

Rolf Sachsse

## Computerspiele und Architektur

Assassins's Creed von Ubisoft, Azeroth, Kaisersrot – die „digital natives“, also jene Kleinen, die mit dem Computer und den Smartphones aufgewachsen sind, sind gar nicht mehr klein, sondern überschwemmen die Universitäten und haben ein anderes Verhältnis zur Realität als ihre Ahnen ahnen. Rolf Sachsse, Professor an der Hochschule für Bildende Künste in Saarbrücken, berichtet, wie die computergesteuerte Weltwahrnehmung die Architekturstudenten und -entwicklungen beeinflusst.



\* Damaskus im März 2013?  
Nein, eine Computerspielwelt (Bild: Screenshot)  
Quelle: [http://www.huffingtonpost.co.uk/2013/03/11/danish-tv-uses-assassins-creed-syria\\_n\\_2852558.html](http://www.huffingtonpost.co.uk/2013/03/11/danish-tv-uses-assassins-creed-syria_n_2852558.html)

Am 10. März 2013 passierte dem dänischen Nachrichtensender TV2 ein kleines Missgeschick: Bei der Ansage zu einem Bericht vom Kriegsgeschehen in der syrischen Hauptstadt Damaskus wurde hinter der Moderatorin ein Bild eingespielt, das die Stadt Damaskus zeigt.\* Doch das Bild war zu schön, um wahr zu sein: Das dort vorgeführte Damaskus war die Szenerie aus dem Computerspiel „Assassin's Creed“ des US-Herstellers Ubisoft.\*\* Die spielt nicht im Jahr 2013, sondern im Jahre 1188, aber immerhin in Damaskus. Es ist ein Charakteristikum der Spielserie, sich für die Vorbereitung der Spielszenarien der Mithilfe von Kunsthistorikern und Architekten zu bedienen, die eine möglichst präzise Wiedergabe einer Stadt oder Landschaft bereitstellen – als Simulation.

\*\* <http://assassinscreed.ubi.com/de-de/home/>



Venedigs Canale Grande im Spiel „Assansin's Creed“ – Lehrmaterial für Kunstgeschichts- und Architekturstudenten?  
(Bild: <http://assassinscreed.wikia.com/wiki/Venice>)

Die Qualität von „Assassin's Creed II“, das um 1498 in Venedig spielt, ist so perfekt, dass es nicht wenige Dozenten der Kunstgeschichte gibt, die ihre Studierenden Szenen aus diesem Spiel anschauen lassen, um sich mit der Architektur dieser Stadt im späten Mittelalter vertraut zu machen.

## Verschiebung der Bildwelt

Das kleine Missgeschick des dänischen Fernsehens hat aber noch einen anderen Hintergrund, und der wird umso offensichtlicher, je weiter neue Studierende an die Universitäten und Kunsthochschulen streben. Möglicherweise war der Bildredakteur, dem dieser Fauxpas unterlief, kaum über zwanzig Jahre alt, also um 1990 geboren; und da sind die Kinder bereits im zarten Alter von ein oder zwei Jahren mit den ersten Computerspielen in Berührung gekommen, selbstverständlich ungemein fasziniert. Heutige Kinder sind mit zwölf bis fünfzehn Monaten topfit, was Spiele auf Smartphones und Tablets angeht, und die Spiele-Industrie hat selbstredend unendlich viele Angebote parat, um die lieben Kleinen vorzugsweise beim Einkaufsbummel in den Malls dieser Welt von der Langeweile des Flanierens zu befreien.

Was dabei entsteht, kann alljährlich bei den Aufnahmeprüfungen an Design- und Kunst-Hochschulen beobachtet werden, dort auch in den Architekturklassen, die sich einer solchen Aufnahme-Prozedur befleißigen: Die Bildwelt hat sich verschoben.



(Bild: tfrancis, flickr)



„Azeroth“ – ausgezeichnet von der *Architectural Review* in Sachen beste Architektur in Spiele-Umgebung  
[http://architectura-univ-spiruharet.blogspot.de/2009/07/top-10-architecture-of-computer-games\\_10.html](http://architectura-univ-spiruharet.blogspot.de/2009/07/top-10-architecture-of-computer-games_10.html)

## Ästhetischer Konventionen wanken

Der im Leistungskurs Kunst an der Oberstufe omnipräsente Vincent van Gogh ist zugunsten von Manga Comics und den Darstellungen von „World of Warcraft“\*, dort insbesondere der Spielwelt „Azeroth“, zurückgedrängt worden. „Azeroth“ hat immerhin 2010 den Preis der *Architectural Review* für die beste Architektur in Spiele-Umgebungen erhalten. Nicht dass ein falscher Eindruck entstehe: Mangas sind eine durchaus wichtige Bereicherung der Alltagsästhetik, und viele Games haben wirklich eindrucksvolle Bildräume. Nur: Diese Bildwelten sind keine Erweiterung des Vorhandenen, sondern der Ersatz – und damit kommen die ästhetischen Konventionen ins Trudeln, die über achthundert Jahre als Kunst und Gestaltung für den Boden aller Betrachtung (wie auch allen Hörens, Riechens, Schmeckens) gesorgt haben. Gegenprobe: Bei einem Städtefilm-Seminar haben weder Studierende noch die Lehrenden jemals die Filme „Mon Oncle“ und „Traffic“ von Jacques Tati gesehen, jene von aller Handlung befreiten Studien in der Überlagerung von Zeitebenen des modernen Lebens in Stadt, Raum, Design, Architektur und Mode. Die Referenzen der Erkenntnis beim Anschauen der Filme stellen sich über eine wüste Mischung aus Versatzstücken aus TV-Serien, Videoclips und Graphic Novels ein, die Tati wie selbstverständlich zitieren.

\* <http://www.forschung-kulturelle-bildung.de/downloads/Wirkungsforschung.pdf>

## Herrschaftsbeziehungen

Klar hat es die Klage über den Verlust tradierter Werte zu allen Zeiten gegeben, vorzugsweise aus dem Mund älterer Männer wie dem Autor dieser Zeilen. Was jedoch jenseits dieser Klage auszumachen ist, scheint über das kulturkritisch Belamentierte hinauszugehen: Es entstehen im Computerspiel imaginäre Räume, zu denen eine feudale Herrschaftsbeziehung gepflegt wird: Ein Raum nach dem anderen wird erobert, verteidigt, durchschritten oder durchflogen, von Level zu Level komplizierter für die von Waffen getragene Auseinandersetzung mit einem imaginierten Gegner. Nicht umsonst heißen die entsprechenden Genres „Ego Shooter“ oder „Third Person Shooter“; bilden gemeinsame Gruppen in den Online Games sogenannte „Gilden“, die im Spiel nicht nur kriegerisch, sondern vor allem auch wirtschaftlich agieren. Denn die Spielbetreiber wirken in erster Linie als Händler, die jedweden Zusatz-Nutzen im Spiel mit konkreten Forderungen an Bezahlung verknüpfen. Was die Raumbeziehung angeht, entsteht so jenseits ästhetischer Prägungen gleich ein neuer Funktionalismus: Erfolg im Spiel kostet umso mehr, je größer er in den angeschlossenen Netzwerken gefeiert werden kann. Die Perfektion des Spielraums ist so ganz barock, wie es Beat Wyss für den Barock konstatiert hat,\* mit der „Trauer der Vollendung“ gekoppelt, denn jede Perfektion erhöht die Abhängigkeit, bis zur Sucht.

\* Beat Wyss: Trauer der Vollendung. Von der Ästhetik des deutschen Idealismus zur Kulturkritik an der Moderne. 1: München 1985



<http://www.kaisersrot.com/Kaisersrot/Welcome.html>

Simulationen für die Einbeziehung von Nutzern – links am Beispiel Zürich.

## Planungssoftware

Der Rückschluss in die architektonische Praxis ist direkt an das Spielen im Netz gekoppelt: Neue Planungs-Software wie „Kaisersrot“ nutzen selbstverständlich Game Engines für die schnelle Bereitstellung von formalen, funktionalen und ökonomischen Varianten eines einmal eingespeisten Basis-Entwurfs – der sich natürlich ebenfalls zuvor aus automatisierten Teilen generieren lässt. Und wie sieht das Basis-Haus aus? Quader mit Schrägdach und Giebel, alles Andere wird davon abgeleitet. Für so etwas braucht man allerdings weder die Architektur-, Kunst- und Designgeschichte noch die Computer Games mit ihrer 3D-Räumlichkeit, das konnten schon vorgeschichtliche Steinaufhäufler.