

Schmerzensschreie im Schlafzimmer

Autor(en): **Moravánszky, Ákos**

Objektyp: **Article**

Zeitschrift: **Trans : Publikationsreihe des Fachvereins der Studierenden am
Departement Architektur der ETH Zürich**

Band (Jahr): - **(2001)**

Heft 8

PDF erstellt am: **21.07.2024**

Persistenter Link: <https://doi.org/10.5169/seals-918986>

Nutzungsbedingungen

Die ETH-Bibliothek ist Anbieterin der digitalisierten Zeitschriften. Sie besitzt keine Urheberrechte an den Inhalten der Zeitschriften. Die Rechte liegen in der Regel bei den Herausgebern.

Die auf der Plattform e-periodica veröffentlichten Dokumente stehen für nicht-kommerzielle Zwecke in Lehre und Forschung sowie für die private Nutzung frei zur Verfügung. Einzelne Dateien oder Ausdrucke aus diesem Angebot können zusammen mit diesen Nutzungsbedingungen und den korrekten Herkunftsbezeichnungen weitergegeben werden.

Das Veröffentlichen von Bildern in Print- und Online-Publikationen ist nur mit vorheriger Genehmigung der Rechteinhaber erlaubt. Die systematische Speicherung von Teilen des elektronischen Angebots auf anderen Servern bedarf ebenfalls des schriftlichen Einverständnisses der Rechteinhaber.

Haftungsausschluss

Alle Angaben erfolgen ohne Gewähr für Vollständigkeit oder Richtigkeit. Es wird keine Haftung übernommen für Schäden durch die Verwendung von Informationen aus diesem Online-Angebot oder durch das Fehlen von Informationen. Dies gilt auch für Inhalte Dritter, die über dieses Angebot zugänglich sind.

Schmerzensschreie im Schlafzimmer

Ákos Moravánszky

„Heraus mit euren federn, ihr menschen- und seelenschilderer! Schildert einmal, wie sich geburt und tod, wie sich die schmerzensschreie eines verunglückten sohnes, das todesröcheln einer sterbenden mutter, die letzten gedanken einer tochter, die in den tod gehen will, in einem Olbrichschen schlafzimmer abspielen und ausnehmen.

Ein bild nur greift heraus: das junge mädchen, das sich den tod gegeben hat. Lang hingestreckt liegt es auf der diele des fussbodens. Die eine hand umklammert noch krampfhaft den rauchenden revolver. Auf dem tisch ein brief. Der absagebrief. Ist das zimmer, in dem sich das abspielt, geschmackvoll? Wer wird sich danach fragen? Wer darum sich kümmern? Es ist ein zimmer, basta!

Aber wenn der raum von Van de Velde eingerichtet ist? Dann ists eben kein zimmer.

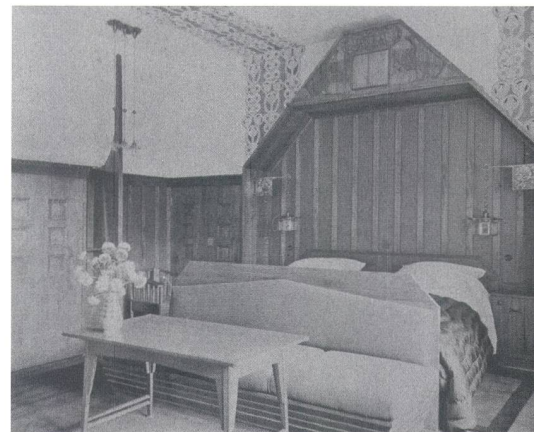
Dann ist es ---

Ja, was ist es denn eigentlich? ---

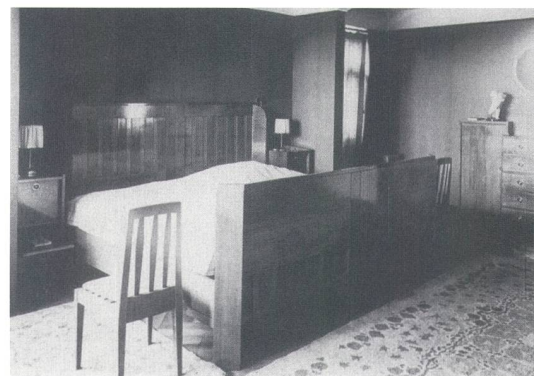
Eine blasphemie auf den tod!“ (Adolf Loos, „Das heim“) ¹

„Wenn Sie das Motel infiltrieren, finden Sie einen Raum, der die Nummer 313 trägt. Folgen Sie dem Gang, bis Sie eine Holztür erreichen. Nach genauerer Betrachtung werden Sie feststellen, dass diese Tür einen Riss hat. Schlagen Sie die morsche Tür mit Ihrem Baseballschläger aus den Angeln und gehen Sie durch das Fenster auf den Sims. Das nächste Fenster ist auch durch Bretter verbarriadiert und benötigt ebenfalls eine Behandlung mit dem Schläger. Im folgenden Raum sehen Sie einen Kerl mit einem Holzpflock im Rücken.“ (Tipps und Tricks zum Videospiel Max Payne) ²

Das Olbrichsche Schlafzimmer ist in dem zitierten Gedankenexperiment von Adolf Loos das Nichtauthentische schlechthin. Der Augenblick des Todes verträgt keine Inszenierung durch Jugendstilarchitekten, auch wenn die von Loos geschilderten Umstände mit dem Absagebrief und dem rauchenden Revolver direkt aus einem alten Hollywood-movie übernommen erscheinen. Ein *still* allerdings, ein gefrorener Augenblick - als Endpunkt eines von Loos genussvoll geschilderten Melodramas, im Gegensatz zu der zeitlichen Dynamik der Instruktion zum Computerspiel. Loos ist bereit, Heterogenität zu akzeptieren - statt der Ästhetisierung des Alltags, statt seiner totalen Gestaltung durch einen Architekten. In einer banalen Umgebung von Objekten, die nur eine sentimentale Bedeutung für die Bewohner haben und wo die Frage des Geschmacks deshalb gar nicht aufkommt, entstehen keine störenden Interferenzen zwi-



J.M.Olbrich, Haus Glückert



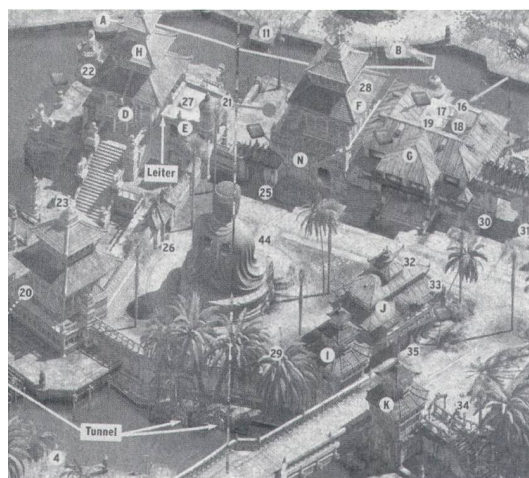
H.v.d.Velde, Villa Hohenhof



SimCity 3000

schen Revolverrauch und Gesamtkunstwerk. Das Motelzimmer, seit Hitchcocks *Psycho* Sinnbild des Todes im Unheimlichen, weckt Angst und stimuliert Aggressivität. Der architektonische Raum ist in keinem dieser Beispiele ein blosser „Behälter“ von Ereignissen und Aktionen, sondern ein Medium, das durch seine Gestaltung (der genauen Bedeutung des Wortes Medium entsprechend) Kenntnisse über die „anderen Räume“ des Todes vermittelt und weitere Aktionen auslöst. Wie könnte sonst Loos behaupten, es gäbe ästhetisch „geeignete“ Räume zum Sterben, als diejenige, die von Olbrich oder Van de Velde entworfen sind?

Die Räume der Computerspiele wie *Max Payne* (dessen Name phonetisch „maximalen Schmerz“ verspricht) sind Medien im ursprünglichsten, weil mythologischen Sinne. Sie machen den Computerschirm zur Folie zwischen der imaginierten, aber sinnlich real erlebbaren Sphäre, die mit stark atmosphärischen Orten übersät und von Kräften durchzogen ist, die verdoppelt oder vervielfacht werden können und dem realen, aber während des Spiels kaum wahrgenommenen Raum des Schlafzimmers, in dem sich der Spieler und sein/ihr Computer befindet. Wir können behaupten, dass bereits die Fenster der gotischen Kathedralen das Innere einem transzendentalen Aussen öffneten, eine virtuelle Erkundung des „Aussen“ war jedoch weder aktive Vermittlung noch technische Simulation. Innen und Aussen waren Aspekte einer Totalität, einer zusammenhängenden und sinnvollen Wahrheit. Der Spieler jedoch agiert „hermetisch“, wie Hermes, zwischen realen und imaginären Welten vermittelnd, indem er durch Joystick, Keyboard und andere Erweiterungen seines Körpers die anderen Räume erforscht und manipuliert. Realität und Irrealität laufen ständig durcheinander. Durch die ständige Wiederholung von Bildern wird die Unterscheidung zwischen wahr und fiktiv irrelevant – sie sind einfach Bilder, die sich in unserem optischen Unbewussten einbrennen. Der Wahrheitsgehalt der Bilder wird durch die Virtualisierung entzogen, wie der Coffeingehalt des Kaffees zwecks unbegrenzter Konsumierbarkeit. (Zum ununterbrochenen, manischen Repetitionsdrang der traumatischen Bilder gehört dann ihre „reale“ Reproduktion, indem das ursprünglich virtuelle Bild von der Wirklichkeit simuliert wird.)



Commandos 2

Die Loossche Frage, wie sich in den imaginären Räumen des Spiels die von Spielentwicklern ausgeklügelten Arten des Todes „abspielen und ausnehmen“, ist nicht einfach zu beantworten. Auf den ersten Blick erscheinen die Räume banal; mit immer höherem intellektuellem und technischem Aufwand werden Bildfolgen produziert, deren Herkunft in der traditionellen Comicwelt klar

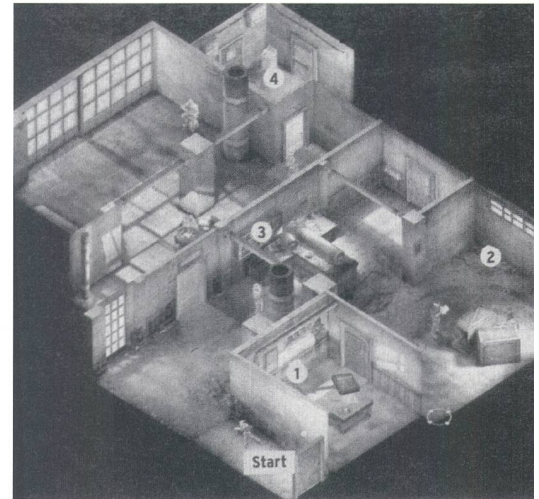
sichtbar ist. Deshalb bringen sie keine ästhetische Erneuerung zum Ausdruck, loten keine neuen Möglichkeiten aus.

Besondere Anstrengungen werden darauf verwendet, um den Eindruck des Realen entstehen zu lassen, was im Vergleich zu besseren Comic-Heften ein Rückschritt ist. Allerdings ist dieser Realismus trotz aller Bemühungen im Endeffekt nicht identisch mit der Wirkung von Filmsequenzen, und kann sogar als diametral entgegengesetzt betrachtet werden. Der Film, egal wie realitätsfern das Geschehen ist, bestätigt die Wirklichkeit als identisch mit dem visuell Wahrnehmbaren. Seine Wirkung hängt von unserer Einfühlung oder Identifikation ab; wir denken, das Reale durch das Kameraauge zu sehen. Die Computerspiele destabilisieren dagegen unser Gefühl der Realität, indem wir nicht mehr bloße Betrachter einer von einem Regisseur strukturierten Realität sind. Wir fühlen uns präsent, wir haben die Kontrolle über Zeit und Raum, wir drücken auf den Auslöser der Waffe, und vergessen dass auch das Spiel seine vorprogrammierten Strukturen hat, aus denen wir nie ausbrechen können, die unsere Dominanz zumindest relativiert. Die Streifzüge aus dem Schlafzimmer in die Erlebnisräume der Computerspiele vernichten nicht nur die feindlichen Truppen in den „anderen Räumen“, sondern auch einen Teil der realen Welt durch die Illusion von realer Anwesenheit. Wir können nicht gleichzeitig Quake spielen und mit jemandem in einer Kneipe ein Glas Bier trinken, wir müssen zwischen Telepräsenz und realer Anwesenheit, Erlebnis und Erfahrung wählen.

Wenn wir die Raumdarstellungen der Computerspiele genauer untersuchen, können wir leicht einige Grundtypen unterscheiden, die auf geometrische Konventionen in der europäischen Kunst zurückgehen. Es geht vor allem um die Isometrie und die Linearperspektive. Axonometrie ist die bevorzugte Darstellungsweise der strategischen Spiele wie *SimCity*, *Stronghold* oder *Zoo Tycoon*, wo der Spieler zugleich der Schöpfer seiner virtuellen Welten ist, indem er die Parameter des Wachstums oder der Infrastruktur bestimmt. Entsprechend genießt als Schöpfer er den verzerrungsfreien Blick der isometrischen „Vogelperspektive“, aus dem sich das ganze Spielfeld überblicken lässt. Schöpfungsspass verspricht die Vorschau einer neuen Spielerweiterung: „Gott benötigte sieben Tage, bis er die liebe Erde geknetet hatte. An der Erweiterung für *Black & White* können Sie länger herumspielen.“³ In *Civilization* „führen Sie ein ganzes Volk aus der Primitivität ins Zeitalter der Hochtechnologie“.⁴

Wie immer bei axonometrischen Darstellungen, ist hier die Frage des Rahmens, der Ränder nicht unwesentlich, obwohl sie gerne übertüncht wird. Die Unendlichkeit ist hier - anders als bei der Perspektive - nicht „darstellbar“ mit Fluchtpunkt oder Horizontlinie. Fluchtpunkt oder Horizont sind virtuelle Realitäten, zugleich Symbole für das Unendliche, sie existieren als solche in der Wirklichkeit nicht. Unendlichkeit könnte in einem isometrischen Spiel wie *SimCity*, *Civilization* oder *Wildlife Park* theoretisch nur als Möglichkeit des ständigen Fortbewegens (oder Heranzoomens) am Spielfeld mittels Mausclick oder Tastatur existieren, was wiederum eine unendliche Speicherkapazität erfordern würde. Dieser Wunsch bleibt also unerfüllbar. Der Spieler erreicht die Grenze seiner simulierten Stadt, und kann nicht einmal über die Grenze spähen, wie der Wanderer an der mittelalterlichen Darstellung, der mit seinem Kopf die Kristallgewölbe des Himmels durchbricht. Ernüchternd bietet sich die Welt dem Blick der neuen Wanderer an, welche die von den Medien gezogenen Grenzen überschreiten. Der Held der *Truman Show* steuert sein Boot in die gemalte Kulisse des New Urbanism; jener von *Matrix* findet sich inmitten der Ruinen des vom Atomkrieg zerstörten Chicago wieder: „Welcome to the desert...“. Die Programmierer von Computerspielen wie *Max Payne* haben die Szenen von *Matrix* als Vorlagen für ihre Räume verwendet.

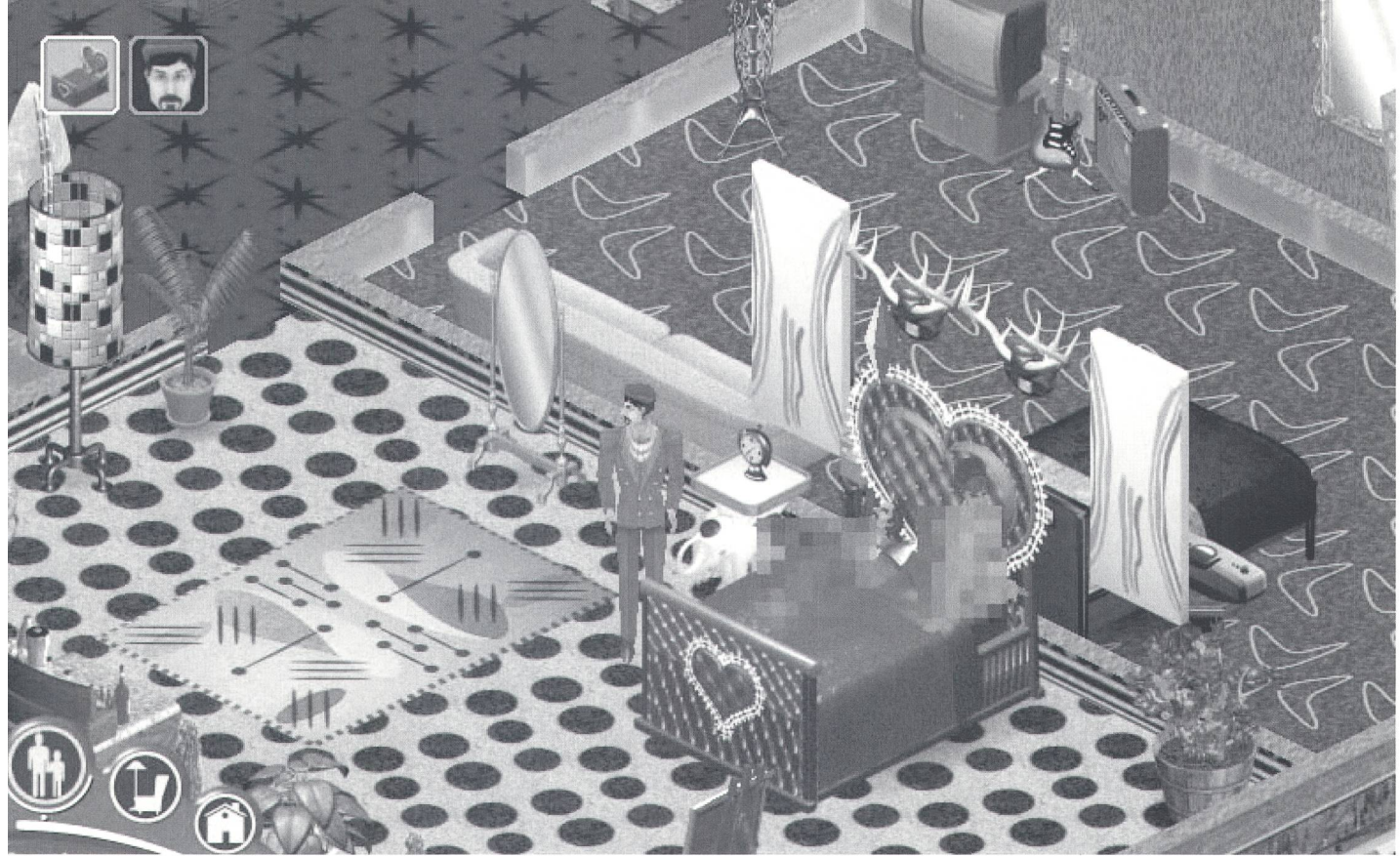
Die traditionelle Linearperspektive ist die bevorzugte Darstellungskonvention bei Aktionsspielen, bei denen der Spieler mit den Augen des Protagonisten sieht. Sein Verhältnis zu den Figuren ist anders als in den strategischen Spie-



Commandos 2

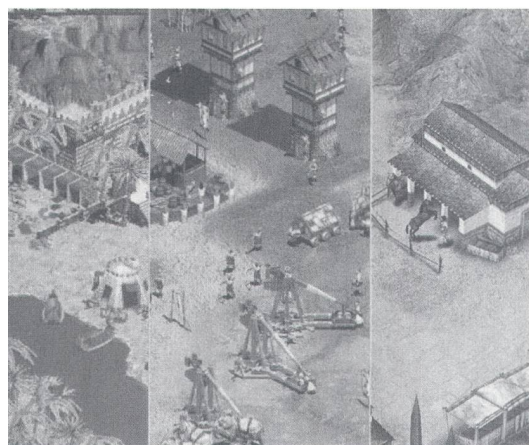


The Sims



The Sims

len. Geschwindigkeit, die Verschiebung der Fluchtpunkte, der ständige Flux der sich scheinbar schicksalhaft auf den Spieler stürzenden und die von ihm ausgelösten Ereignisse bilden eine Kette, in der Aktion und Reaktion in (scheinbar) endloser Sequenz aufeinanderfolgen. Man kann auch zwischen Blickpunkten des „Verstehens“ und des „Teilnehmens“ umschalten. Dabei ist der Anblick des Spielfeldes von oben fast ausnahmslos in Vogelperspektive mit Fluchtpunkt dargestellt. Eine Umschaltmöglichkeit zwischen Isometrie (der Blick von Oben) und Perspektive (Blick des Spielers) ist äusserst selten – zum Teil deshalb, da die isometrische Darstellung des ausgedehnten Terrains der Strategiespiele eine Bitmap-Grafik von hoher Auflösung benötigt, oft ohne ein geometrisches Skelett zur Simulation der realistischen Körperbewegung der Figuren. Anders bei Aktionsspielen: dort wird die 3D-Technologie auf die möglichst realitätsnahe Wiedergabe der Bewegungen in Perspektive konzentriert, und die Folge ist eine geringere Auflösung. Die zwei sind noch selten kombiniert. Die Entwicklung von Spielen wie *Age of Empires* weist bereits in diese Richtung: als erstes Echtzeit-Strategiespiel war es der Konkurrenz vor vier Jahren weit voraus, heute erscheinen jedoch die Spielfelder der ersten Version wie aus Lego-Steinen gebaut, eingerichtet mit Modulpalmen entlang einer Küste mit verschwommener Umrisslinie. Die zwei Jahre später erschienene zweite Version ist immer noch 2D-Grafik, aber mit höherer Auflösung; die Bauten sind klarer, aber z.B. die Wachtürme sind mehrfach in die Landschaft hineinkopierte Bilder (die entsprechend schematisch wirken). Die dritte Version, *Age of Mythology* ist dagegen ein grosser Sprung nach vorne, dank der neuen 3D-Grafik-Engine: die Bauten sind hier keine unmanipulierbaren Bilder, sondern sind als axonometrisch dargestellte Raumgebilde programmiert, und können deshalb von allen Seiten betrachtet werden. Damit ist die Möglichkeit des Ineinanderfließens von Axonometrie und Perspektive gegeben.



Ages of Empires – drei Entwicklungsstufen

Perspektive und Axonometrie unterscheiden sich vor allem in der Frage der Lokalisierung des Betrachters, und stellen verschiedene Konditionen bezüglich der Erfassbarkeit des Raumes. Viele andere Arten der Raumdarstellung, die in der bildenden Kunst verwendet werden – etwa die umgekehrte Perspektive

– sind in Computerspielen unbekannt. Interessant ist die Frage der Luftperspektive und der Farbperspektive, die von Malern bewusst eingesetzt wurden, um die Illusion der räumlichen Tiefe einer gemalten Landschaft zu erwecken; dieser Kunstgriff beruht auf der Beobachtung, dass sich die Farben von Gegenständen aufgrund der Brechung und Streuung des Lichts in der Atmosphäre mit zunehmender Distanz verändern. Im Computerspiel entsteht ein ähnlicher Effekt aus einem anderen Grund: da die Auflösung der Technologie nicht unbegrenzt ist, müssen die Objekte im Hintergrund dunkel, verschwommen wirken – was der Suche nach atmosphärischen Wirkungen entgegenkommt. Der Programmierer kann weiterhin – im Interesse der Spielgeschwindigkeit – die Ebene bestimmen, hinter der die Objekte mit zunehmender Entfernung in einem Nebel verschwinden. Natürlich verstärkt ein weiterer Effekt diese Wirkung: je kleiner der Unterschied zwischen der Grösse der Pixel und den einzelnen Details ist, desto unbestimmter ist das Bild, was auch in einem blur resultiert. Ist das wieder vieldiskutierte Erhabene letzten Endes die Konsequenz limitierter Rechengeschwindigkeit und Speicherkapazitäten?

Die Unterscheidung zwischen Perspektive und Axonometrie reicht allerdings nicht aus, um die Räumlichkeit der Computerspiele zu charakterisieren. Raum ist für den Spieler nicht die komplexe Geometrie der Objekte, sondern vor allem ein Gebilde der Zeit – letzten Endes ist es doch die Zeit, welche im Computerspiel real verbraucht wird. Raum ist dann interessant, wenn er von Aktion erfüllt ist. In seinem „baren“ Zustand, bevor das geometrische Liniennetz gleichsam atmosphärisch „erfüllt“ wird, ist er blosses Gerüst. „Zwar sieht man ihnen momentan ihre Polygonherkunft noch an...“ – bemerkt der Kritiker das geometrische Gerüst der Soldatentruppen in der Zeitschrift PC Games; dafür sind sie „in Bewegung aber butterweich“. Die perfektionierte Lösung der zeitlichen Aktion muss die (noch) durchscheinende Geometrie des Raumes kompensieren. Die „unglaublich detaillierte“ Landschaft und Architektur des Spiels *Praetorians* wird zwar schnell historisch identifiziert, entscheidend ist jedoch die militärische Nützlichkeit: „Obelisk und Statuen säumen den Weg zum reich verzierten Tor einer Wüstenfestung, die mit ihren windschiefen Lehmmauern, den Wachtürmen und Flachdachgebäuden genauso am Nil stehen könnte... Wie die Bauwerke ins Spiel eingebunden werden, ist übrigens noch nicht endgültig entschieden. Sicher ist, dass Bogenschützen und Speerwerfer die Wälle bemannen können. Vermutlich lassen sich auch in anderen Gebäuden Truppen verbergen.“⁵

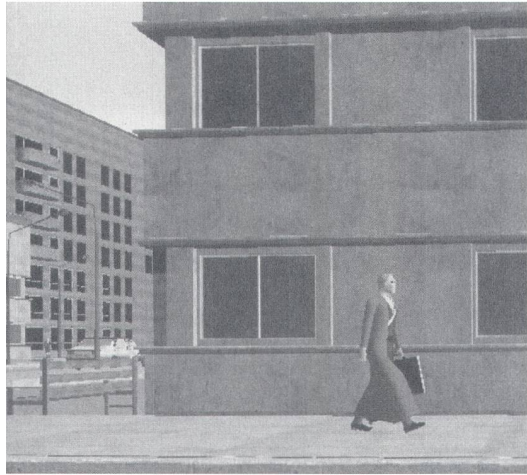
Der „bergende Raum“, ein von den Phänomenologen gerne verwendeter Begriff, ist hier natürlich nicht im Heideggerschen Sinne verwendet. Es geht nicht um das Eingordnetsein in das Universum, Raum ist keine Möglichkeit für das existentielle Wohnen, sondern eine Bereitstellung aller Konditionen zur Machtausübung.

„Der Raum ist (...) eine Projektion des Ich (aus dem Reich der Freiheit ins Reich der Notwendigkeit). Er enthält im Nebeneinander, was nur im zeitlichen Nacheinander erlebt werden kann. Der Raum ist symbolisch für das vollendete, die Zeit für das sich wollende Ich. Darum erscheint der Raum erhaben, die Zeit nicht“ – schrieb der Wiener Otto Weininger um die Jahrhundertwende. Das Erhabene des Raumes besteht in Weiningers Interpretation in seiner Form, die die Grenzen der limitierten Zeit – der Zeit des individuellen Lebens – durchbricht. Raum und Zeit vereinigen sich in Bewegung, die ein sichtbarer, körperlicher Ausdruck des Willens ist. Selbst die Form des menschlichen Körpers ist die Projektion der Raumachsen der Bewegung, also Abbild des Willens. Der Wille, der sich in der Bewegung äussert, ist für Weininger die Kehrseite der Furcht vor der Begrenztheit der Zeit.⁶

Im Laufe eines Computerspiels kann das Unsterblichkeitsbedürfnis des Menschen magischerweise durch errungene oder zugeteilte „Lebenskräfte“, gleichzusetzen mit erfolgreichem Ressourcenmanagement, erfüllt werden; in *Quake*



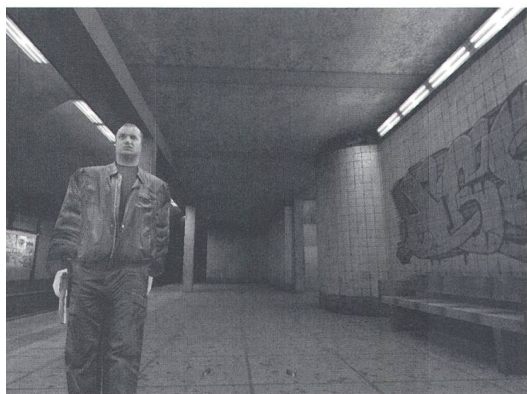
Severance: Blade of Darkness



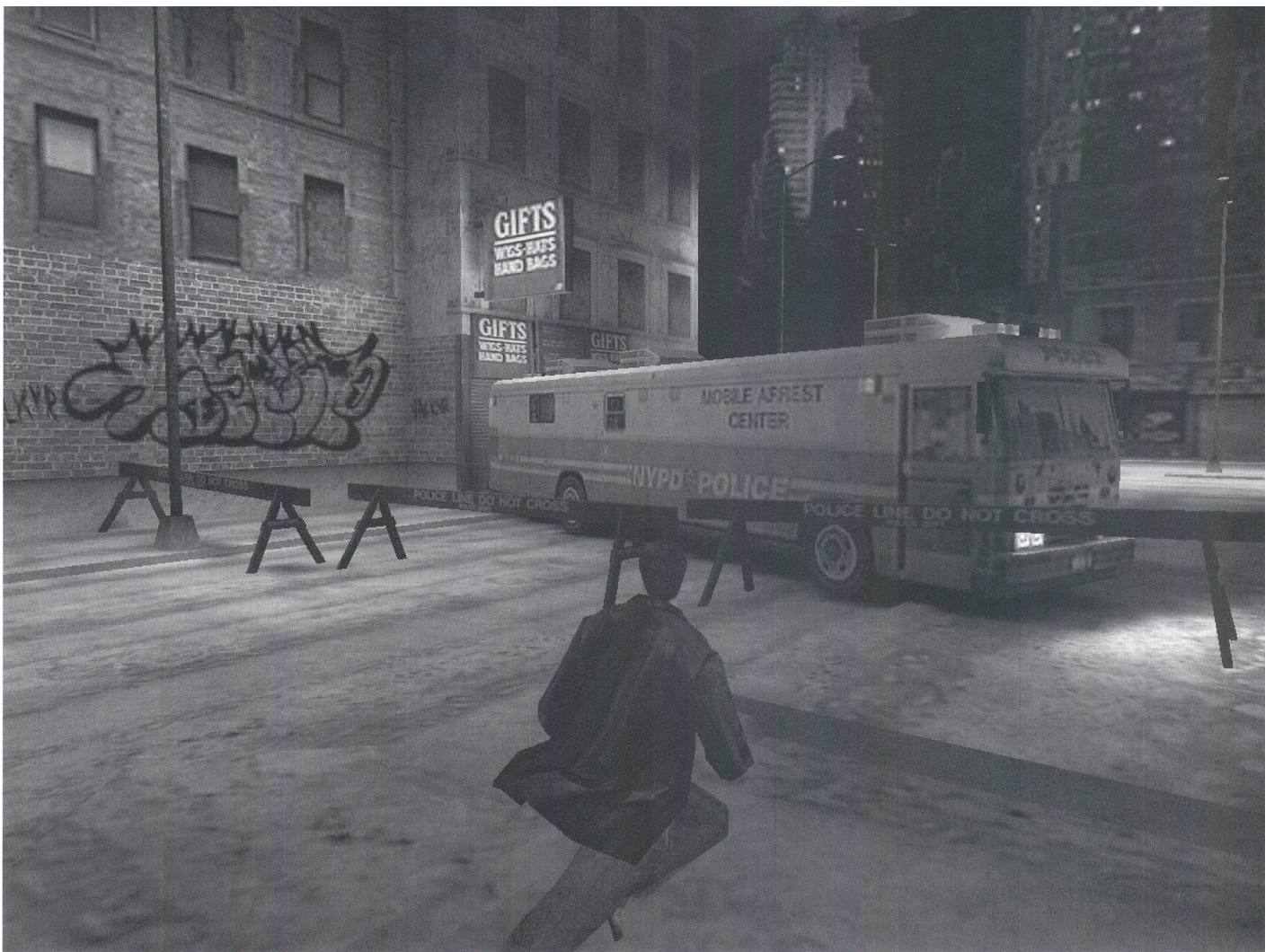
The Republic

gibt es statt Tod *Respawn*: der getötete Spieler kehrt ohne schlagkräftige Waffen in das Spiel zurück. Damit wird die Idee des Schicksals, der Verkettung von Ursachen und Konsequenzen, die von den Göttern verordnet (oder von einem imaginären Zufallsgenerator bestimmt) wird, zugrunde gemacht. Die sinnstiftende, scheinbar unbegründbare Fragmente in ein Ganzes zusammenfügende Funktion des Schicksalsgedankens ist in den Computerspielen trotz mythologischer Anspielungen abwesend. Wille und schnelle Aktion sind es, die trotz der drohenden Vernichtung Zukunft schaffen. Die Gemütszustände des Spielers wie Angst, Überraschung oder Erregung ändern sich entlang der Zeitachse – einer Zeitachse, die nicht der „realen“ Zeit entspricht – nicht nur die Teilungen an der Achse sind anders, sondern Vergangenheit und Zukunft verhalten sich anders zueinander. Was Nietzsche für des Willens grössten Schmerz hielt, nämlich dass er über die Vergangenheit nicht gebieten kann, gilt hier nicht. Keine Entscheidung ist unwiderrufbar, keine Identität steht für immer fest, die Spiele haben keine Einsätze und sind mit neuen Packs jederzeit erweiterbar. Der Spieler betätigt die Hebel einer Zeitmaschine, die ihn in das *Age of Mythology* zurückschleudern oder in die Zeit des dritten Weltkriegs katapultieren kann; obwohl die traditionellen Trajektorien wie „zurück“ oder „vorwärts“, sogar die traditionellen Zeitdimensionen, zunehmend an Bedeutung verlieren. Slogans wie „the end of history“ oder „no future“ sind keine pessimistischen Äusserungen, sondern die logische Weiterführung des Gedankens, dass Zukunft nichts anderes als die Extrapolation der Gegenwart, eine verlängerte Präsenz der Dinge ist. Was zählt, ist die Geschwindigkeit der Zeitreise, begleitet von den stürzenden Linien der Perspektive. Dies soll das Gefühl verstärken, dass der Spieler dem Unbekannten ausgeliefert ist; seine Ohren, Augen, Hände sind ersetzt durch Bildschirm, Kopfhörer und Joystick; ihm werden schnelle Entscheidungen abverlangt – durch Situationen oder durch Text, wie etwa „Untote bannen“ (*Baldur's Gate*) oder „Stossen Sie zu“ (*Operation Flashpoint*).

Während die bildende Kunst, auch in ihren neuen Formen wie Performance oder Installation, immer noch aufgrund eines fragwürdigen Autonomiekonzepts operiert, entsteht hier eine bemerkenswerte Mischung zwischen Wirklichkeitssimulation, Spiel und Kunst, die ästhetisch ausserordentlich komplex ist – zumindest wenn man Massstäbe der Informationsästhetik verwendet, wie sie in den sechziger Jahren formuliert wurden. Das räumlich und zeitlich organisierte Bildmaterial zeigt eine Dichte von Zeichen, die eine semiotische Analyse hoffnungslos überlasten würde – im Kontrast zum realen Raum, in dem sich der Spieler befindet. Wenn wir hier auf die Bemerkung von Loos über das Schlafzimmer denken, können wir uns fragen, warum er eigentlich das Jugendstilinterieur als „Blasphemie auf den Tod“ empfand. Geht es vor allem darum, dass die ikonographische Dichte auch dort die Aufmerksamkeit vom Drama, vom Zentrum des Geschehens ablenkt? Eine negative Bestätigung findet dies in der Entscheidung von Gunnar Asplund, den Fussboden seiner Absegnungshalle im Waldfriedhof von Stockholm vor den Sitzen der Familienmitglieder mit einer leichten Ornamentik zu versehen, um damit den Fokus auf den Tod zu entschärfen. Die Aufmerksamkeit des Spielers ist natürlich ganz auf den virtuellen Erlebnisraum des Spiels fokussiert, so dass die Wahrnehmung der „äusseren“ Umgebung, d.h. des „wirklichen“ Raumes, in dem das Spiel gespielt wird, und damit das Verhältnis zum „eigenen Leben“ sehr flüchtig ist. Michel Foucaults Charakterisierung der „anderen Räume“ der Heterotopien trifft zu, obwohl er – abgesehen vom Bild im Spiegel - „reale“ Räume wie Friedhöfe oder Gärten als Beispiele erwähnt. Der Garten ist ein Mikrokosmos, der die Totalität der Welt repräsentiert, wie ein Theater auf dem Viereck der Bühne eine ganze Reihe von Orten aufeinander folgen lässt. „Die Heterotopie erreicht ihr volles Funktionieren, wenn die Menschen mit ihrer herkömmlichen Zeit brechen.“⁷



Maax Payne



Max Payne

Im Unterschied zum Raum des Krankenhauses sind die Erlebnisräume immateriell, kommen aber ohne gestaltete und eingerichtete architektonische Räume nicht aus, um mittels der Kraft der Erinnerung als imaginierte Räume erscheinen zu können. Max Payne führt den Spieler in das „klassische New Yorker Verbrechermilieu“ ein: „Sofort entfaltet die Grafik ihre Wirkung, indem sie eine einzigartige Atmosphäre schafft: Graffiti zieren die Wände, künstliches Licht wirft einen matten Schein. Die dreckig-düstere Unterweltszenerie wirkt dank makelloser Texturen fast fotorealistisch. Eine Hintertür führt in einen Raum, dessen Boden mit einer frischen Blutspur bedeckt ist.“⁴⁸ Manche Actionsspiele, wie *Operation Flashpoint* simulieren die Landschaften und charakteristische Bauten Osteuropas und des Balkans, um dem Spieler ein Gefühl von (politischer) Aktualität zu vermitteln. Wenn der Spieler den Raum eines Zimmers betritt, mit abbröckelndem Putz und Blick durch das Fenster auf zwei barocke Kirchtürme, dann verflüssigt sich diese konkret-historische Grundlage in der allgemeinen Atmosphäre von „Osteuropa“, die jegliche Konkretheit sofort wieder aufhebt. Die immaterielle Grundstruktur der digitalen Bilder ist nie ganz verdeckt. Die aktuelle Geschichte ist nur Anlass, ähnlich wie neue Inszenierungen der Opern von Mozart oder Wagner, wo die Bühnenbilder bloße Hüllen sind, vom immateriellen Inhalt der Stücke leicht abzuziehen. Die Ausflüge (oder Kommando-Einsätze) aus dem Schlafzimmer in die Erlebnisräume sind gut charakterisierbar mit der Foucaultschen Kategorie der „Technologien des Selbst“: der Spieler betritt die Heterotopien, um sie auf sich einwirken zu lassen. Das oft publizierte Schlafzimmer in der Wohnung für Loos für seine Frau Lina war ja auch eine Heterotopie, ein Fluchtraum, wenn wir wollen, aus der Welt der Modernität, der Unterdrückung der „Natur“, zu

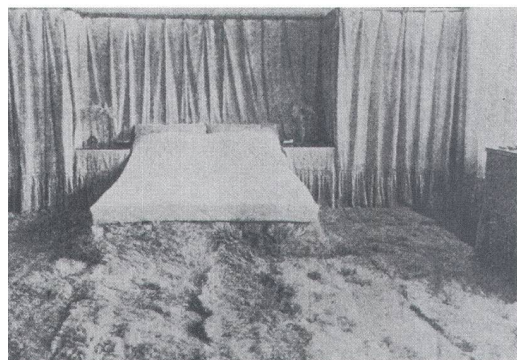


Operation Flashpoint

der Loos wesentlich beigetragen hat. Das Schlafzimmer wurde genauso von der erotischen Fantasie von Loos konstruiert wie der beschriebene Raum mit dem jungen Mädchen, „das sich den Tod gegeben hat“. Im Schlafzimmer von Lina Loos kommt hinter den schweren Vorhängen das Verdrängte theatralisch zum Vorschein, der mit Angorafellen bedeckte Fussboden und Bettsokkel zelebriert Sinnlichkeit – die hygienische, technische Welt der modernen Stadt bleibt ausgesperrt. Die kompensatorische Funktion einer radikalisierten „Natur“ ist eindeutig. Auch die Interieurs von Olbrich und Van de Velde beriefen mit ihrer Jugendstilornamentik auf die Natur. Loos lehnt dies jedoch ab – der Grund ist, dass das Ornament im Gegensatz zu einem Angorafell Natur zu ihrem Symbol, zum Artifizialen, zur Kunst verwandelt, und sie damit vom Leben distanziert. Kurz, im Schlafzimmer von Loos kann Natur gelebt, in jenem von Van de Velde betrachtet werden. Die virtuellen Erlebnisräume des Computerspiels sind in dieser Hinsicht mit dem Letzteren vergleichbar: das Erlebnis, die Phantasien formen sich an Bildströmen, die keine Vertiefung ermöglichen. Deshalb hat das Spiel keine Einsätze – im Gegensatz zur Spiegel-Heterotopie erlaubt es nicht einmal, einen Blick auf sich zu werfen.

Ist es die Faszination eines virtuellen Machtzentrums, die uns dazu bringt, die immerneuen und immergleichen Computerspiele zu spielen? Für zwei Spieler, die in Boston und in Zürich vor ihren Computern sitzend im gleichen interaktiven Spiel teilnehmen, sind ihre realen Städte blosse Peripherien. Auf eine gespenstische Weise erfüllt sich hier die ursprüngliche, militärische Aufgabe des Internets, nämlich dass die städtische (und logistische) Dichte, die im Falle eines Schlags stark gefährdet ist, durch Vernetzung ersetzt werden kann. Was uns aufgrund einer gebauten, „realen“ Struktur als Zentrum erscheint, ist nichts als eine leere Hülle; die Funktionen des Zentrums sind dem virtuellen Raum übertragen. Die Illusion der strömenden Energie, der dynamischen Bewegung, der Schwerelosigkeit sind die entscheidenden Erlebnisse – die Immobilität und Schwere des eigenen Körpers vom Computer wird nicht wahrgenommen. Diese Entwertung des eigenen Körpers und der eigenen Bewegung ist die Vorbedingung dafür, dass wir auch das Gespür für die Funktionen und Implikationen unserer Aktionen verlieren. „Der 3. Weltkrieg beginnt... am 21. September 2001 auf Deinem PC“ wirbt Jowood für sein neues Computerspiel (*World War III*) in PC Games.

Das von Loos erdichtete Bild vom Tod des armen Mädchens im Schlafzimmer berührt uns heute in seinem übertriebenen Pathos eher komisch, anstatt zu erschüttern. Wir sind in den heutigen Schlafzimmern an grausamere Bilder gewöhnt, und die gehören nicht mehr ausschliesslich zu Computerspielen. Sie



A. Loos, Schlafzimmer Lina Loos

wirken als eine Droge, sie beuten Stoffe und Räume aus, die Jugendliche interessieren. Das sinnliche Erleben wird ersetzt durch eine (visuelle) Massage durch sich beschleunigende Bilderwelten. Erlebnis wird nur evoziert in Form von „Expansion Packs“, mit denen wir die Aktionsspiele erweitern können: „Während eines Diners bei Kerzenschein oder bei einem schnellen Bier an der Bar einer Kneipe können Sie flirten – danach entscheiden Sie selbst, ob Sie nur einen Gutenachtkuss oder mehr wollen. Die Kulisse für solche Liebeleien bietet ein neuer Innenstadtteil, wo sich zwischen Parks Cafés und Shops aneinander reihen. Über 100 Objekte, wie ein Picknickkorb, eine Kuschelcouch oder eine Badewanne für zwei, runden das Hot Date Expansion Pack ab.“⁹ Ob die digitale Kuschelcouch wohl mit Angorafellen überzogen ist?

Ákos Moravánszky ist Professor für Architekturtheorie an der ETH Zürich.



Operation Flashpoint

Der Autor dankt A&B für Hinweise und Bilder

- 1 Adolf Loos, *Trotzdem* (1931, 1982), S.43
- 2 PC Games, 10/2001, S.160
- 3 PC Games, 09/2001, S.28
- 4 PC Games, 10/2001, S.35
- 5 PC Games, 09/2001, S.26-27
- 6 Otto Weininger, „Dreieck, Kreis, Ellipse, Zeit und Raum“, in ders. *Genie und Verbrechen* (Graz und Wien: Stiasny Verlag, 1962), S.97-111
- 7 Michel Foucault, „Andere Räume“, in *Idee, Prozess, Ergebnis* (Auss.-Kat. IBA Berlin, 1984), S.339
- 8 PC Games, 09/2001, S.70
- 9 PC Games, 09/2001, S.11