



## **EIN LABORBERICHT**

Das „Post Physical Sense Lab“ wurde von der Bauhaus-Universität Weimar mit dem Fellowship Forschungswerkstatt gefördert. Das Projekt wurde vom 01.11.2022 bis zum 31.10.2023 von Jörg Brinkmann und Louis Oehler durchgeführt.

|   |           |
|---|-----------|
| <b>EINFÜHRUNG</b>                         | <b>2</b>  |
| Ausgangslage                              | 2         |
| Forschungsgegenstand                      | 3         |
| Inhalt der Dokumentation                  | 3         |
| <b>ARBEITEN IM LABOR</b>                  | <b>5</b>  |
| Praxisbasierte, künstlerische Forschung   | 5         |
| Werkzeuge                                 | 6         |
| Autoethnografie                           | 7         |
| Louis                                     | 8         |
| <b>SCHULWORKSHOP IN JENA</b>              | <b>10</b> |
| Vortrag/Konzept                           | 10        |
| Begegnung und Erkenntnisse in Jena        | 10        |
| <b>GESPRÄCH MIT MARC BONNER</b>           | <b>12</b> |
| Zusammenarbeit mit spatial.io             | 12        |
| Begegnung und Erkenntnisse in Saarbrücken | 13        |
| <b>ARCISSTRASSE 12</b>                    | <b>14</b> |
| Architekturhistorische Einordnung         | 14        |
| Begegnung und Erkenntnisse in München     | 15        |
| Arcisstraße 12 auf spatial.io             | 17        |
| <b>RAINFOREST XR WORKSHOP</b>             | <b>19</b> |
| Vorbereitung                              | 19        |
| <b>UNTERRICHT MIT STUDIERENDEN</b>        | <b>20</b> |
| Fachmodule                                | 20        |
| Begegnung und Erkenntnisse in Weimar      | 21        |
| <b>SCHLUSSWORT &amp; AUSBLICK</b>         | <b>22</b> |
| <b>ANHANG</b>                             | <b>23</b> |

# EINFÜHRUNG

Das Post Physical Sense Lab (PPSL) ist ein mobiles Labor für Begegnungen zwischen Kunst, Forschung und Lehre.

Das Projekt lotet Möglichkeitsräume praktischer Forschung aus und dient somit als „Groundwork“ für eine ganz individuelle Vorstellung eines Labors, das sich fortgehend weiterentwickelt und versucht, seinen Platz zwischen den Disziplinen im Kontext der deutschen Forschungslandschaft zu finden. Das Forschungsinteresse gilt den Sozialisationsräumen in digitalen Medien, aber auch der Frage, wie künstlerische Forschung im Austausch mit anderen Fachgebieten betrieben werden kann.

Die Forschungspraxis des PPSL umfasst die Arbeit mit Game-Engines, Virtual und Augmented Reality Technologien, sowie das Zusammentreffen in Schulen, Universitäten und Kunstvereinen bis hin zu Hausbesuchen von Wissenschaftler\*innen. Formate sind bisher Workshops, Vorträge, Lehrmodule, offene Werkstattsessions, physische sowie virtuelle Rund-/ Spaziergänge und persönliche, informelle Gespräche.

Anstatt Forschungsergebnisse quantisierbar aufzubereiten, konzentriert sich das Projekt auf individuelle Eindrücke, schriftlich festgehalten in Form von Beobachtungen nach dem Prinzip der autoethnografischen Dokumentation. Auf der Webseite [postphysical.space](http://postphysical.space) werden die Ergebnisse zusammen mit den praktischen Arbeiten dokumentiert und in virtuellen Räumen mithilfe von [spatial.io](http://spatial.io) erlebbar gemacht.

Zur Durchführung des Projektes wurden ein Stipendium für Louis Oehler, technische Geräte sowie Reise- und Veranstaltungskosten finanziert, die im Rahmen des Fellowships Forschungswerkstatt an der Bauhaus-Universität Weimar gefördert wurden. Das Projekt wurde nach der Zusage des Fellowships am 01.11.2022 gestartet und am 31.10.2023 beendet. Die Hauptarbeitsphase begann am 01.04.2023 mit Beginn des Stipendiums für Louis Oehler. Bedingt durch die Corona-Erkrankung beider Projektteilnehmer im September/Okttober werden zwei Workshop-Termine (Schul-Workshop mit dem Goethe-Gymnasium Weimar; Rainforest XR Workshop im ZiMMT e.V. Leipzig) im November/Dezember nachgeholt.

Durch das PPSL haben sich in kurzer Zeit vielfältige und intensive Begegnungen ergeben. Die zentralen Personen Louis Oehler und Jörg Brinkmann konnten zahlreiche Eindrücke gewinnen, die sie in ihre wissenschaftliche Arbeit im Rahmen ihrer Promotion einfließen lassen werden. Das PPSL als Konzept soll weiter bestehen und ggfs. als Vehikel für weitere Projektanträge und Impulse dienen.

## AUSGANGSLAGE

Initiiert wurde das Projekt durch ein Forschungsinteresse an Videospieldwelten und deren virtueller Architektur im Zusammenhang mit digitalen Sozialisationsräumen. Basierend auf den gemeinsamen Zielen wurde eine autonome Struktur der Zusammenarbeit geschaffen, in der unterschiedliche

disziplinäre Hintergründe, nämlich Medienkunst und Architekturtheorie, kooperieren können.

Louis Oehler forscht seit 2021 in seinem Promotionsstudium zur Architektur(-erfahrung) in Videospielen an der Professur für Theorie und Geschichte der modernen Architektur. Dort untersucht er, wie sich das Architekturverständnis im Angesicht neuer Technologien und in Verbindung mit Erkenntnissen aus den Game Studies erweitern lässt.

Jörg Brinkmann ist Medienkünstler und doziert seit 2017 an der Bauhaus-Universität in Weimar an der Professur Gestaltung Medialer Umgebungen. Mit seinem PhD-Projekt »Post Physical Playgrounds« erforscht er das Aufwachsen Jugendlicher im Internet, Identitätsbildung und virtuelle Begegnungsräume. Hierfür untersucht er Social Media Plattformen, die sich erweitert durch VR/AR Technologien in immersive Lebenswelten verwandeln.

## **FORSCHUNGSGEGENSTAND**

Der inhaltliche Fokus des Projektes liegt auf virtuellen Umgebungen, in denen Menschen miteinander interagieren, kommunizieren und soziale Bindungen entwickeln können, ohne physisch anwesend zu sein. Es handelt sich um Online-Plattformen, Foren, soziale Netzwerke und andere digitale Plattformen, die es ermöglichen, soziale Beziehungen aufrechtzuerhalten und neue Kontakte zu knüpfen. In diesen Räumen können Nutzer\*innen über das Internet miteinander chatten, Videogames spielen, Inhalte teilen und gemeinsame Interessen verfolgen. Darunter werden im PPSL die Räume der digitalen Medien gezählt, in denen soziale Interaktionen und vor allem kulturelle Diskurse stattfinden. Das schließt soziale Netzwerke wie bspw. YouTube, Twitch oder TikTok mit ein, können aber auch die individuellen oder gemeinschaftlichen Interaktionssphären von Videospielen wie in Minecraft oder Counter Strike sein. Bezogen auf einen Materialitätsbegriff können diese Räume als Artefakte in ihrer kulturellen Einbettung und "Gemachtheit" analysiert werden. In diesem Kontext umfasst deren Materialität u.a. die Analyse von Benutzeroberflächen, Eingabegeräten, digitalen Assets, 3D-Modellierungssoftware oder Serverstrukturen.

Der Forschungsgegenstand ist zumeist in einer Popkultur eingebettet, aus deren Verhaftung das PPSL ihn herauslöst, um mit neuartigen, künstlerisch-diskursiven Methoden einen Transfer in ein interdisziplinäres Forschungsfeld aus Game Studies, Architekturtheorie, Medientheorie und Philosophie zu ermöglichen.

## **INHALT DER DOKUMENTATION**

Die folgenden Kapitel dokumentieren die Arbeitsweise und die Praxis des PPSL und stellen eine Momentaufnahme der sich kontinuierlich entfaltenden Forschungspraxis dar. Das Kapitel "Arbeiten im Labor" wird aufzeigen, wie sich die Laborarbeit strukturiert und welche Werkzeuge dabei verwendet werden. Außerdem wird das autoethnographische Schreiben als dokumentarische Methode eingeführt und einfangen, was interdisziplinäres Forschen im PPSL ausmacht.

Die darauf folgenden Kapitel widmen sich der Praxis und werden jeweils von einem autoethnographischen Erkenntnisteil begleitet. Das dritte Kapitel schildert einen Workshop an der Lobdeburgschule in Jena, bei dem ein produktiver Austausch des PPSL mit Schüler\*innen der 9. Klasse, den digital natives zustande kam. Im darauffolgenden Kapitel geht es um einen virtuellen Architekturrundgang durch ikonische Game-Level, der zusammen mit dem Kunsthistoriker und Games-Forscher Marc Bonner in Saarbrücken realisiert wurde. Wie im Kapitel "Arcisstraße 12" beschrieben, kam das PPSL in München zusammen, um mit den Künstler\*innen Dani Ploeger und Ksenija Tajsic dem genius loci eines historischen Gebäudes nachzuforschen. Für den Rainforest

XR Workshop ist eine Kollaboration mit diversen Künstler\*innen geplant, die für die Gestaltung einer virtuellen Klanginstallation zusammenkommen. Veranstaltet wird der Workshop im Zentrum für immersive Medienkunst, Musik und Technologie (ZiMMT e.V.) in Leipzig. Hinzu kommt eine ans PPSL gebundene Lehre, in der mit Studierenden an unterschiedlichen Konzepten von Videospieldwelten und der Vorstellung des Metaverse gearbeitet wurde.

# ARBEITEN IM LABOR

Das Post Physical Sense Lab (PPSL) unterscheidet sich explizit von den Laboren der Naturwissenschaft mit ihren hermetisch abriegelten Räumlichkeiten, festen Sicherheitsroutinen und ihrer tradierten Einbettung in wissenschaftlichen Konventionen. Das PPSL stellt eine individuelle Vorstellung eines Labors der praxisbasierten, künstlerischen Forschung dar, welches seine Arbeitsweise kontinuierlich reflektiert und sich mit seinen Forschungsgegenständen und interdisziplinären Begegnungen weiterentwickelt. Die Forschungspraxis des PPSL wird in diesem Kapitel auf drei Ebenen charakterisiert: in ihren Grundsätzen der Laborarbeit, in ihren digitalen und physischen Werkzeugen und abschließend aus persönlicher Perspektive durch einen autoethnographischen Text von Louis Oehler.

## PRAXISBASIERTE, KÜNSTLERISCHE FORSCHUNG IM POST PHYSICAL SENSE LAB

Ein Grundsatz der Laborarbeit ist eine prinzipielle Offenheit – gegenüber den erzielten Ergebnissen, den Ideen anderer Teilnehmenden oder den Möglichkeiten und Schranken der benutzten Werkzeuge. Damit setzt sich das PPSL bewusst dem Risiko der Beliebigkeit aus, um prototypische und variantenreiche Zugänge zum Forschungsgegenstand zu erproben. Eine These dieses Projektes ist es, dass sich ein praxisbasierter Forschungsansatz besonders für die Erforschung digitaler Sozialisationsräume eignet, weil es den Gegenstand aus seinen popkulturellen Verkapselungen löst und ihn der Forschungslandschaft auf neue Weise präsentieren kann.

Das PPSL bewegt sich demnach im Gebiet der künstlerischen Forschung, welches die bemerkenswerte Eigenschaft hat, sich in disziplinären Zwischenräumen auszudehnen und damit vermeintliche Gegensätze wie Praxis und Theorie, Subjektivität und Objektivität, Nähe und Distanz, Individuum und Gesellschaft zu hinterfragen. Die Eigenschaft der künstlerischen Forschung besteht darin, nicht vollständig bestimmbar zu sein, nicht zuletzt, weil ihr Erkenntnisgewinn über die Vorhersagbarkeit und Messbarkeit der Wissenschaft hinausgeht.

Das Projekt ist derart offen angelegt, weil es in vielerlei Hinsicht „Groundwork“ ist: sowohl inhaltlich zu digitalen Sozialisationsräumen als auch methodisch/praktisch. Dabei bleibt das PPSL an vielen Stellen ein Versuch, der auf ein kommendes Forschungsfeld verweist.

Der Ausgangspunkt der praxisbasierten, künstlerischen Forschung sind interne Arbeitsgespräche, die vom gegenseitigen Respekt gegenüber der jeweiligen Profession (Architektur/Medienkunst) geprägt sind. Diese Gespräche werden dann zu Versuchsanordnungen erweitert, die sowohl ästhetisch durchdacht als auch vermittelnd sind. Sie integrieren theoretische Konzepte und sind gleichzeitig subjektiv verwurzelt. Das Ziel hierbei ist, verschiedene Formate des Austauschs und der Verhandlung zu erforschen, unter Einbeziehen der sinnlichen Wahrnehmung und kontroverser Erfahrungen. Diese werden im Nachgang analysiert und nach Wechselwirkungen mit dem individuellen künstlerisch-forschenden Handeln befragt – sowohl intern als auch in Zusammenarbeit mit externen Gesprächspartnern.

Das PPSL greift in seinen eigenen künstlerisch-wissenschaftlichen Praktiken das Konzept der Begegnung auf: Hierbei versammeln sich die Projektteilnehmer\*innen z.B. physisch über eine gewisse Zeitspanne an einem spezifischen Ort, um den Forschungsgegenstand und seine Materialität performativ zu erforschen. Dabei liegt der Schwerpunkt auf dem Zusammentreffen dieser Elemente.

In der Kollaboration mit anderen Kunstschaaffenden, Studierenden und Forschenden wurde bewusst ein determiniertes Ende der gemeinsamen Forschung vermieden. Metaphorisch gesprochen, lieferte das PPSL lediglich das Grundgerüst, in dessen Freiräume sich andere Teilnehmende eigenmotiviert einbringen konnten. Hierfür wurden die Werkzeuge des PPSL verliehen, um dann mit vorinstallierten Set-Ups gemeinsam und arbeitsteilig zu forschen.

In einer frühen Projektpräsentation in München übte Prof. Dr. Till Boverman die Kritik, dass in der Projektskizze des PPSL das aktive und unvoreingenommene Zuhören im künstlerischen Forschungsprozess nicht ausreichend Raum nehme. Ziel einer forschenden Begegnung ist nunmehr nicht nur, die andere Partei zu Wort kommen zu lassen und ihr zuzuhören, sondern dieser auch ausreichend Gestaltungsspielraum in der praxisbasierten Forschung zuzusprechen. Andere Teilnehmende sprechen im besten Fall durch das Labor und teilen ihre Ansichten praktisch in der gemeinsamen Laborarbeit.

## WERKZEUGE

Die Werkzeuge des PPSL werden als sogenannte heuristic devices angesehen. Das heißt, dass sie als Teil einer Kulturproduktion bereits als Kulturformen betrachtet und analysiert werden können, wie es vergleichsweise bei Nick Montfort und Ian Bogost mit "Racing the Beam" (2009) in den Platform oder Game Production Studies geschieht. In der praxisbasierten, künstlerischen Forschung des PPSL dienen heuristic devices der Verifikation von Konzepten und helfen, diese weiterzuentwickeln. Dabei formen sie den Erkenntnisprozess, wie sie letzten Endes auch die Erkenntnis formen, die sich mit ihnen gewinnen lassen. Game-Engines oder VR-Brillen wären beispielsweise derartige heuristic devices.

Im PPSL wird das Zusammenspiel der einzelnen Werkzeuge vor jedem Workshop mit anderen Forschenden erprobt und solange iteriert, bis sich eine konsistente Erfahrung abzeichnet. Gleich einem Puzzle werden die technischen Systeme so zusammengesucht, bis sie schließlich ein schlüssiges Bild ergeben. Dieses Bild variiert je nach geplanter Begegnung, nur dass der Satz an Puzzleteilen derselbe bleibt. Es geht also um die Suche nach einer neuen, passenden Kombination – der Suche nach einem spezifischen Workflow für einen spezifischen Forschungskontext.

Aus der Forschungspraxis des PPSL resultierte die Schwierigkeit, dass die konkreten Treffen mit anderen Forschenden zu Beginn noch nicht feststanden und sich daraus keine konkrete Sachmittelbestellung ableiten ließ. Daher wurde auf Technik gesetzt, die erwiesenermaßen kompatibel und vielseitig einsetzbar ist. Auch war bei der Auswahl wichtig, dass sich die Systeme ohne größere Umschweife verwenden lassen und keine Entwicklungsarbeiten nach sich ziehen. Eine weitere Prämisse an die physischen Werkzeuge war, dass sie allesamt in zwei Koffer passen.

Die wichtigsten physischen Werkzeuge des Labors sind zwei leistungsstarke Laptops, fünf VR-Brillen, eine Festplatte, ein Mikrofon, eine Spiegelreflexkamera, ein Kinect Azure Tiefensensor und zwei iPad Pros. Die wichtigsten digitalen Laborwerkzeuge sind spatial.io, Unity und Sketchfab. Diese drei Systeme wurden dank ihrer Kompatibilität und versatilen Einsatzmöglichkeiten zu stetigen Begleitern der Forschungspraxis.

spatial.io lässt sich am einfachsten als die YouTube Plattform für 3D-Welten beschreiben und gibt einen Ausblick darauf, wie das Metaverse in Zukunft aussehen könnte. Angefangen als Startup,



hat es sich als kollaboratives Meeting-Tool verkauft und wurde in der COVID-19-Pandemie der größte virtuelle Ausstellungsort für NFTs. Heutzutage bezeichnet sich spatial.io als Videospiele-Plattform, denn Gamification ist eine bewährte Monetarisierungsstrategie von großen sozialen Netzwerken wie Facebook und versucht damit User\*innen zukünftig ins Metaverse zu locken.

Als Plattform erlaubt es Nutzenden eigene 3D-Welten hochzuladen, in denen eine Reihe an Möglichkeiten der Interaktion geboten werden. Sobald eine Welt online geschaltet wurde, kann sie per Link geteilt werden und Besucher\*innen haben die Möglichkeit, mittels eines Avatars über Handzeichen, Tanzeinlagen, oder Text- und Voice-Chat zu kommunizieren. Die Plattform lässt sich per Handy, Internetbrowser oder VR-Brille aufrufen und ist aktuell kostenfrei. Für das PPSL war es daher spannend, an diesem Ort der größtmöglichen Reibung Begegnungen mit anderen Forschenden stattfinden zu lassen.

Welten in spatial.io können mittels einer speziellen Unity-Version erstellt und auf die Plattform hochgeladen werden. Unity ist eine Game-Engine und wird vornehmlich von einer diversen Indie-Entwickler\*innen-Community genutzt. Es ist sehr einfach, Unity für künstlerische Zwecke zu verwenden, da die Software eine große Kompatibilität mit anderen Programmen aufweist, über einen reichhaltigen Asset-Store verfügt und insgesamt einfach zu bedienen und zu erlernen ist. Außerdem hat Unity keine hohen Hardware-Anforderungen.

Sketchfab ist ein online Marktplatz für 3D-Modelle. Im PPSL wurde bei der Gestaltung von Begegnungsräumen auf die frei verfügbaren Modelle zurückgegriffen sowie eigene Modelle zum Austausch hochgeladen.

## AUTOETHNOGRAFIE

Die Autoethnographie ist eine literarische Gattung, die zuerst in der Anthropologie und Soziologie in den 1980er Jahren aufkam (Vgl. Besio und Butz 2009). Der Ursprung der Autoethnographie lag im Unmut vieler Forschenden mit den akademischen Konventionen der Zeit – was auch die “Krise der Repräsentation” genannt wird (Vgl. Clifford und Marcus 1986). Die Kritik in dieser Krise ist, vereinfacht gesagt, dass die Geisteswissenschaften die Bodenhaftung verloren hätten; dass im Speziellen epistemologisch ein Problem entstünde, wenn die wissenschaftliche Haltung eine Trennung vom schreibenden Subjekt zu deren Forschungsgegenstand verlangt und dabei gleichzeitig einen Anspruch auf Objektivität geltend macht (Besio und Butz 2009).

Autoethnographisches Schreiben ist eine Antwort auf dieses Problem, denn es stellt Emotionen und Erfahrungen während der Forschung in den Vordergrund, um der subjektiven Natur von Wissen gerecht zu werden. So werden beim autoethnographischen Schreiben besonders die forschenden Identitäten und der daraus resultierende Zugriff auf den Forschungsgegenstand transparent gemacht (Vgl. Besio und Butz 2009). Seit den 1980ern hat sich die Praxis der Autoethnographie in andere Forschungsfelder weitergetragen und wird nun u.a. in der künstlerischen Forschung angewandt (Vgl. Holman-Jones et al. 2013). Das Buch “Would you like to play a game?” von Mark Butler (2006) erscheint inhaltlich wie methodisch als ein gutes Beispiel der autoethnographen Praxis.

Kernaspekte des autoethnographischen Schreibens sind nach Holman-Jones (2013): “(1) purposefully commenting on/critiquing of culture and cultural practices, (2) making contributions to existing research, (3) embracing vulnerability with purpose, and (4) creating a reciprocal relationship with audiences in order to compel a response.” Auf diese Weise unterscheidet sich das autoethnographische von anderen persönlichen Textsorten und kann einen wissenschaftlichen Beitrag leisten.

Im PPSL wird die Textform als ein sinnvolles Werkzeug verstanden, um disziplinär geprägte Arbeitsweisen zu überbrücken und eine gemeinsame reflexive Ebene in die Laborarbeit einzuziehen.

Wie bei Besio und Butz (Vgl. 2009, S. 1) beschrieben, wird die Methode verwendet, um einerseits die Biographien der Projektteilnehmer so in Stellung zueinander zu bringen, dass mehr über die interdisziplinäre Zusammenarbeit erfahren werden kann und andererseits, um die Erfahrungen der Begegnungen im PPSL in angemessener Form zu reflektieren. Dementsprechend wird die Autoethnographie in den folgenden Kapiteln die vorherrschende Textform sein. Doch davor beleuchtet ein autoethnographischer Text von Louis Oehler die interdisziplinäre Zusammenarbeit mit Jörg Brinkmann und dem Forschen im PPSL.

## LOUIS

Zu Beginn der Zusammenarbeit habe ich Jörg vor allem eines gefragt: Wo führt das das Ganze hin? Was kommt am Ende? Welche Erkenntnisse wollen wir abschöpfen?

Diese Fixiertheit entspringt meinem disziplinären Hintergrund als Architekt und trat durch die interdisziplinäre Zusammenarbeit erst zutage. Ich verstehe dieses Forschungsprojekt zu großen Teilen als eine Vermittlungsleistung zwischen unterschiedlichen Zugängen, Denk- und Arbeitsweisen, der Vermittlung zwischen Jörg und mir in unseren Rollen als Medienkünstler und Architekt. Ich will hier schildern, was sich in meinem professionellen Denken durch die Forschungswerkstatt verändert hat und damit meine Position zum praxisbasierten, künstlerischen Forschen zu digitalen Medien skizzieren.

Das Post Physical Sense Lab widerspricht jeglichen Determinismus, wie bereits aus den vorangegangenen Zeilen hervorgeht. Kommt man aus einer Disziplin, die auf eine konkrete Verdinglichung hinarbeitet, wie aus der Architektur oder anderen Designfächern, prallen damit zunächst zwei Gegensätze aufeinander. Das Denken vom Ende her ist einem architektonischen Entwurfsprozess inhärent und wird an vielen Entwurfslehrstühlen vermittelt: Das mentale Bild verdichtet sich im Kopf, bis die Architektur schließlich über Annäherungen in Modellen und Zeichnungen auch von anderen gelesen werden kann. Zielen wir innerhalb nur weniger Monate auf eine konkrete, bauliche Idee ab, mag das Sinn machen. In der künstlerischen Forschung stellte sich mir dieser Denkstil als Hindernis dar.

Jörg und ich haben einen regen, beinahe ständigen Austausch gepflegt. Sich dabei im anderen wiederzuerkennen und festzustellen, dass in Medienkunst und Architektur teilweise vergleichbare Qualitäten gesucht werden, hat sich für mich zu einem zentralen Element der Zusammenarbeit entwickelt.

In der Architektur ist es oft ein letzter Handgriff, ein Dreh (das je-ne-sais-pas-quoi), welches ein Projekt gelingen lassen. Zunächst flattern zahlreiche Assoziationen, Referenzen, kollektive Erinnerungen, Ankerpunkte für mögliche Interventionen durch den Raum und mit nur wenigen geschickten Handgriffen beruhigt sich das Feld. Die losen Enden finden sich spielerisch in einem wohl gefügten Sinnzusammenhang wieder, ohne gezwungen zu erscheinen. Für mich ist so ein Glücksfall immer poetisch. Ein gelungenes Werk kann überraschen oder auf etwas hinweisen, immer aber beschenkt es Betrachtende – um eine weitere Perspektive, einen neuen Gedankengang, einen neuen Raum im Kopf. Wir sprachen beispielhaft von dem Umbau der St. Agnes Kirche in Berlin, aber auch von einem Neubau, der St. Canisius Kirche von Prof. Heike Büttner. In Jörgs Schaffen finde ich derartige Glücksfälle und stelle fest, dass das ein gewisses Denken und Handeln voraussetzt. Für mich war es sehr lehrreich, diesem Denken nachzuspüren und derlei Glücksfälle in das eigene Forschen einzuladen. Es verändert die Forschungspraxis und ist meiner Meinung nach notwendig für künstlerische Forschung. In regulärer Forschung wäre es verwunderlich zu behaupten, dass ein Projekt zu viel bearbeitet oder gar „über-arbeitet“ wurde. Wohingegen es



in künstlerischer oder architektonischer Praxis schnell passiert, dass zu viel gewollt wird und das Projekt auseinanderfällt. Gerade im künstlerischen Forschen neigt die Praxis dazu, derart theoretisch überladen, verlängert oder erzwungen zu werden, dass die Kunst darunter leidet. Die Forschung auf der anderen Seite läuft Gefahr, als zweitrangig eingestuft zu werden und ist die Praxis abgeschlossen, nicht mehr als ein intellektueller Kommentar oder eine Zusammenfassung zu sein. Jane Bennett hat einmal über Architekt\*innen gesagt, sie verspeisen Theorie lediglich zum Frühstück und in dem hier geschilderten Zusammenhang, verstehe ich die Kritik. Ein Dilemma, das auf eine klare Trennung von Kunst und Forschung hinweist.

Und trotzdem sehe ich die Erkenntnisse, die über künstlerische Forschung gewonnen werden können, als ein Besonderes und Notwendiges an. Der Versuch, praxisbasierte, künstlerische Forschung zu betreiben, hat mir einen Zugang zum Forschungsgegenstand meines PhD-Projektes verschafft, den Videospiele, welchen ich mit herkömmlichen Methoden niemals erreicht hätte.

Im PPSL arbeiten wir noch immer an diesem Dilemma und bisher hat es geholfen, der Aufgabe als Kollektiv zu begegnen; gemeinsam am selben Gegenstand und in engem Austausch zu arbeiten, aber sich die entsprechenden Rollen aufzuteilen. Die produktive Spannung im PPSL entsteht schließlich daraus, seinen professionellen Standpunkt zu verteidigen und im besten Fall sein Verständnis dessen zu erweitern.

Für die Architektur bedeutet das, dass sie ihren Wirkkreis als Raumgestalterin auch auf digitale Medien und die Forschung dazu ausdehnen kann. Es bedeutet, dass Architekt\*innen als Raumanalyst\*innen bereits zahlreiche Werkzeuge an der Hand haben, um mit einem klaren Blick der Konstruiertheit von Welterzählungen in Videospiele nachzuspüren und diese Erkenntnisse auf originäre Weise darzustellen.

## QUELLEN

Butler, Mark. 2006. *Would you like to play a game?: Die Kultur des Computerspielens: Die Kultur des Computerspielens*. Berlin: Kulturverlag Kadmos.

Butz, David, und Kathryn Besio. 2009. „Autoethnography“. *Geography Compass* 3 (5): 1660–74. <https://doi.org/10.1111/j.1749-8198.2009.00279.x>.

Clifford, J., & Marcus, G. (1986). *Writing Culture: The Poetics and Politics of Ethnography*. Berkeley, CA: University of California Press.

Holman Jones, Stacy Linn, Tony E. Adams, und Carolyn Ellis. 2013. *Handbook of autoethnography*. Walnut Creek, California: Left Coast Press, Inc.

Montfort, Nick, und Ian Bogost. 2009. *Racing the Beam: The Atari Video Computer System*. Platform Studies. Cambridge, Mass. London: MIT Press.

# SCHULWORKSHOP IN JENA

Für drei Schulstunden haben wir die 9. Klasse des Lobdeburg Gymnasiums in Jena unterrichtet. Wir haben unser Projekt als einen medienpädagogischen Workshop angemeldet, zwei Inputs und eine praktische Session mit VR-Brillen vorbereitet. Die Schüler\*innen waren 14-15 Jahre alt und galten als leistungsstarke Klasse, da sie gemeinsam während der Pandemie eine Stufe übersprungen hatten. Unsere Ansprechperson Katja Milker gab an, dass die Schüler\*innen schon jetzt sehr auf die Abiturprüfung fokussiert sind; die meisten Schüler\*innen würden nach ihren Aussagen später die Fächer Betriebswirtschaftslehre oder Jura studieren wollen.

## VORTRAG/KONZEPT

Der Workshop sollte kein klassischer Schulunterricht werden, sondern wir wollten den Schüler\*innen die Möglichkeit geben, in einem ungezwungenen Rahmen privates Konsumverhalten zu kommunizieren und zu reflektieren.

Dafür haben wir eindeutige Beispiele zu Videospiele, Streamer\*- und Influencer\*innen vorbereitet. Diese Beispiele beruhen auf einer aktuellen Studienlage zu beliebten Spiele-Titeln und Plattformen, aber auch auf eigenen Recherchen. Ziel war damit anzufühlen, aber auch zu verifizieren, in welchen Bubbles sich Schüler\*innen tatsächlich aufhalten.

Es ist Fakt, dass sich Schüler\*innen in digitalen Welten sozialisieren, zu denen ihre Eltern schwierig einen Bezug herstellen können. Ähnlich verhält es sich mit Lehrer\*innen älterer Generationen. Es ist zeitaufwändig, sich in diesen Welten aufzuhalten, ihre Sprache zu lernen und dabei ein genuines Verständnis zu entwickeln. Folglich klafft zu diesem Thema eine große Lücke in der Erziehung von Heranwachsenden auf, wo ein verantwortungsvoller Umgang mit digitalen Medien stehen könnte.

Folglich war es unser Versuch, ganz dicht am Material neue Gesprächsräume zu öffnen. Auf der praktischen Seite haben wir Schüler\*innen die Möglichkeit gegeben mittels VR Brillen ihre Version eines Metaverse, eines Internets der Zukunft und seiner User\*innen mit der App Open Brush für die Meta Quest zu zeichnen. Die gesammelten Ergebnisse finden sich online auf unserer Website und sind zu einer virtuellen Ausstellung auf [spatial.io](https://spatial.io) arrangiert.

## BEGEGNUNG UND ERKENNTNISSE IN JENA

Die in unserem Input gezeigten Beispiele von deutschen Streamer\*innen waren fast allen Schüler\*innen bekannt, werden alltäglich von ihnen konsumiert und bieten Charaktere, mit denen sich die Schüler\*innen identifizieren können. Wir hegen keinen Zweifel daran, dass Streaming und die Creator\*innen auf den sozialen Netzwerken eine neue Popkultur der Jugendlichen darstellen. Und das unabhängig vom Bildungshintergrund.

Unsere Beispiele waren trotz, dass sie eher einer Videospiele-Szene zuzuordnen sind, allen genderspezifisch bekannt. Die beliebtesten Spiele in dieser Klasse waren Minecraft, Fortnite und Valorant. Bei den Streamer\*innen bzw. Influencer\*innen lässt sich die Kategorie "beliebt" nicht immer anwenden. Denn die Schüler\*innen haben den Content der Plattformen eindeutig als Unterhaltung eingeordnet, etwas, das sie konsumieren und nicht unbedingt wertschätzen. Der Konsum findet außerdem bei den meisten Schüler\*innen passiv statt. Ob sie selbst Inhalte gestalten und hochzuladen, wie es auf fast allen großen Plattformen möglich ist, oder nur einen einfachen Kommentar schreiben würden, haben alle auf unsere Frage hin verneint.

Im Gespräch war unser Ziel zu erfahren, mit welcher Intention das Internet aufgesucht wird, dabei kamen zunächst kaum Antworten. Erst auf erneutes Nachfragen meldete sich eine Schülerin knapp: Ja, klar, auf TikTok. Hierauf nickten viele. Der Zugang zum Internet liegt bei Heranwachsenden unserem Eindruck nach hauptsächlich über Plattformen, deren Apps auf Smartphones installiert sind. Videospiele werden online und im Multiplayer gespielt. Auf die Frage, ob auch allein gespielt wird, wurde mit einem Multiplayer Spiel geantwortet, dass nicht mit Freund\*innen aus der Schule, sondern mit Fremden im Internet gespielt wird. Es lässt sich daraus schließen, dass soziale Netzwerke wie YouTube und Twitch im Konsumverhalten bei Jugendlichen einen passiven Platz einnehmen, wohingegen Videospiele einen sozialen Interaktionsraum bieten. Es ist davon auszugehen, dass sich in den nächsten Jahren dieser digitale Interaktionsraum und damit die konsumgesteuerte Sozialisation der Jugendlichen stark verändern wird.

Insgesamt verhärtete sich die Annahme, dass die Schüler\*innen es nicht gewohnt sind, über ihr privates Konsumverhalten zu sprechen. Wurde eine Frage dazu gestellt, kam großes Genuschel im Klassenraum auf, jedoch selten eine Wortmeldung. Auf die Anfrage doch etwas lauter zu sprechen, die Antwort: Ist nicht so wichtig.

Aus der Perspektive einer Grundlagenforschung zu digitalen Sozialisationsräumen war es notwendig, mit den digital natives persönlich gesprochen zu haben und das regelmäßig zu wiederholen. Die kommenden Generationen nehmen technologische Neuerungen als Gegebenheiten auf, verinnerlichen diese und tragen durch ihren täglichen Umgang damit maßgeblich zur Gestaltung von Internetkulturen bei. Die Erkenntnis, dass die Schüler\*innen es nicht als wichtig empfinden in der Schule über ihr Konsumverhalten im Internet zu sprechen zeigt auf, dass ein Forum für einen gemeinsamen Dialog zustande kommen muss, bei dem man den Schüler\*innen den Raum gibt, ihre individuellen Eindrücke zu teilen und zu diskutieren, anstatt sie ausschließlich darüber zu belehren, wie der reflektierte Umgang mit digitalen Medien auszusehen hat.

# GESPRÄCH MIT MARC BONNER

Das Gespräch mit Marc Bonner fand in der Heimatstadt des Forschers in Saarbrücken statt. Marc Bonner ist ein promovierter Kunsthistoriker mit dem Schwerpunkt auf Architekturgeschichte. In seiner Lehrtätigkeit, Publikationen und letztlich seinem DFG Projekt “Offene Welt Strukturen” forscht er zu Videospiele und ihrer Architektur. Architektur gilt ihm als “mediales Scharnier”, dass der Welterzeugung in Games maßgeblich beiträgt.

Für uns war das Gespräch mit ihm aus vielerlei Gründen interessant: Seine fachliche Perspektive auf das selbstvergessene Umherwandern in Videospiele gab uns Einblicke darauf, wie eine virtuelle Realität des Metaverses für viele Menschen bereits heute in Videospiele realisiert wird. Seine Rolle als interdisziplinärer Forscher, der sich oft zwischen den Stühlen befindet, war besonders in Hinblick auf die Verschränkung von Theorie und Praxis (sei es in Kunst, Videospiele oder Architektur) lehrreich – denn das Medium Videospiele steht im Vergleich zum Film noch nicht in seiner kulturelle Blüte, es fehlt Designer\*innen u.a. der Games-philosophische Zugang.

Das Gespräch fand in einem ungezwungenen Rahmen statt und entspricht am ehesten einem qualitativen Interview, bei dem wir uns an einigen Grundfragen orientierten. Das Interview findet sich gekürzt und inhaltlich strukturiert im Anhang dieser Dokumentation. Das persönliche Treffen war zudem notwendig, um gemeinsam mittels Meta Quest VR Brillen auf der Spatial.io Plattform einen Rundgang durch ikonische Videospiele-Level zu machen. Das umfasst die Stadtarchitekturen der Grand Theft Auto (GTA) Spiele, sowie einen detaillierten Nachbau von de\_office, eines bekannten Counter Strike: Global Offensive (CS:GO) Mehrspieler-Levels.

## ZUSAMMENARBEIT MIT SPATIAL.IO

Auf eigentümliche Weise entstand bei uns allen der Eindruck, wir hätten Papiermodelle vor uns. Die GTA-Stadtlandschaften, die sich miniatürlich vor uns ausbreiteten, wirkten wie städtebauliche Modelle im Architekturstudium und luden zu architekturhistorischen Analysen ein – sei es zur Hausmannisierung oder den Debakeln amerikanischer Stadtplanung und deren “Downtowns”. Das Modell einer GTA-Tankstelle stand in einem ungefähren Maßstab von 1:3 vor uns und erreichte mit seinen Videospiele-Texturen schnell eine Haptik, die über die aktuell beliebten, ethnographischen Puppenhäuser in der Architekturpraxis hinausgeht. Dazu hat auch die mit VR-Brillen erzeugte körperliche Präsenz beigetragen. Zum Ende unseres Rundgangs betrachteten wir gemeinsam in einem Maßstab von 1:20 das CS:GO Level “de\_office” – von seinen low-poly Rändern bis hin zum ausdifferenzierten Nachbau einer amerikanischen Bürolandschaft und derer Zwischenräume. Indem wir dabei in die Knie gingen, oder hockend und den Kopf schräg drehend in die Korridore der Levelstruktur blickten, entstand eine Erfahrung, die uns in seiner ästhetischen Dimension schlicht überraschte. Wir hatten zudem eine Betrachterposition eingenommen, die dem born digital (UNESCO 2009), dem rein im digitalen Gemachten, der Levelgeometrien entsprach und uns gleichzeitig sinnvoll in der gemeinsamen Analyse unterstützte.

## BEGEGNUNG UND ERKENNTNISSE IN SAARBRÜCKEN

Das gemeinsame Gespräch und der virtuelle spatial.io Rundgang mit Marc Bonner zeigte uns, dass er sich als Kunst- und Architekturhistoriker mit einem Feld beschäftigt, den Game Studies, welches in Deutschland noch am Anfang steht. Trotz der hohen Gewinne der Videospielebranche und dass Games die Jugendkultur schlechthin sind, ist es für einen etablierten Games Scholar schwierig, eine geeignete Anstellung in Deutschland zu finden. Im Gegensatz dazu gibt es in den skandinavischen Ländern, den Niederlanden, Großbritannien oder Amerika an Universitäten angebundene Institute, die sich den Game Studies verpaid haben. Immerhin ist ein Wandel an deutschen Universitäten zu erkennen. Das Critical Games Lab in Klagenfurt sowie das Serious Games Lab in Köln verbinden Theorie und Praxis von Videospiele im universitären Kontext.

Es fehlt aber, unabhängig vom institutionellen Kontext, ein kritischer Umgang mit dem Videospiele-Medium, der helfen könnte Videospiele als Kunstform anzusehen. Im Vergleich zur Filmkultur, wo in der Vergangenheit z.B. die Filmkritik in Filmzeitschriften wie den Cahiers du cinéma das Verständnis von Film herausforderte und woraus sich eine ganze Stilrichtung des französischen Kinos, die Nouvelle Vague, entwickelte, gibt es für Games-Kritik andere Quellen. Marc Bonner merkt an, dass tiefgehende Diskurse heutzutage anstatt in Zeitschriften eher auf YouTube verhandelt werden – zumeist im Format von Videoessays.

### QUELLEN

Bonner, Marc. 2023. Offene-Welt-Strukturen: Architektur-, Stadt- und Naturlandschaft im Computerspiel. 1. Auflage. Marburg: Böhner-Verlag, Wissenschaft und Kultur.

„Charter on the Preservation of the Digital Heritage - UNESCO Digital Library“. UNESCO 2009. Zugriffen am 30. Oktober 2023, <https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000179529>.

# ARCISSTRASSE 12

Der dreitägige Workshop fand in Kooperation mit der Hochschule für Musik und Theater München (HMTM) statt. Die Teilnehmenden waren das PPSL, der Performance-Künstler Prof. Dani Ploeger (HMTM) und die Architektin und Künstlerin Ksenija Tajčić. Die Hochschule hat ihr Hauptgebäude in der Arcisstraße 12, einem ehemaligen NSDAP-Verwaltungsbau. Dass dieses Gebäude allerdings der vom Architekten Paul Ludwig Troost projektierte „Führerbau“ war und maßgeblich die Architektursprache unter Hitler bestimmte, lässt sich vor Ort nicht ablesen. Es fehlte uns ein visuelles Konzept, das mit der starren, neoklassizistischen Architektur und ihrem Geist bricht.

Um dieser räumlichen Intervention näher zu kommen, haben wir den Workshop mit einer gemeinschaftlichen Aneignung des Ortes begonnen. Dafür bedienten wir uns der Technik eines situationistisch-inspiriertes Dérives, sowie photogrammetrischer Scans, 360° Aufnahmen, Texturproben und Audioaufnahmen. Mit diesem Grundstock an digitalisiertem Material wurden die im Workshop begonnenen Raumexperimente online fortgesetzt.

## ARCHITEKTURHISTORISCHE EINORDNUNG

Das Gebäude der Arcisstraße 12 wird maßgeblich die Baugeschichte unter Hitler prägen, deren Architektursprache sich auf weitere Staatsbauten des „Dritten Reiches“ überträgt. Von Dani Ploeger kam die Frage ob Faschismus stilprägend sein und es eine faschistische Architektur per se geben kann. Der Blick nach Italien lehrt, dass es dabei selbst innerhalb eines „faschistischen Architekturverständnis“ himmelweite Unterschiede gibt. Was sich aber aus der historisch-biographischen Forschung bei Andreas Heusler oder Timo Nüßlein verstehen lässt, ist, wie gerade Paul Ludwig Troosts Architektursprache zur politisch aufgeladenen Architektur unter Hitler wurde.

Der Architekt Paul Ludwig Troost lehnte die Architektur der Moderne wie ein Großteil der derzeit in Deutschland arbeitenden Architekt\*innen ab. Er wurde als ein introvertierter, ja häuslicher Mensch beschrieben, der die *vita contemplativa* wie Nietzsche sie beschrieb schätzte (und von der er vermutlich auch gelesen hatte) (Nüßlein 2012, S.12-14). Seinen Tagebüchern zufolge fehlte es ihm nach eigener Aussage an Wärme und Empathie für seine Künstlerkolleg\*innen. Auch schreibt er von konstanten Selbstzweifeln und fehlendem Selbstbewusstsein in sozialer Gesellschaft, die er aus diesen Gründen eher vermeidete. (Nüßlein 2012, S. 13). Eine Flucht ins Häusliche, fleißigem Musizieren und dem Heil in künstlerischer Arbeit wie der Malerei liegen für Troost nahe und führen dazu, dass Hitler ihn ihm später ein verkanntes Genie sieht. (Nüßlein 2012, S.70f)

Wie viele Architekten seinerzeit begab er sich in Studienzeiten 1899 mit seinem Freund Peter Birkenholz auf eine Italienreise, die grob die Stationen des Prix de Rome beinhaltet und schon früh seine Bewunderung antiker Vorbilder widerspiegelt. (Deutsche Biographie, o.J.) Nach dem Studium arbeitete Troost zunächst für den im Münchner Raum bekannten Architekten Martin Dülfer und lernte so das Ehepaar Bruckmann kennen, die ihn in die künstlerischen Kreise Münchens einweihten und ihm 20 Jahre später Hitler vorstellen würden. Seinerzeit war



Troost denkbar unpolitisch und blieb es seinen Tagebüchern zufolge bis zu Beginn der Dreißiger Jahre (Nüßlein, S. 71). Besonders lässt sich das daran hervorheben, dass er zusammen mit Dülfer 1902-04 für die jüdische Großindustriellen-Familie Becker arbeitete und u.a. eine Villa und ein Grabmal baute. (Nüßlein 2012, S. 20) Welch zynisches Schicksal, dass dieselbe Hand Jahrzehnte darauf NSDAP-Verwaltungsbauten plante und beauftragte.

Aus diesem Grund haben wir das Grabmal Becker auf dem Jüdischen Friedhof Weissensee mit dem PPSL kartiert, es letztlich aber noch nicht verwendet. Professionell blieb für Troost bis zur Bekanntschaft mit Hitler 1930 der große Erfolg aus, er plante hauptsächlich Inneneinrichtungen für Kreuzfahrtschiffe (NDL) und kleinere Wohnbauten innerhalb der Kreise des gehobenen Bürgertums (Deutsche Biographie, o.J.). Auf dieses Luxus-Segment spezialisiert, verliert er schon ab 1906 den Anschluss an die Bewegung der Moderne (Nüßlein 2012, S. und versteift sich im Entwurf auf stil gebende Elemente des frühen 19. Jhdt. Damit wurde er für die Nationalsozialisten interessant, die ebenso die Moderne ablehnten und sich mit einen bürgerlichen Anstrich von ihrem Ruf als Straßenschlägerpartei distanzieren wollten (Heusler 2009, S.42). Ab 1930 fokussierte Troost sich ganz auf seinen neuen Auftraggeber. In diesen drei Jahren bis zu seinem Tod 1934 liegt der kunsthistorische Stellenwert von Paul Ludwig Troost, der in diesen drei Jahren dem Nationalsozialismus eine architektonische Form gab (Nüßlein 2012, S.191). Neben der Umplanung des „Braunen Hauses“ und dem Neubau des „Hauses der Kunst“, war der „Führerbau“ in der Arcisstraße 12 dafür von zentraler Bedeutung.

Die auszeichnende Merkmale der Arcisstraße 12 sind die monumentale Wuchtigkeit des Gebäudekörpers und die symmetrische Setzung im Gefüge des Königsplatzes zu der (äußerlich) ein Zwillingengebäude, die „Ehrentempel“ und ein steinerner Aufmarschplatz gehören. Die Entwicklung der Vorentwürfe zeigt indirekt den Einfluss Hitlers auf die Entwürfe, welche sich schrittweise immer monumentaler gestalteten bis sie schließlich bei der Brachialität des heutigen Steinquaders ankamen (Nüßlein 2012, S.89ff). Der Körper ist über zwei Portiken symmetrisch gegliedert, über deren Balkone Fahnenstangen und riesige Steinadler angebracht waren. NS-Symbolik findet sich überall am Bau und zählte zu Troosts neugewonnenem NS-Repertoire.

Der Grundriss im Inneren ist ebenso symmetrisch organisiert und wird über zwei riesige Binnensäule mit kräftigen Säulen erschlossen. Anliegend waren die Büros der NSDAP-Verwaltung. Dabei unterscheidet sich der Grundriss kaum von den angrenzenden, weit älteren Gebäude, die unter Ludwig I. am Königsplatz errichtet wurden. Troosts Neoklassizismus in der Arcisstraße zeigt gerade in den Vorentwürfen wie stark Leo von Klenzes Bauten (bspw. die Alte Pinakothek) in der Umgebung ihn beeinflussten. Insgesamt wurden alle architektonischen Details zwar klassisch gehalten, aber geometrisch vereinfacht. In den Büros der Arcisstraße fällt die kantige Innenausstattung auf; dunkle Holzvertäfelungen und die Messingdetails in Lampen oder Griffen. Hier zeigt sich Troosts Erfahrung in der Ausgestaltung von Kreuzfahrtschiffen, auch zeigen sich hierin seine guten Beziehungen zu den Handwerksbetrieben in München. (Nüßlein 2012, S. 72)).

Der „Führerbau“ wurde von 1931-37 errichtet und nach Paul Ludwig Troosts Tod 1934 von seiner Frau Gerda zu Ende ausgeführt. Das Gebäude wird während des Krieges beschädigt, geplündert und zur Nachkriegszeit mehrfach umgebaut. Im Kern ist das Gebäude erschreckend unverändert geblieben. Es scheint gerade zu Hochschulzeiten einen Investitionsstopp zu geben, den Renovierungen finden gar nicht oder nur im geringsten Umfang statt. Die einzige Idee der Umnutzung ist ein Weitermachen wie bisher.

## BEGEGNUNG UND ERKENNTNISSE IN MÜNCHEN

Seither umwölkt die Arcisstraße 12 eine dunkle Form des Tourismus. Sei es zum 100. Geburtstag der Propagandaregisseurin Leni Riefenstahl (Süddeutsche Zeitung 2014) oder, dass nach Aussagen der Hausmeister immer wieder Teile der Inneneinrichtung, zum Beispiel Türklinken, verschwinden. All der Nazi-Spuk findet sich dann im Internet auf kleinen Twitter-Konten, eBay oder dämmerig-unprofessionellen YouTube-Kanälen. Die Arcisstraße 12 ist eine gigantische Projektionsfläche, die seltsam marode (Süddeutsche Zeitung 2015) und unkommentiert am Königsplatz steht. Natürlich befindet sich das NS-Dokumentationszentrum, ein weiterer, glatt geschliffener Kubus nebenan. Innerhalb und vor der Arcisstraße 12 bleibt dieses aber unsichtbar. Keine Schilder, Flyer oder Führungen. Kein visuelles Konzept.

Vor dieser Ausgangslage sind wir wie folgt vorgegangen: Neben unserer historischen Annäherung hatte Ksenija Tajčić das Projekt "Hybrid Spaces" vorgestellt, an dem sie für das Kunsthaus Dresden beteiligt war. Hybrid Spaces zeigte in beachtlicher Ausarbeitung, wie stark sich reale und digitale Welt in einer XR-Ausstellung verschränken lassen. Uns diente es als Beispiel, auch wenn an dem Projekt mehr als 20 Personen über Monate hinweg beteiligt waren.

Dani Ploeger hat ein Dérive aus dem Kontext der situationistischen Kunst der 60er Jahre angeregt. Unser Dérive diente aber hauptsächlich dem Zweck sich all der Projektionen, der historischen Kenntnisse für eine kurze Zeitspanne zu befreien und lediglich den Raum, den Ort wie er aktuell ist, wahrzunehmen, wenngleich auch wir recht schnell als dem Hochschulbetrieb fremden Sonderlinge erkannt wurden. Für das Dérive sind wir zu viert, anfangs miteinander, bald getrennt voneinander, ohne ein Wort zu sprechen oder anderweitig zu kommunizieren, durch das Gebäude gegangen. Wir haben uns dafür eine Dreiviertelstunde Zeit genommen, von 22:37 Uhr bis etwa 23:22 Uhr. Wir entschieden das Gebäude zur Nachtzeit aufzusuchen, um etwas mehr Ruhe bei der Exploration zu haben.

Selbst bei Nacht war das Gebäude noch immer ein vibrierender Klangkörper. Immer wieder hörten wir das Zuschlagen einer Tür und den Hall sich entfernender Schritte. Die Luft war in fast allen Fluren erfüllt von gedämpften Melodien. Dazu gesellte sich das Surren der Getränkeautomaten, oder andere technische Geräusche wie im Obergeschoss in einem frisch renovierten Flur mit weißem Licht, das Rauschen einer Rauchabsauganlage im Standby. Natürlich machten wir allesamt unterschiedliche Erfahrungen, ich verallgemeinere hier die Überschneidungen: Besonders stark fällt die Trennung der öffentlichen von privateren Zonen auf. Begibt man sich erst in das Ganggewirr hinter den großen Binnensälen fällt auf wie Studierende sich des Ortes angenommen haben: Flohmarkt-Möbel und kleine Aschenbecher, Müllsäcke, ein Einkaufswagen der hinter einer Brandtür versteckt saß, Plakate für Veranstaltungen von 2014, kleine Pflanzen auf den Spinden vor den Proberäumen. Es ist ein Sammelsurium aus achtlosen Aufmerksamkeiten gegenüber dem gemeinsamen Ort. Vieles wirkt improvisiert und in Lieblosigkeit abgenutzt, das Licht ist wärmer als im Eingangsbereich. Es verstetigt sich der Eindruck des Maroden: Irgendwo in den Eingeweiden des Gebäudes tropft ein Wasserhahn, betätigt man den Aufzug, um in den zweiten Stock zu fahren, flackert das Licht einiger Fahrstuhltasten und es knistert hinter den Metallpaneelen. Folgt man dem Treppenhaus in den Keller, muss man im ersten Untergeschoss ein kleines Seil, das als Absperrung angebracht wurde, vom Haken nehmen und gelangt in den Flur vor dem 2. Untergeschoss. Hier ist es dunkel und die Folgetür bleibt verschlossen, es liegt eine Matratze auf dem Boden. Es scheint der Limbus vor dem Privatesten zu sein, denn im UG 1 wohnt der Hausmeister, der auch der Hüter des zweiten Untergeschosses ist.

Insgesamt hat das Dérive bei uns allen ein differenzierteres Bild des Ortes gezeichnet, dem nun mehr Wärme anhaftet. Etwas Wärme, welche die Generationen an Studierenden und die täglichen Bewohner\*innen des Gebäudes geschaffen haben. Im Dérive hat der Raum seine eigene Energie offenbart. Diese Energie entstammt aber nicht seiner Geschichte, sondern dem Umstand, dass er allen Problemen zum Trotz genutzt wird. Aus den Räumen hört man einzelne Instrumente, die sich im Foyer zu einer verhaltenen Komposition verbinden. Dies wird gelegentlich von lauten Türknallen untermalt und wäre in einem Neubau für eine Musikhochschule niemals so geplant worden. Im Fall der Arcisstraße 12 schafft das aber einen speziellen Charakter, den wir wertschätzen und der sich sicherlich positiv auf die künstlerische Entwicklung der Studierenden auswirkt.

Trotz aller Wärme zeigte das Dérive aber auch, dass im Gebäude visuell eine konzeptionelle Lücke aufklafft, in der sich aktuell all der Nazi-Spuk und seine Anhänger breitmachen und die wohlgemerkt von außen auf das Gebäude zukommen. Es ist, als strahle von unten und aus der Vergangenheit eine Unheimlichkeit hoch, die sich gar nicht erst festsetzen darf. Über diese unverheilte, ewige Wunde legt sich aktuell nur das traurige Pflaster des „Irgendwie-Weitermachens“. Dabei benötigen wir dringend und nicht nur in diesem Fall einen lebendigen und sichtbaren Diskurs vor Ort und Material.

Am darauffolgenden Tag haben wir mit unseren bereits im Vorfeld getesteten Geräten photogrammetrische Scans am Gebäude genommen. Dabei entstand ein digitales Repertoire der Arcisstraße 12: die Eingangstreppe, ganze Flure, Säulen, Geländer, Blendrahmen, Wandausschnitte, Türen, eine Toilette, Deckenleuchten, einzelne Pflanzkübel und verstreute Objekte wie Mülleimer oder Türbeschläge. Außerdem haben wir 360-Grad-Fotos für reflection probes und skyboxes geschossen. Texturen wurden von beinahe allen in den Eingangshallen verfügbaren Materialien genommen – vom Saalburger Marmor, dem polierten Travertin, den Mosaiken in der Decke des Portikus etc. Abschließend haben wir mehrere Ambient Sounds in unterschiedlichen Räumen einschließlich der betriebsamen Eingangshalle aufgenommen. Für einen weiteren vollen Tag bereinigten wir die Datensätze und exportierten die Ergebnisse zur Weiterverarbeitung mit Unity. Noch vor Ort bereiteten wir ein kleines Level zur Präsentation vor der Hochschulöffentlichkeit der HMTM vor; eine Neukombination der architektonischen Elemente und einiger Sounds. Seither wurde online an dem Gebäude weitergearbeitet, dessen dreitägiger Workshop uns letztlich als Startpunkt diente.

## **ARCISSTRASSE 12 AUF SPATIAL.IO**

Das Aufarbeiten des Datenmaterials und der Upload auf spatial.io hat uns wiederholt die Einzigartigkeit der Arcisstraße 12 ins Bewusstsein gerufen. Die gemeinsame Begehung in spatial.io hilft dabei als eine Art interaktiv-erlebbare Gedankenstütze, in der man sich virtuell treffen und unterhalten kann. Die Optionen, den Raum in seinen Dimensionen zu transformieren oder eine übergroße, digitale Ente von der Decke fallen zu lassen, stehen für die Myriaden an Möglichkeiten, die uns das digitale Abbild so plötzlich anbietet.

Es ist der Versuch, unvoreingenommen mit der Architektur zu spielen. In der Architektur zu spielen. Dinge auszuprobieren, die man vielleicht aus Höflichkeit vor den Musiker\*innen oder aus anderen Gründen im physischen Raum unterlassen würde. Unser Abbild der Arcisstraße auf spatial.io funktioniert somit als digitales Dérive nach ganz eigenen Regeln.

Im Gegensatz dazu steht die virtuelle Ausstellung THE WORLD REGLITTERIZED (<https://reglitterized.kuenstlerverbund-hausderkunst.de>) vom Künstlerverbund im Haus der Kunst in

München, unweit entfernt von der Musikhochschule. Das Ausstellungsgebäude ist ein Spätwerk von Paul Ludwig Troost und wurde am 18. Juli 1937 mit der ersten „Großen Deutschen Kunstausstellung“ zum zweiten „Tag der deutschen Kunst“ mit einem monumentalen Festzug unter dem Motto „2000 Jahre deutsche Kultur“ eröffnet. In seiner Rede sprach Hitler damals kaum über die Kunst, die das Haus zeigen sollte, sondern vielmehr über jene Kunst, die er ablehnte und gegen die er einen „unerbittlichen Säuberungskrieg“ führen wollte. Dieses Gebäude war immer schon ein Ausstellungsraum für Kunst, ist es bis heute geblieben und steht in vielerlei Hinsicht auf einer Parallelen zur Arcisstraße 12. In der virtuell begehbaren Ausstellung bewegen sich Besucher\*innen in der Egoperspektive durch die Architektur und schauen sich digitale Abbilder der Kunstprojekte an. Es ist eine 1:1 Übersetzung der physischen Ausstellung. Für uns ist es schwer, in diesem digitalen Nachbau einen praktischen Nutzen oder einen künstlerischen Wert zu erkennen. Die Webseite erlaubt lediglich eine isolierte, alleinige Visite; es bleibt für jede\*n Besucher\*in bei einem identischen Abbild der realen Ausstellung in einer virtuellen Parallelwelt, die Besucher\*innen werden zu stillen Konsument\*innen, jeglicher diskursiven Möglichkeiten beschnitten.

Das Arbeiten in der Arcisstraße 12 hat uns gelehrt, dass wir diskursive Fäden im Realraum erst aufnehmen müssen, bevor wir sie digital weiterführen können. Die Übertragung eines Grundrisses alleine reicht dafür nicht aus und wir sehen ein großes Potential auch in Zukunft an den Möglichkeitsräumen digitaler Abbilder zu forschen.

## QUELLEN

Biographie, Deutsche. o. J. „Troost, Paul - Deutsche Biographie“. Bayerische Staatsbibliothek. Zugriffen 17. August 2023. <https://www.deutsche-biographie.de/sfz123231.html>.

Heusler, Andreas, Hrsg. 2009. „Paul Ludwig Troost, Architekt des ‚Braunen Hauses‘ und ‚Erster Baumeister des Führers‘“. In *Gesichter der Zeitgeschichte: deutsche Lebensläufe im 20. Jahrhundert*. München: Oldenbourg.

Nüßlein, Timo. 2012. *Paul Ludwig Troost : (1878-1934)*. Bd. Band 1. *Hitlers Architekten Band 1*. Wien: Böhlau Verlag. <https://bibsearch.uni-weimar.de/id{colon}1617403261>.

Wetzel, Jakob. 2015. „‚Führerbau‘ in München: Hochschule für Musik ist marode“. *Süddeutsche.de*. 21. April 2015. <https://www.sueddeutsche.de/muenchen/marode-hochschule-fuer-musik-eine-kleine-nassmusik-1.2443962>.

Zeitung, Süddeutsche. 2014. „Hochschule für Musik und Theater: Und Action!“ *Süddeutsche.de*. 5. August 2014. <https://www.sueddeutsche.de/muenchen/nazibau-am-muenchner-koenigsplatz-holde-kunst-auf-brauner-folie-1.2076331>.

# RAINFOREST XR WORKSHOP

Aufgrund eines krankheitsbedingten Verzugs fand der Rainforest XR Workshop noch nicht statt. Trotzdem wird der Workshop dokumentiert, weil er in seiner Vorbereitung bereits Aufschluss über die Arbeitsweise des PPSL gibt.

## VORBEREITUNG

Der Workshop greift das Konzept von David Tudors Rainforest Projekt auf. Aber anstatt einer großformatigen, physischen Klanginstallation soll zusammen mit den Teilnehmer\*innen eine virtuelle Klangskulptur entstehen, die mithilfe von spatial.io über VR-Brillen, Smartphones oder direkt am Computer erkundet werden kann.

Der mehrtägige Workshop findet in einer Kollaboration mit dem ZiMMT e.V. in Leipzig statt. Das ZiMMT bietet eine immersive Klangumgebung, bestehend aus 32 Lautsprechern in einer umgenutzten, industriellen Halle im Leipziger Osten. Teilnehmer\*innen können während des Workshops eigene Geräusche aufnehmen oder eigene Kompositionen/Field Recordings mitbringen. Die Audiodaten werden dann mit 3D Objekten unter Zuhilfenahme der Game Engine Unity und dem Konzept der Photogrammetrie zu Klangkörpern transformiert, die im virtuellen Raum installiert und erkundet werden können. Somit wird aller Voraussicht nach ein virtueller Rainforest entstehen. Zum Abschluss des Workshops ist eine performative Präsentation der Ergebnisse geplant, bei der unter Zuhilfenahme der Infrastruktur des ZiMMT e.V. eine Verschneidung mit dem Realraum vorgesehen ist.

Wichtig ist, mit dem mobilen Labor des PPSL auf die Interessen der Künstler\*innen einzugehen, die vornehmlich aus dem Feld der Soundart kommen und keine Erfahrung mit 3D Engines oder dem Programmieren von interaktiven 3D Welten haben. Daher wurden Workflows und bspw. ein Tutorial zur Photogrammetrie Software Agisoft vorbereitet, um gemeinsam und auf persönlichem Interesse aufbauend an dem Projekt zusammenzuarbeiten. Das Konzept des Rainforest von David Tudor liefert dabei eine verständliche Blaupause, nach der die interdisziplinäre Zusammenarbeit kommuniziert und koordiniert werden kann.



# UNTERRICHT MIT STUDIERENDEN

Im Sommersemester 2023 wurden im Rahmen des PPSL zwei englischsprachige Fachmodule an der Bauhaus-Universität Weimar angeboten. Damit die Studierenden an der Forschung des PPSL teilhaben können, wurden während des Semesters offene Werkstattsessions eingerichtet, in denen nach Belieben die Technik des PPSL ausprobiert werden konnte, es aber auch Raum für Gespräche gab. Die Teilnahme an diesen Sessions war keine Pflicht und sie waren von einer ungezwungenen Atmosphäre geprägt. Darüber hinaus wurden regelmäßig und nach Bedarf Konsultationen angeboten, um die individuellen Arbeiten zu unterstützen und einen besseren Eindruck der jeweiligen Forschungsprozesse zu bekommen.

Den Anfang des Semesters machte pro Kurs ein halbtägiger Impulsvortrag, in dem die jeweiligen Themen vorgetragen und diskutiert wurden. Die Vorträge sollten die Studierenden dazu animieren, ihr Wissen im Umgang mit digitalen Sozialisationsräumen und Videospielen einzubringen und zu reflektieren. Die daraus entstandenen studentischen Arbeiten sind auf der Webseite des PPSL dokumentiert.

## FACHMODULTEXTE

Headbutting the Metaverse: What does it mean to have a bodily interface to virtual socialisation spaces? You might have heard about VRChat or other massive multiplayer online role playing games; The creators and endorsers of these realms are essentially selling it on the foundation of building stronger connections to other people, achieving perfection, and finding beauty ideals that don't exist in the non-virtual world.

Ironically, these are all aspects of life that virtual reality is taking from us. The negative effects far outweigh the positives, and it's important to discuss the impact that it will have on our society. In order to experience such a Metaverse, we will slip into the role of a flaneur, strolling through the bits and bytes of VRchat, discussing topics like new physicality, infinite scales of virtual connection, bodily interfaces and the nature of human interaction.

Outplaying the Videogame: Game developers, especially of triple-A-productions, tend to immersive world building. Given the financial means of this industry, there is no real competition to companies like Ubisoft, From Software or CD Project Red in the public sector. In their economically successful open-world games players find themselves enveloped by intuitive interfaces, embedded in many layers of technology, participating in seamless fictional, spatial experiences. But are those experiences really that seamless? With techniques of counter-play the workshop aims at uncovering the web of relations a video game lays around players; and also helps to understand how the materiality of the video game comes to live. With concrete game examples (Elden Ring, Death Stranding, God of War, Assassin's Creed), play sessions and theoretical inputs we will discuss the role of embodiment in video games and shed light on the political and social dimensions of



losing yourself in Video game worlds. Ultimately, participants will be able to develop their own strategies to use the video game form as an artistic material.

## **BEGEGNUNG UND ERKENNTNISSE IN WEIMAR**

Die Thematiken der Seminare haben in der ersten Veranstaltung viele Studierende der Medienkunst, aber aus der Urbanistik angezogen. Gerade beim Modul “Outplaying the Videogame” wirkte es, als gebe es einen Bedarf der Studierenden nach games-philosophischen Analysen und entsprechenden Freiräumen, um künstlerische Projekte zum Thema zu realisieren. Dafür sprach auch die hohe Bereitschaft, das Gegenstandsverständnis mit Texten aus den Game Studies zu vertiefen und sich im wissenschaftlichen Schreiben zu versuchen oder es zu lernen.

Die Studierendenprojekte zeigen eine ganze Bandbreite an Ansätzen und hohe Eigenmotivation. Auch begrüßten die Studierenden, dass die Workshops des PPSL natürlich für sie zugänglich waren und wir erhielten bereits Anmeldungen für den Rainforest XR Workshop und den Schulworkshop in Weimar.

Für das PPSL und in Anbetracht der Ergebnisse sehen wir die werkstattgebundene Lehre auch im digitalen Bereich als einen Erfolg an. Wie in einer Holzwerkstatt oder einem Atelier voller Papiermodelle, lassen sich über den direkten Austausch am Material Inhalte mit einer anderen Qualität vermitteln, vor allem wenn Menschen vor Ort und ohne den Zwang eines Seminarplans von nur 90 min je Einheit zusammenkommen. Hierfür empfiehlt es sich, auch in Zukunft entsprechende Lehrformate anzubieten.

# SCHLUSSWORT & AUSBLICK

Es ist tatsächlich risikobehaftet, sich mit einem Forschungsprojekt den digitalen Transformationen zu stellen und nicht den allgemeinen Phrasen und Buzzwords, vor allem aber einer disziplinären Bequemlichkeit zu erliegen. Hier müssen ganz die Scheuklappen fallen und neue Wege der interdisziplinären Zusammenarbeit an den gemeinsamen, drängenden Themen unserer Zeit gefunden werden. Digitaler Wandel ist schon immer ein solches Thema und Antrieb gewesen.

Eine Projektförderung mag enden, damit kann aber der Forschungsgegenstand keinem determinierten Ende zugeführt werden. Am Beispiel von Videospiele, Social Media Apps, VR und Augmented Reality lässt sich beobachten, dass sich digitale Medien in konstanter Weiterentwicklung befinden und die kulturelle und gesellschaftliche Debatte in eine reaktionäre Position drängen. Hier kann künstlerisch-forschende Praxis der Öffentlichkeit, aber auch der Forschung helfen, sich die Gegenstände selbstbestimmt anzueignen und die dringend benötigten und zukunftsweisenden Perspektiven auf Technologie zu liefern.

Aktuell wächst eine Generation im Internet auf, deren Lebensrealität nur wenige Überschneidungen mit der Unseren aufweist und deren Zugang zu Internet und digitalen Medien ein radikal anderer geworden ist. Fortnite oder Valorant, Kick oder Twitch, alles sind Räume der Sozialisation, deren popkulturelle Codes und Funktionsweisen für viele Technologie-Forschende fremdes Terrain sind.

Der direkte Kontakt zur Materie in Konsum, Gestaltung und der Konfrontation junger User\*innen ist notwendig, um die gesellschaftliche Relevanz eines Forschungsprojektes zu digitalen Medien nicht aus den Augen zu verlieren. Es liegt in der Natur der Sache, dass sich Forschende und Künstler\*innen den technologischen Neuerungen in Gänze aussetzen müssen. Den digitalen Wandel zu verstehen, setzt immer eine eigene Transformation mit den Gegenständen voraus; erst dann sind wir in der Lage, aufmerksam zuzuhören und originäre Forschung daran zu betreiben.

Wachsame Zuhören ist eine Seltenheit in einer Forschungslandschaft, deren Projekte vom Ende her gedacht werden. Kunst und Forschung in Kombination können hier die nötigen Vorzeichen umkehren, um dieser Entwicklung entgegenzuwirken. In interdisziplinären Projekten benötigt dieser Prozess Zeit, ermöglicht aber den Spagat zwischen fremden Disziplinen, zwischen Kunstschaffen und Forschung, zwischen Forschenden und Gegenstand.

# ANHANG

## DAS GEKÜRZTE UND STRUKTURIERTE GESPRÄCH MIT MARC BONNER

**JÖRG** Seit wann hast du die Erkenntnis ein Hobby wie Videospiele in deine Forschung einzubringen? War das schon im Masterstudium so?

**MARC** Das war reiner Zufall. Ursprünglich wollte ich Architektur studieren, bin dann aber über Umwege in der Kunstgeschichte mit Schwerpunkt auf Architektur gelandet. Zeitgenössischer als die Moderne wird es in dem Feld allerdings kaum. In meiner Masterarbeit ging es darum in Calatravas Architektur auf Spuren der Avantgarde-Skulptur zu untersuchen, Videospiele waren damals noch nicht mehr als ein Hobby. Mein Glück war dann, dass ich bei Henry Keazor studiert habe, der im Übrigen ein großer Sci-Fi-Nerd ist. In dieser Zeit erweiterte ich meinen Schwerpunkt zu Calatrava darum, welchen Einfluss seine Architektur auf die Architekturgestaltung in Sci-Fi-Filme hatte und widmete ein kleines Kapitel meiner Doktorarbeit den Videospiele. Der eigentliche Schlüsselmoment war dann, dass Henry Keazor mich Thomas Hensel vorgestellt hatte. Hensel hat in Pforzheim Design gelehrt und ist eigentlich ein Kunsthistoriker, der sich genau wie ich für Videospiele interessiert. Über ihn bin ich an eine Stelle in den Medienwissenschaften in Köln gelangt, wo ich mir sozusagen Übernacht Medientheorie- und Philosophie angeeignet habe. Darauf folgten Seminare zu Videospiele, Konferenzen der Games Studies und letztlich auch mein DFG-Projekt „Offene-Welt-Strukturen“.

**JÖRG** Ich habe das Gefühl, dass es in Deutschland gar nicht so einfach ist, mit dem Wissen was du hast, Anbindung zu finden. Persönlichkeiten wie Stephan Günzel sind sehr bekannt, haben Grundlagenwerke geschrieben und haben dennoch Schwierigkeiten universitäre Stellen zu finden. Sind Videospiele in der deutschen Forschungslandschaft immer noch nicht wirklich angekommen? Und wohin mit unserem Wissen? In den skandinavischen Ländern bspw. in Dänemark und Schweden soll es vergleichsweise besser sein?

**MARC** Da ist es richtig gut. In Finnland auch, dort sind die Game Studies total institutionalisiert. Auch in Belgien oder den Niederlanden finden wir Professuren und Departements, die tatsächlich auf Videospieleforschung gemünzt sind. In Deutschland ist das leider noch ein Problem. Im deutschsprachigen Raum gibt es mittlerweile Bestrebungen Game Studies grundständig zu institutionalisieren, bspw. in Innsbruck. Dort wurde jüngst eine Game Lab gegründet. Nur leider steckt das hierzulande noch in den Kinderschuhen. Das merkt man, wenn man sich die wenigen vorhandenen Studienangebote anschaut, die oft wie ein Blinddarm

an großen Instituten hängen. Ich würde mir wünschen, dass jeder Game Design Studiengang grundständig verankert und dabei von einer analytischen Theorie begleitet würde, sodass Studierende, die später Gamedesigner\*innen werden, ein tieferes Verständnis für den Gegenstand entwickeln. Nur leider ist das gerade an staatlichen Hochschulen noch nicht der Fall.

**LOUIS** Hast du auf der praktischen Seite Verbindungen in die Videospiegelindustrie?

**MARC** Das ist leider auch ein generelles Problem. Aus des Geisteswissenschaften werde ich oft gefragt, ob ich mit Entwickler\*innen spreche. Darauf antworte ich: Soweit ich es kann. Ich habe über die Jahre meiner Forschung hinweg sehr viele Anfragen gestellt und bin von den meisten Studios abgewiegelt worden. Grundsätzlich ist der Kontakt zu großen Teams schwierig aufzubauen, bei Indie-Teams gelingt das leichter. Ich hatte das große Glück ein paar Kontakte zu CD Project Red Entwickler\*innen bei einer Konferenz zu knüpfen. Das ist aber leider eine Ausnahme.

**JÖRG** Gibt es in der Praxis auch Leute, die spiele-philosophisch gebildet sind und diese Diskurse mit in ihre Arbeit einfließen lassen?

**MARC** Das kommt auf die Leute an. Mir fällt da bspw. Dan Pinchback von „The Chinese Room“ ein, der das Genre der Walking Simulatoren erfunden hat. Pinchbeck hat eine Doktorarbeit in englischer Literatur über Egoshooter-Strukturen geschrieben und das Spiel „Dear Esther“ entwickelt. Seine Doktorarbeit ist wirklich lesenswert. Darüber hinaus lohnt sich ein Blick in die Praxis des Studios „Arkane“ in Lyon. Das sind die Entwickler\*innen von „Dishonored“ oder „Prey“ und du merkst diesen Spielen an, dass die von Künstler\*innen und Architekt\*innen mitentwickelt wurden. Sowohl visuell als auch konzeptionell. Dementsprechend sind mir diese Spiele, von allem was ich die letzten Jahre gespielt habe, in Erinnerung geblieben. Ansonsten fällt mir noch das Studio „IO Interactive“ ein, die in Kopenhagen angesiedelt sind und für die Entwicklung der „Hitman“ Spiele meines Wissens nach mindestens vier Architekt\*innen angestellt haben. Nur leider sind diese Beispiele die Ausnahme. Es ist schon eine große Seltenheit, dass Personen in der Spieleindustrie akademisch gebildet sind oder aus einem architektonischen Umfeld kommen.

**JÖRG** An dieser Stelle will ich einen Vergleich zu den Cahiers du Cinéma und den Film der Nouvelle Vague wagen. Jean-Luc Godard war in erster Linie Philosoph, der sich über das Medium Film ausdrückte. Über die kritischen Filmzeitschriften gab es durch ihn und andere in den 80ern einen starken Diskurs im Film, der das Medium meiner Meinung nach besonders voranbrachte. Soweit, dass auch in großen Produktionen auf philosophische Konzepte gesetzt und Experimente gewagt wurden. Videospiele scheinen diese Blüte noch nicht erreicht zu haben. Wo sind die Spieltheorie und die Spielephilosophie? Beziehungsweise, wo sind die Spiele-Philosoph\*innen und Philosophen, die dann auch Videospiele machen? Marc Ja, das ist der Knackpunkt. In Deutschland hast du genau einen, der sich als Spiel-Philosoph outet: Daniel Feige. Oder Markus Rautzenberg, obwohl er eigentlich in der Fotografie unterwegs ist. Das Problem ist, dass es in

Deutschland immer noch diesen harten Cut zwischen Wirtschaft oder Industrie und den Hochschulen gibt. In den Niederlanden oder Dänemark finden sich dort fließende Übergänge, womit es überhaupt erst möglich ist, an Universitäten Multi-Millionen-Euro-Projekte zu stemmen. Diesen Verbund halte ich für total sinnvoll, gerade wegen der vielen Synergien.

Zum Diskurs in der Spieleindustrie fällt mir noch ein Beispiel ein: An der ITU in Kopenhagen werden regelmäßig Absolvent\*innen in der Spieleindustrie untergebracht. Die Thesis von Sarah Zimmerdahl Josefsen habe ich bspw. auch in meinem Buch zitiert, weil sie über das Quest-Design in Open-World-Spielen schreibt. Mittlerweile arbeitet Josefsen für Massive Entertainment an dem neuen „Avatar“ Open-World-Spiel – ein riesiger Titel, allerdings würde ich bezweifeln, dass sie ihr akademisches Gegenstandsverständnis dort wirklich einbringen kann. Es fehlt uns noch das entsprechende Podium, in dem wie beim Film konzeptionell an Videospiele herangegangen wird. Anhaltspunkte zu Medien- und Games-Philosophie lassen sich in Skandinavien finden und es gab auch hierzulande vor zwei Jahren eine Games-Philosophie-Tagung. Eine weitere Adresse wäre Daniel Vella in Malta. Aber wie gesagt, den fließenden Austausch, diese Kultur des Austauschs, gibt es noch nicht.

Ich glaube, was die Cahier du Cinéma ausgemacht haben oder auch, was Le Corbusier damals geschafft hat, war, von einem ganz anderen Blickwinkel über das eigene Medium bzw. die Architektur nachzudenken. Le Corbusier hat seine Gedanken zu Film mit der „promenade architecturale“ in seinen Bauten inkorporiert – das ist nichts anderes als eine Kamerafahrt durch die Architektur. Solche Ideen kommen aus einer ganz anderen Sozialisierung mit Kunst und Kultur als wir sie heute in der Spieleindustrie vertreten finden. Die Philosophie, oder genauer gesagt die Ästhetik, ist meiner Meinung nach leider aus fast allen kulturschaffenden Bereichen herausgefallen. Und wenn sich Entwickler\*innen mit Videospiele philosophisch auseinandersetzen, dann leider unbewusst.

**JÖRG** Aber brauchen wir dafür Academia? Gibt es Magazine in Deutschland, die sich theoretisch auf einem interessanten Niveau mit Videospiele auseinandersetzen?

**MARC** Es gab zwei Magazine, die mittlerweile beide eingestellt wurden. Die „Game“ und die „WASD“. „WASD“ gibt es noch, allerdings unter dem Namen „Wasted“ und nur noch in der online Ausgabe. „WASD“ war in der gedruckten Ausgabe nicht unbedingt philosophisch, aber immerhin auf einem kulturwissenschaftlichen Niveau. Meinen Beobachtungen nach hat sich das Vermengen der verschiedenen Kulturen, wie ihr es beschreibt, auf YouTube oder Twitch ausgelagert. Vor kurzem habe ich mit etwas Glück ein spannendes Video von einer Videospieleentwicklerin gefunden. Darin analysiert sie das Worldbuilding von „Elden Ring“ und welche Auswirkungen Design-Entscheidungen auf Spieler\*innen haben. In diesem Zusammenhang kann ich die YouTube Kanäle „Game Makers Toolkit“ und „Super Bunny Hop“ empfehlen.

**JÖRG** Um noch mal auf den Film zurück zu kommen: In der Vorbereitung des Gesprächs bin ich auf ein Zitat von Godard gestoßen, in dem er David W. Griffith erwähnt, den Erfinder des Erzählkinos und der filmischen Grammatik. Und da musste ich an dein Buch denken. Du schreibst, dass in den Game Studies ein

praktikables Analysemodell fehlt. Gibt es den Griffith der Videospiele bereits? Oder eine Videospiele-Grammatik?

**MARC** Genau das habe ich über die Architekturtheorie oder -psychologie versucht. Es ist der Versuch, Konzepte der Architekturtheorie, die „promenade architecturale“ und das „hotel particulier“, in Videospiele zu übertragen. Denn meines Erachtens nach lassen sich diese Konzepte in Hybridform sehr häufig in Videospiele erkennen. Und von den Psycholog\*innen Strange und Banning und ihrem Buch zur Campus-Planung habe ich mich ebenso inspirieren lassen. Ihr architekturpsychologisches Planungskonzept ließ sich ebenso sehr gut auf Videospiele anwenden. Zusammengenommen ist es der Versuch Videospielearchitektur in eine Taxonomie zu überführen. Christopher Totten hat bereits 2014 in seinem Buch „Architectural Approach to Game Design“ versucht viele Begriffe aus der Architektur, sowohl räumliche Kategorien als auch architektonisches Vokabular, in den Game Studies zu etablieren. Aber letzten Endes kommt es darauf an, wie es von anderen Forschenden aufgenommen wird. Dem steht außerdem im Weg, dass die meisten Leute den Zugriff auf Games über Figuren kennengelernt haben. Das funktioniert in anderen Medien, wie dem Fernsehen oder dem Kino so. Dementsprechend nehmen sie die Figur als das zentrale Gestaltungselement war.

**LOUIS** Und leider versuchen viele Entwickler\*innen in Videospiele genau das zu vermitteln. Ich habe den Eindruck, dass sich gerade die kassenstarken Titel wünschen wie Kino oder Film zu sein. Das schlägt sich dann in langwierigen Cut-Scenes, die cinematisch inszeniert sind, nieder oder darin, dass in eine detailgetreue Animation der Mimik von NPCs investiert wird.

**MARC** Genau. Cineastischen Spiele, wie zum Beispiel Uncharted, sind bewusst so designt. Mein Appell ist hingegen, dass Games viel mehr können, als nur über ihre Figuren zu erzählen.

Und um wieder auf den Film zu kommen: Im Film oder der Film-Analyse gibt es schlicht schon sehr viele nützliche Begrifflichkeiten und Beispiele. Ich habe zum Beispiel lange versucht meinen Studierenden der Medienwissenschaft über Eric Rohmer den architektonischen Raum nahezubringen – also den filmischen Raum und den Konzeptraum. Und das gekoppelt mit Baudrillard, der auch sagt, der Film lasse seine Zuschauenden in sich hineinfallen.

Nichtsdestotrotz komme ich dabei immer an dem Punkt, wo der Film mich unzufrieden zurücklässt, weil ich gerne selber handeln und eingreifen würde. Und das ist der Punkt, an dem Games stattfinden würden. Es geht nicht mehr um die Figur, sondern um das eigene Handeln, was man tun könnte, es geht um den Handlungshorizont und die Umgebungsgestaltung.

Und genau hier habe ich versucht mit meinem Buch anzuknüpfen, bspw. mit dem Kapitel zu Prospect Pacing. Um noch etwas tiefer einzutauchen: Dabei ging es mir auch darum eine Alternative zu der in der Game Studies gerne verwendeten Affordanz Theorie von Gibson zu liefern. Mich stört daran, dass sie der Raumerfahrung nicht wirklich gerecht wird und einen differenzierteren Blick auf die Bewegung durch Videospiele Räume im Weg steht.



**JÖRG** Mich hat deine Aussage fasziniert, dass die Architektur im Videospiel der eigentliche main character ist. Und das erschien mir am Beispiel von Stanley's Parabel besonders passend: Das Spiel ist schlicht nichts anderes als eine Architektur der Entscheidungsfindung – natürlich ist die Architektur der eigentliche Hauptcharakter, den als Spieler\*in bist du in konstantem Dialog mit ihr. In diesem Beispiel finden Diskurs übers Medium und die Praxis zusammen.

**MARC** Ja, es geht! Und im Grunde dreht sich alles um die Entscheidung links oder rechts, null oder eins. Mir erscheint an dieser Stelle die Analogie zum griechisch-antiken Labyrinth mit dem Minotaurus passend. Open-World Spiele funktionieren stark vereinfacht genauso. Spieler\*innen können sich rein theoretisch in alle Richtungen bewegen, aber um den Spielfortschritt voranzubringen, muss am Ende immer die Entscheidung getroffen werden, welche Quest als nächstes angegangen wird – sprich links oder rechts. Im Labyrinth wie in vielen älteren Spielen finden wir hauptsächlich eine deterministische Architektur. Das sind Schläuche oder Gänge. In der Open-World ist das abwechslungsreicher gestaltet: Da bewegen sich Gamer\*innen frei durch Täler und Wälder, bevor es hinter einem Höhleneingang es wieder labyrinthisch wird.

Aktuell spiele ich das neue Assassin's Creed in Bagdad, das ist ein gutes Beispiel dafür. Vereinfacht gesagt, bewegen sich Spielende entweder auf den riesigen Bauklötzen der Levelarchitektur oder dazwischen. In Gassen oder auf Dächern. Diese Entscheidung macht für die Fortbewegungsweise einen riesigen Unterschied. An sich bleibt sie aber eine Entscheidung zwischen links und rechts, null und eins. Claus Pias hat schon recht: der Spieler ist der Postbote, der einzelne Wegpunkte abfährt und ab und zu eine Entscheidung trifft.

**LOUIS** Ich habe in deinem Buch von Francine Rotzeters 100-Schritt-Methode gelesen. Sie ist studierte Architektin und hat sich nach dem Studium Videospiele zugewandt. Mit der 100-Schritt-Methode sollen Videospieleerfahrungen vergleichbar gemacht werden und es wird nicht jeder Schritt, sondern jede Entscheidung, nach links oder rechts, notiert. Ihre Methode ist im Grunde auf dem aufgebaut, was du und Claus Pias beschreiben.

Mich würde allgemein deine Methode interessieren, denn du machst, soweit ich weiß, Architekturbegehungen in Computerspielen. Wie sieht das konkret aus?

**MARC** Ich habe das tatsächlich aus meinem kunsthistorischen Studium. Außerdem habe vor sehr langer Zeit einmal angefangen Klassische Archäologie zu studieren. Dort werden sogenannte Feldbegehungen angewandt, woraus ich meine Methode abgeleitet habe. In einer solchen Begehung wird die vorgefundene Architektur in Fassadengestaltung, Raumaufteilung etc. unterteilt. Meine Studierenden habe ich in dem Zusammenhang immer das Architekturvokabular von Reclam an die Hand gegeben. Zusätzlich zur Begehung habe ich zu jedem Spiel über 1000 Screenshots gemacht. Bei wirklich detaillierten Open-World-Spielen wie wie Witcher 3 oder Horizon: Zero Dawn waren es deutlich mehr. In beiden Horizon-Spielen habe ich jeweils ca. 2000-3000 Screenshots gemacht. In meinem Buch hätte ich am liebsten den gesamten Abbildungskatalog angehängt, damit in Ansätzen diese Flut an Eindrücken begreifbar wird. Das Sammeln der Bilder hat den Hintergrund, dass ich ein Kapitel zu Interieurgestaltung geplant

hatte, was aus Platzgründen leider aus dem Buch weichen musste.

**JÖRG** An der Stelle möchte ich gerne wieder auf das Inhaltliche zurückkommen: Ich versuche, ein bisschen auf die Zukunft der Videospiele zu blicken und frage mich, was Videospiele vermitteln oder sein könnten. Es gibt Shooter, Lernspiele, das Thema Gamification und das Metaverse und doch sehe ich die Tendenz, das Menschen, ganz allgemein gesprochen, gerne Spuren hinterlassen.

**MARC** Ja, dieses Thema gibt es an mehreren Stellen in meinem Buch. Ich sehe das unter dem Schlagwort Anthropozän. In der Forschung hat sich dazu bereits die Sparte der Green oder Ecocritical Game Studies aufgetan. Und auch in Open-World Spielen finden wir das Anthropozän: Dort herrscht vor allem eine Siedler- oder Trapper-Mentalität. Spieler\*innen erobern mit ihren Avataren Land, wobei diese Handlung im Spielnarrativ zumeist als Kampf einer Minderheit gegen ein oppressive Macht verkauft wird. Aber im Grunde erobern Spielende Territorium nach Territorium und kämpfen sich durch Feindesland. Besonders augenscheinlich wird das, wenn Spieler\*innen in einigen Open-World-Titeln in feindlichen Außenposten ihre Flagge hissen können und diese dann als Schnellreisepunkt nutzbar werden. Nach Deleuze und Guattari ist das nichts anderes als das Imperium, sprich der gekerbte Raum. Die Handlungen die heutzutage in Videospiele dazu führen, dass du Spuren hinterlässt, sind eigentlich imperialistisch und kolonialistisch, auch wenn sie im Narrativ des Spiels als Freikämpfen von der Obrigkeit umgestülpt sind. Das gleiche gilt für das „Merging“ verschiedener Spielmechaniken in Open-World-Spielen. Das bedeutet das bspw. Rollenspiel-Elemente eingebaut werden. Ergo müssen Spieler\*innen ihren Avatar aufleveln und dafür zumeist die Natur ausbeuten. Bessere Items, bessere Waffen und bessere Rüstung. Die Fortschrittsleiter muss ewig weiter erklommen werden, was als neo-liberalistisches Moment gelesen werden kann. Im Sub-Genre der Survival Crafting Games finden sich diese Spielmechaniken zuhauf. Ich werde oft gefragt, warum ich den Begriff der Mensch-Natur-Dichotomie überhaupt noch verwende, der sei total veraltet. Und dem stimme ich voll und ganz zu. Das ändert allerdings nichts daran, dass aktuell in Videospiele genau dieses vormoderne Weltbild aus dem 19. Jahrhundert verbreitet ist. Die Spieleindustrie ist schlicht noch nicht weiter.

**LOUIS** Du schreibst in deinem Buch, dass die Spiele immer anachronistischer werden. Ich frage mich, ob dieses Verhältnis irgendwann vollends kippt und gerade die jüngere Generationen davon gelangweilt sein wird und abspringt. Und im Fortgang entsteht die Frage, wie sich Open Worlds, die Welterzählungen oder Weltversionen, wie es bei dir und Goodman heißt, dann weiterentwickeln können?

Und abseits vom Inhaltlichen: Lässt sich so eine ressourcenintensive Entwicklung in Zukunft überhaupt noch verteidigen? Letzten Endes sind das extrem dekadente Spielereien.

**MARC** Ja, auf jeden Fall! So ein Titel kostet bis zu 300 Millionen Euro oder Dollar und beschäftigt 1000-2000 Personen über mehrere Jahre und über den Globus verteilt. Die mittlerweile wie zu Corona-Zeiten von zuhause aus arbeiten. Bei

Cyberpunk 2077 wurden in der Pandemie die Büros aufgelöst und den angestellten Gaming-PCs für zuhause ausgegeben, um das Spiel fertig zu entwickeln. Bei über 1000 Angestellten plustert sich die Infrastruktur schon enorm auf. Und dann kommt die Distribution des Spiels über Datenträger oder das Internet noch hinzu. Auf dieser Ebene hinkt die Industrie schon lange hinterher, auch wenn sich einige Entwicklerteams ein Umdenken auf die Fahnen geschrieben haben. Seit der UN-Charta 2019 ist in diesem Sektor, gerade bei den AAA-Studios, leider nicht viel passiert.

**JÖRG** Hier würde ich aufhören und zu unserem praktischen Teil übergehen, wenn das für euch in Ordnung ist.