sonderbare Gehäuse geschaffen, Architekturen des Durchgangs, einzig von Bildern und Wörtern bewohnt, von außen und technisch an die Wand geworfen und im Raum nachhallend. Wir hören und sehen versetzte Gespräche aus versetzten Agglomerationen. „Suburban Entity“ bringt die Intimität individueller Geschichten, Lebenserzählungen, in einen Ausstellungsraum.

Es sind Geschichten vom Rande, von einer entfernten Nähe. Mit der Installation betreibt Hannes Brunner eine Schwellenkunde. Er untersucht in einer medienkünstlerisch, soziographischen Form den Augenblick, der für die Menschen der Gespräche eine Identität prägt, vielleicht eine sub-urbane Identität. Ob jenseits oder diesseits der Peripherie, eine Zugehörigkeit oder der Ausschluss aus einer urbanen Gemeinschaft sind nicht mehr bestimmbar. Nicht einmal die Lokalisierung stiftet Identität. Und so gelten die Höhlen des Hannes Brunner den obdachlosen Bildern, ganz als könnte ihr Schutz und ihre gewährte Intimität auch den Menschen, die wir sehen und hören, zuteil werden. Unsere Blicke in der Ausstellung mögen sich ihres Voyeurismus schämen und ganz behutsam lassen wir dann die Bilder unter unserer Haut gehen – wir verbergen sie.



Hubertus von Amelunxen  
geboren 1958 in Hindelang  
Literatur- und Medienwissenschaftler  
Kurator verschiedener Ausstellungen  
u.a. Photography after Photography  
Veröffentlichungen von Büchern und Beiträgen  
in verschiedenen Katalogen und Zeitschriften  
Senior Visiting Curator am  
Canadian Centre for Architecture in Montréal  
Gründungsdirektor der  
International School of New Media (ISNM), Lübeck

### *Lifestream:*

In der Situation am unteren Rand handelt es sich um eine Koexistenz (Lifestream) - weder die Actors noch die Ansässigen (die Residents) wollen auf 'e' oder 'f' ziehen, da sie sich damit die vorletzte Freiheit nehmen würden, woraufhin der jeweils andere Spieler im darauffolgenden Zug durch das nehmen der letzten Freiheit die Steine schlagen könnte. Da dies keiner von beiden Spielern will, wird in einer solchen Situation gar nicht mehr gezogen.

5.

Das Spiel ist erst dann aus, wenn keiner der beiden Parteien mehr spielen will. Jeener Spieler hat gewonnen, der am meisten freie Kreuze eingekreist und der die meisten Steine geschlagen hat.

### Suburban Entity GO

is a boardgame to play for one or more players (groups) on a computer. Resident (Circles with pictures of residential houses) versa Actor (Squares with pictures of TV-Series)

Rules:

1.

The goal is to occupy as much space as one can; that means to occupy as many free crosses as possible with the kind of stones one has chosen. One arranges that by occupying areas with his own stones and at the same time trying to block the other player of doing that. (See picture p.4)

2.

In case one stone is blocked totally, it will be taken from the board. On the other side: Occupying areas will be made difficult for the other player by capturing stones. In case one or more stones are circled in by the other player's stones, they won't have any freedom (free, adjacent crosspoints) and they will be taken from the board. Within this simple rule one now can develop a strategy either to capture a lot of stones of the other player or to block off a reasonable sized area.

3.

Certain rules have to be maintained as an agreement!

a.

Suburban-Rule: Immediate reaction on the one of the other stone is forbidden.

b.

Suicide rule: To put oneself on enclosed areas without having any possibility of moving is forbidden as well.

Hannes Brunner

## M E D I A T E D H O U S I N G

Editorial for News Day, New York

Suburban areas tend to be oriented towards one big city. It means, basically, escaping the culminations of the cityscape, as they can no longer provide special standards of life. And so it is the easiest way to start dreaming of a life out in the greens, however being connected and having kind of a reasonable commuting distance.

The dream of owning one's own building becomes an ultimate goal of western life. The cities however, which link the actual suburbs, grow further and further apart or better, the cities themselves become just facilities, services which have no connection to any surroundings anymore. A centralized approach disappears in our lives through media - we are able to connect to the whole world from our suburban home. And the importance of peripheral life celebrates its independence. Linked and connected in different ways the peripheral settlements maintain their privacy!

There are different levels of adaption in suburban

globalized areas. One watches American TV-shows in Europe, American cars, and American suburban houses. But for Europeans, they belong to the TV, as the actors belong on stages, and the real life surrounding them is populated with different items. America has been the country to export the entertainment industry.

One consumes the shows in Europe, knowing that it is another lifestyle. So for Americans it is quite different: The shows are about their lives, as the TV-series produced in Germany are about their lives. The shows mirror nothing other than their - local - neighborhood. Sometimes even coming in one's living room as problem solvers! They entertain at the same time as they transmit a piece of truth. Although they definitely don't transmit any illusionistic vision!

During suburban planning one often likes to project idealistic areas with open structures and cooperative awareness in neighborhoods. One likes to celebrate the security of letting the youngsters run around by themselves on neighborhood streets, in order to show the consciousness of being absolutely liberal. In the United States one prefers rather to celebrate a sophisticated life with nannies and so on.



Hannes Brunner

# WOHNEN DURCH MEDIEN

Editorial für News Day, New York

Vororte sind normalerweise auf eine Stadt bezogen. Man lässt die Stadtlandschaften hinter sich, die keinen besonderen Lebensstandard mehr bieten. Es ist am Einfachsten, von einem Leben im Grünen zu träumen, bei dem man dennoch mit der Stadt in einer – für den Pendler – vertretbaren Entfernung verbunden bleibt.

Der Traum des Eigenheims mutiert zum Lebensziel in der westlichen Zivilisation. Die eigentlichen Stadtzentren jedoch, mit denen die Vororte verbunden sind, scheinen sich weiter weg zu bewegen, oder anders ausgedrückt: die Städte selbst werden zu Einrichtungen,

zu Dienstleistungen, die mit ihrer Umgebung wenig Verbindung haben.

Das nach einem Zentrum ausgerichtete Leben löst sich durch den Einsatz von Medien auf – wir können von unserem Vorstadtheim aus mit der Welt in

Verbindung treten. Das Leben in der Peripherie feiert seine Unabhängigkeit! Verknüpft und angebunden in ganz anderer Art zelebriert es seine

Reserviertheit!

Es gibt verschiedene Ebenen der Anpassung im globalisierten Vorstadtleben. Man kann sich im europäischen Fernsehen amerikanische Shows, amerikanische Vorstadthäuser etc. anschauen. Aber für Europäer sind dies Fernsehbilder, die zum Fernsehen gehören, so wie die Schauspieler auf die Bühne. Das wahre Leben wird durch anderes bestimmt. Amerika exportiert seine Unterhaltungsindustrie. Europa konsumiert die amerikanischen Bilder in dem Bewusstsein, dass dort ein anderer Lebensstil als der eigene abgebildet wird. Für Amerikaner ist dies anders: In den Shows wird nur das eigene interpretiert, so wie die deutschen Fernsehserien vom Leben der Deutschen handeln. Die Shows zeigen nichts anderes als ein – lokales – Lebensumfeld. Sie erreichen unsere Wohnstuben als – manchmal dümmlich unterhaltende – Vertraute und vermögen sich sogar als Problemlöser aufzuspielen. Nur eines vermitteln sie mit Sicherheit nicht: Eine illusionistische, visionäre Projektion. In die Planung von Siedlun-



#### 4.

Groups of stones which can be captured, are dead; groups of stones which can't be captured anymore, are alive.

*Life:*In the diagram shown before white resident is allowed neither to go on „a“ nor on „b“ as both would mean „suicide“ (see rule three suicide-rule). That means that the black actors can't be captured by the residents, as it is not possible for residents to occupy all „freedoms“ of the actors.

*Death:*The group in the upper left corner (picture) can be captured by the residents: ...This stone of the residents cannot be beaten by the next move of the actors; so actors have to move somewhere else on the board. After that residents can make a move on „d“ because now this move will take the last freedom of the group of actors.

#### 5.

The game is over only, when none of the partners wants to play. Either they blocked each other so that none of them are able to move. So one stops playing. This player won who circled in the most free crosses and has the most captured figures.

One doesn't focus on any contact with public spaces (if not only with an SUV, driving to the beach). Stepping out the front door often means stepping into a wild uncultivated life, where one doesn't feel secure. It is no wonder that gated communities are highlighted on Long Island. Overlooking the contemporary suburb they seem to be small intimate settlements. Scenarios – picked from medieval time for 21st Century suburban planning! But this is only the visual impression. Inside we have all kinds of mixtures of architectural imitations



and it seems that one has no concept but, accept everything, which makes the inhabitants having easy understandable association to it, and accept these replicas which induce a feeling of being a landlord of the nineteenth century, a king or queen in medieval times, a bourgeois of the French Revolution or a technoid vizee of the twentieth century (so one certainly questions, where modernism of the early 20th Century finds its further development. Is it only remaining hidden within technological improvements?)

We let our views hug the colonial style polyester columns, our eyes wander up the glass roof from home builder's markets and we feel like we are in the first glass house in nineteenth century London. And then finally we sit in one of the chairs in the lobby and are allowed to feel like somebody else in history (maybe I just shouldn't feel like at home – what ever home means in the change of time! Might be the concept of new suburban planning is only to create identity through imitation). However the phenomenon of using imitations within historical references isn't that new. It is just that we get used to the technical industrialized sophisticated perfections which lead to the other approach of immaterialized, historical projections. Originality seems not to matter, rather the glance, the media glance. The perfect slick view on surfaces seems to be enough orientation and psychological identification for a homey feeling...

Hannes Brunner

geboren 1956 in Luzern,  
Installationen seit 1990; u.a. "1site2places",  
Detroit/Stuttgart,2000-2002. (<http://www.1site2places.org>), "Home Running", Detroit, 1999; "1 Life,1-Mile:in Rome", Kwangju-Korea, Kiel-Deutschland, 1997-98;"Common Houses", Swiss Institute New York, 1993; – zur Zeit Professor für Bildhauerei und Projektkunst, Muthesius-Hochschule für Kunst und Gestaltung, Kiel; Initiator des Projektes virtuelle Lernplattform <http://www.artknowledge.net>



gen werden oft Idealbilder eingeflochten, in denen – so im westlichen Europa – ein offenes und kooperatives Nachbarschaftsleben gepriesen wird. Man liebt es, Durchmischungen zu inszenieren, die Sicherheit zu glorifizieren, Kinder in den Strassen der Nachbarschaft allein spielen zu lassen, um damit das Bewusstsein zu demonstrieren, absolut liberal zu sein. In den USA zieht man es vor, das exklusive Leben mit Kindermädchen usw. zu verherrlichen, in dem es kaum Kontakt mit dem öffentlichen Raum gibt (wenn nicht gerade mit dem Vierrad-Antrieb-Geländewagen auf dem Weg zum Strand). Aus der Haustür herauszutreten, bedeutet für viele den Schritt in ein wildes, unkultiviertes Leben.

Es verwundert deshalb nicht, dass bewachte Wohnviertel in Long Island begehrt sind. Im ersten Augenblick erscheinen sie wie integrale Kleinstädte. Ein Szenario für den Siedlungsbau des 21. Jahrhunderts aus dem Mittelalter entliehen! Aber das ist nur der erste Eindruck. Innerhalb der "Mauern" finden wir bunte Mischungen architektonischer Versatzstücke, und es scheint, dass nur ein Konzept vorherrscht: alles zu akzeptieren, was den Bewohnern verständliche Assoziationen liefert. Besondere Akzeptanz erfahren jene Kopien, die das Gefühl vermitteln, man sei Grundbesitzer des 19. Jahrhunderts, König oder Königin des Mittelalters, Bürger oder Bürgerin in den Zeiten der französischen Revolution oder Techno-Freak des 20. Jahrhunderts. (Man darf sich an dieser Stelle fragen, wo der Modernismus des frühen 20. Jahrhunderts seine Weiterentwicklung oder Variation erfährt. Bleibt er bloß versteckt im technischen Fortschrittsglauben erhalten?).

Unsere Blicke umarmen Polyester-Säulen im Kolonialstil, unsere Augen wandern zu den Dächern aus dem Baumarkt, und wir fühlen uns, als seien wir im ersten Glashaus im London des 19. Jahrhunderts. Und dann – endlich – sitzen wir in einem der Stühle in der Lobby - wie ein zurückgekehrter Forschungsreisender beim königlichen Empfang (Vielleicht soll ich einfach eins nicht: mich fühlen wie zu Hause – was immer dies im Wandel der Zeit heisst! Vielleicht ist dies das Konzept des neuen Siedlungs-Entwurfs, Identität durch Imitation zu suggerieren). Der Griff nach Imitation mit geschichtlichem Bezug ist so neu nicht. Vielleicht aber das Selbstverständnis, sich hochqualifizierter, technisch perfektionierter Produktionsmethoden bedienen zu können, bis hin zur immateriellen Projektion. Echtheit scheint ohne Bezug in Nachahmung verborgen zu liegen. Es ist der kurze Blick, der mediale Blick, der professionelle, glatte Augenschweif auf die Oberfläche, dem wir Glauben schenken. Und unserer atmosphärischen Orientierung und psychologischen Identifikation zum heimischen Gefühl reicht dies meistens...



Impressum:

©

## kunstraum kreuzlingen

10.Mai - 29.Juni 2003

Die erste Ausgabe dieser Broschüre wurde im Januar 2003  
anlässlich der Ausstellung im Hillwood Art Museum,  
C.W.Post Campus, Long Island University, New York  
herausgegeben

SUBURBAN ENTITY  
ein Projekt von Hannes Brunner

unter Mithilfe von:

Jerelyn Hanrahan, New York, Roman Minaev, Kiel,  
(Video/Video-Editing)

und

Mindaugas Gapsevicius, Litauen und Deutschland (Virtual Sites)  
Studierende des Art Department  
of C.W.Post Campus, LIU  
(Modellbau)

Übersetzung:

<http://www.hk-uebersetzungen.com>

Unterstützung:

PRO HELVETIA



PRO HELVETIA, Schweizer Kulturstiftung

kulturstiftung  
des kantons thurgau

Kulturstiftung des Kanton Thurgau



Bundesamt für Kultur

Thurgauische Kunstgesellschaft  
kunstraum kreuzlingen  
Bodanstrasse 7a  
8280 Kreuzlingen

SUBURBAN ENTITY

[www.suburbanentity.com](http://www.suburbanentity.com)



Y SUBURBAN ENTITY SUBURBAN ENTITY

