

Zeitschrift: Anthos : Zeitschrift für Landschaftsarchitektur = Une revue pour le paysage
Herausgeber: Bund Schweizer Landschaftsarchitekten und Landschaftsarchitektinnen
Band: 45 (2006)
Heft: 4: Erlebniswelten - Inszenierungen = Mondes virtuels - mises en scènes

Artikel: Wirklich künstlich! : Landschaften im Computerspiel = Le véritable artifice! : Paysages des jeux d'ordinateur
Autor: Krebs, Stefanie
DOI: <https://doi.org/10.5169/seals-139474>

Nutzungsbedingungen

Die ETH-Bibliothek ist die Anbieterin der digitalisierten Zeitschriften auf E-Periodica. Sie besitzt keine Urheberrechte an den Zeitschriften und ist nicht verantwortlich für deren Inhalte. Die Rechte liegen in der Regel bei den Herausgebern beziehungsweise den externen Rechteinhabern. Das Veröffentlichen von Bildern in Print- und Online-Publikationen sowie auf Social Media-Kanälen oder Webseiten ist nur mit vorheriger Genehmigung der Rechteinhaber erlaubt. [Mehr erfahren](#)

Conditions d'utilisation

L'ETH Library est le fournisseur des revues numérisées. Elle ne détient aucun droit d'auteur sur les revues et n'est pas responsable de leur contenu. En règle générale, les droits sont détenus par les éditeurs ou les détenteurs de droits externes. La reproduction d'images dans des publications imprimées ou en ligne ainsi que sur des canaux de médias sociaux ou des sites web n'est autorisée qu'avec l'accord préalable des détenteurs des droits. [En savoir plus](#)

Terms of use

The ETH Library is the provider of the digitised journals. It does not own any copyrights to the journals and is not responsible for their content. The rights usually lie with the publishers or the external rights holders. Publishing images in print and online publications, as well as on social media channels or websites, is only permitted with the prior consent of the rights holders. [Find out more](#)

Download PDF: 04.05.2026

ETH-Bibliothek Zürich, E-Periodica, <https://www.e-periodica.ch>

Wirklich künstlich! Landschaften im Computerspiel

Dr. Stefanie Krebs,
Landschaftsarchitektin,
Hannover



Die realistische Grafik heutiger Computerspiele vermittelt den Benutzern das Gefühl, sich in der dargestellten Landschaft zu bewegen.

Le graphisme réaliste des jeux d'ordinateur d'aujourd'hui donne aux utilisateurs l'impression de bouger dans le paysage représenté.

© 2003–2006 Pluto 13 GmbH (7)

Viele Computerspiele sind ohne landschaftliche Settings nicht mehr denkbar. Die dreidimensionalen Bilder sind mittlerweile von einer fotorealistischen Qualität. Doch was bedeutet Realismus in virtuellen Welten? Beschleunigen Computerspiele die Entwicklung hin zu einer globalisierten Landschaft?

Ein klärendes Licht auf das Verhältnis zwischen Realität und Virtualität zu werfen, ist zweifelsohne Aufgabe der Philosophen.¹ Zu schnell begeben wir uns auf Glatteis und verfangen uns in Widersprüchen. Will man die Wirklichkeitsnähe einer Sache betonen, sucht man gerne sprachlich-metaphorische Unterstützung in der Begriffswelt der Landschaft, spricht von bodenständig oder felsenfest.

Beaucoup de jeux d'ordinateur ne sont plus imaginables sans une mise en scène paysagère. Les images en trois dimensions correspondent à la qualité du réalisme photographique. Que peut bien signifier le mot réalisme dans un monde virtuel? Les jeux d'ordinateur participent-ils à l'accélération de la globalisation du paysage?

Apporter un éclairage sur le rapport entre réalité et virtualité est sans aucun doute le rôle des philosophes.¹ Trop vite, nous nous induisons en erreur et nous embarrassons dans des contradictions. En cherchant à mettre en évidence l'effet le plus proche de la réalité, on a volontiers recours à un discours basé sur la métaphore issu du langage paysager, on parle alors de notion telle que le terroir ou dur comme un roc.

D^r Stefanie Krebs,
architecte-paysagiste,
Hanovre

Le véritable artifice! *Paysages des jeux d'ordinateur*

Konträr dazu ist die Auffassung, Landschaft werde durch unsere Wahrnehmung überhaupt erst konstruiert, sei also höchst subjektiv. Landschaft ist dann das Bild des von mir wahrgenommenen Raumes, die Realität wird mittels der Wahrnehmung in eine Imagination überführt. Dieser Argumentation folgend, verwischt auch der Unterschied zwischen der realen Landschaft, in der ich stehe, und der virtuellen Landschaft eines Computerspiels, deren verblüffend realistische Grafik mir das Gefühl vermittelt, mich in ihr zu bewegen. Ob reale oder virtuelle Landschaft – beide werden erblickt, beide werden aber auch hergestellt.

Virtuelle Landschaften zu kreieren, ist Aufgabe einer vergleichsweise jungen Profession, der Spieleentwickler. Diese konstruieren Landschaften als virtuelle Räume, welche technische Möglichkeiten und Vorgaben mit den Erwartungen der zukünftigen Nutzer verbinden.

Landschaft als Setting

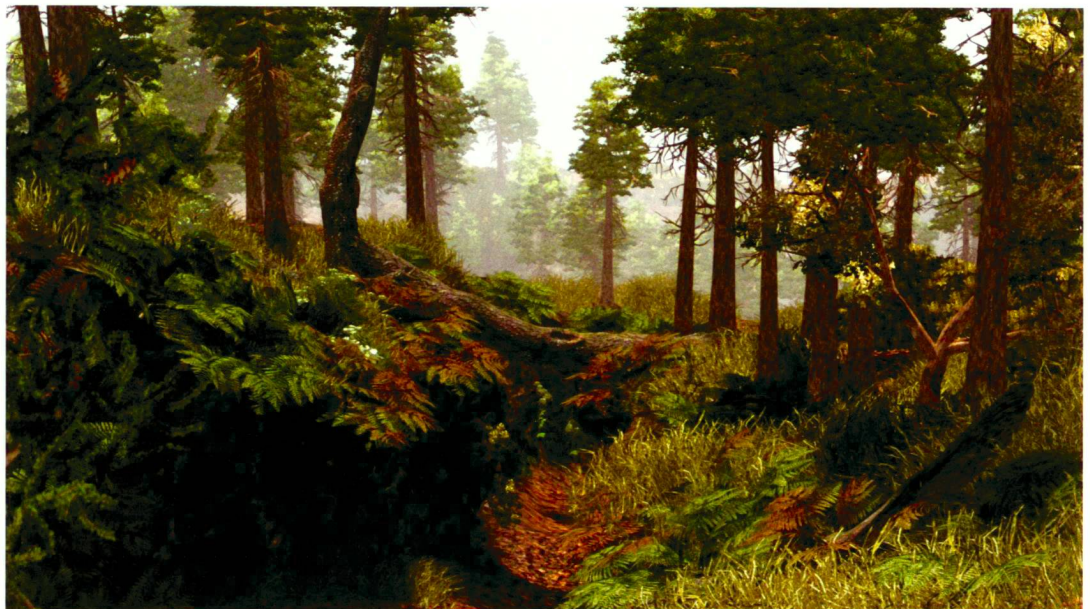
In den Werkstätten der Game Studios erfährt man einiges über Regeln und Bedingungen virtueller Landschaftsproduktionen. Zwar wird ein hoher Detailgrad in der Landschaftsdarstellung angestrebt, jedoch geht es nicht in erster Linie um fotorealistische Wiedergaben. Die Arbeit mit dem Medium Computerspiel stellt spezifische Anforderungen. Man will nicht nur die Wirk-

À l'opposé, une manière différente d'interpréter le paysage consiste à penser qu'il est construit à partir de notre perception. Cette perception serait nettement subjective. Le paysage serait alors l'image de l'espace que je perçois. La réalité serait transposée dans un imaginaire au moyen de la perception. En suivant cette argumentation on balaie aussi la différenciation entre le paysage réel dans lequel on se trouve et le paysage virtuel d'un jeu d'ordinateur. En effet, le graphisme d'un réalisme époustouflant donne l'illusion au joueur de s'y mouvoir. Qu'il s'agisse d'un paysage réel ou virtuel – tous deux sont perçus, tous deux sont inventés.

Créer des paysages virtuels, est la mission d'une profession relativement jeune, celle de créateurs de jeux. Ceux-ci construisent des paysages en tant qu'espace virtuel qui allient les procédés et les possibilités techniques aux attentes des futurs utilisateurs.

Le paysage comme mise en scène

Quelques rudiments des règles et contraintes sont enseignés dans les ateliers des studios de jeux afin de produire des paysages virtuels. Certes, on cherche à atteindre un haut degré de détail dans la représentation paysagère, pourtant il ne s'agit pas en premier lieu de recréer une réalité photographique. Le travail dans le milieu du jeu d'ordinateur réclame des exigences spécifiques. Il n'est



lichkeit vermitteln, sondern, so ein Entwickler von Strategiespielen, auch das, was die Menschen sich vom Setting vorstellen. Man müsse versuchen, die Erwartungshaltung der «User» zu treffen. Dazu gehöre die Landschaft genauso wie die Ritterrüstung.² Diese Erwartungen seien zu bedienen und nicht das korrekte Abbild zu erschaffen.

Um dreidimensionale Landschaftsbilder zu erstellen, greifen die Konstrukteure selber auf vorhandenes Bildmaterial zurück. Als Quelle wird vor allem das Internet genutzt: Fotos, Gemälde – gerne Rembrandt – Satellitenbilder, alte Pläne. Nur selten wählt man die aufwändige Recherche vor Ort, um «Locations mit der Digicam zu scouten», wie es im Fachjargon heisst. Und wenn gar nichts anderes mehr geht, greift man auf ein Spezialwerkzeug zurück: die so genannten fraktalen Landschaftsgeneratoren, die nach bestimmten Vorgaben, etwa Berglandschaft mit Tannenwald, unendlich viele Variationen dieses Landschaftstyps liefern.

Stilisierte Landschaften

Abgestimmt auf die Ansprüche der potentiellen Nutzer, wird digitales Bildmaterial zu neuen Landschaftsbildern transformiert, von Abbild zu Abbild. Doch gibt es auch die Rückkopplung vom mehrfach modifizierten Abbild zurück zu der Landschaft, die zu gestalten Aufgabe der Landschaftsarchitekten ist? John Stilgoe, Professor für Landschaftsgeschichte an der Universität Harvard, formuliert diese Frage unter dem Vorzeichen globalisierter Märkte. «Wie gestalten wir Landschaften für Computerspiele, wenn die Spiele weltweit vermarktet werden sollen? Die

pas seulement question de retranscrire la réalité, mais aussi, tel un créateur de jeux de stratégie, la représentation de la mise en scène par l'être humain. Il faut essayer de répondre à l'attente de l'utilisateur. Dans ce but, le paysage revêt autant d'importance que l'armure du chevalier.² Il faut répondre à ces attentes et non à une image idoine.

Pour créer des images tridimensionnelles, les concepteurs utilisent eux-mêmes des images existantes, matériel tiré essentiellement de l'internet: photos, peintures – volontiers de Rembrandt –, des images satellite, de vieux plans. Ce n'est que rarement que les concepteurs choisissent la recherche très contraignante d'un lieu réel, pour le «squatter avec une digicam», tel qu'on l'exprime dans le jargon professionnel. Et lorsque plus rien d'autre ne fonctionne, on s'en remet à un outil spécial: le générateur de paysages fractals, qui livrent selon des données préétablies un pseudo-paysage, par exemple un paysage montagneux avec une forêt de sapins, voire un nombre infini de variations de ce type de paysage.

Des paysages stylisés

Pour répondre aux attentes des utilisateurs potentiels les images digitales sont transformées, par reproductions successives, en de nouvelles images paysagères. Néanmoins, n'y a-t-il pas aussi un recouplement d'images plusieurs fois modifiées, après avoir atteint des degrés proches d'un paysage réel, qui reste la tâche des architectes-paysagistes? John Stilgoe, professeur d'histoire du paysage à l'Université de Harvard, formule cette question sous le signe avant-coureur des marchés globalisés. «Comment concevons-nous des paysages pour des jeux d'ordinateur, si ces jeux doivent être vendus dans le monde entier? Les japonais excel-

Die kreierten Landschaften basieren auf echten Bildern und versuchen zugleich, die Vorstellungen der «User» zu treffen. Von links nach rechts: «Forest», «Dried Oasis» und «Savanna».

Les paysages créés se basent sur des images de paysages existants et tentent en même temps de rejoindre l'imaginaire des usagers. De gauche à droite: «Forest», «Dried Oasis» et «Savanna».





Japaner können das sehr gut: stilisierte Wälder, stilisierte Felder, alles ist stilisiert. Immer unter der Fragestellung, wie kann ich es verkaufen? Man darf nie vergessen, dass diese Spiele entwickelt wurden, um Profit zu machen.»³

Von Seiten der Macher solch stilisierter Landschaften wird diese Einschätzung wiederum relativiert. Man könne auch als Europäer seinen eigenen Stil haben, man müsse nicht alles machen wie die Japaner. Allerdings müsse man sich schon ein bisschen angleichen und einen Stil finden, der auch im europäischen Ausland funktioniere und am besten auch in den Vereinigten Staaten. Schliesslich mache man ja Konsumgüter und wolle damit Geld verdienen. Womit doch wieder Stilgoes These stilisierter Landschaften bestätigt wäre. Dabei richtet Stilgoe sein Augenmerk auf den Zusammenhang zwischen Globalisierung und persönlicher Landschaftserfahrung des Einzelnen, die nach seiner Auffassung bereits in der Kindheit geprägt wird. Wenn, so Stilgoe, beispielsweise in Deutschland ein Kind den Schwarzwald als ersten Wald seines Lebens sieht, dann meint das Wort Wald für dieses Kind «Schwarzwald». Ganz anders in Mexiko, dort sieht ein Kind einen vollkommen anderen Typ von Wald.

Die prägende Bedeutung von Landschaftserfahrungen in der Kindheit beschreibt auch die tschechische Schriftstellerin Libuše Moníková. Mit zunehmendem Alter, stellt sie fest, werde Landschaft immer wichtiger, zu etwas Einmaligem, das sich nicht ersetzen lässt. So habe Claude Lévi-Strauss am Ende seiner Reisen in den «Traurigen Tropen» resümiert, welche Landschaft ihn am meisten beeindruckt habe. Er habe Dschungel und Hochplateaus ge-

lent dans ce domaine: des forêts stylisées, des champs stylisés, tout est stylisé. Toujours en réponse à la question, comme puis-je vendre ceci? Il ne faut jamais oublier que les jeux ont été développés pour faire du bénéfice.»³

Les concepteurs de ces paysages stylisés relativisent, pour leur part, cette évaluation. On peut aussi, en tant qu'Européen, avoir son propre style: On n'est pas obligé de suivre l'exemple des Japonais. Pourtant, on devrait s'adapter quelque peu et trouver un style qui fonctionnerait en Europe, voire encore mieux, aussi aux Etats-Unis. Finalement on génère des produits de consommation qui doivent rapporter de l'argent. D'où la confirmation de la thèse de Stilgoe que le paysage doit être stylisé. Stilgoe persiste dans son point de vue sur le rapport entre globalisation et perception personnelle du paysage, qui selon son interprétation est déjà emprunte en chacun depuis l'enfance. Alors selon Stilgoe, si un enfant voit, par exemple, comme première forêt la forêt noire en Allemagne, alors le mot forêt signifiera «forêt noire» pour cet enfant. Au Mexique, cela sera différent, un enfant verra un autre type de forêt.

Le sens gravé dans la mémoire lié aux expériences du paysage vécues pendant l'enfance est aussi décrit par l'auteur tchèque Libuše Moníková. Elle constate que, en avançant dans l'âge, le paysage est toujours plus important, il devient quelque chose d'unique qui ne se laisse pas remplacer. C'est ainsi que Claude Lévi-Strauss résume à la fin de ses voyages dans «Tristes tropiques» quel paysage l'a le plus impressionné. Il a vu la jungle et les hauts plateaux, les hauts sommets, les côtes, la mer – des paysages dans des conditions extrêmes. Il est alors arrivé à la conclusion que le paysage qui l'a le plus marqué est celui qui lui était fami-

Architektur und Landschaft verschmelzen im Computerspiel zu einer Einheit.

Dans les jeux d'ordinateur, architecture et paysage se fondent pour ne faire plus qu'un.



sehen, Hochgebirge, Küste, Meer – Landschaften in extremen Zuständen. Er sei aber zu dem Schluss gekommen, dass für ihn am beeindruckendsten die urvertraute Landschaft seiner Kindheit sei – «das europäische Mittelgebirge mit Mischwald».⁴

Standards virtueller Realitäten

Doch welche Folgen hat es, wenn es für Kinder in Zukunft nur noch «den» Wald geben wird, eben jenen stilisierten Wald, der ihnen durch ihre Computerspiele vertrauter ist als der Wald vor der eigenen Haustür, in dem ihre Eltern sie vielleicht gar nicht mehr spielen lassen?

Wenn Kinder ihre Umgebung tatsächlich immer stärker nach den Standards virtueller Realitäten beurteilen – und das bezieht sich nicht nur auf die Art, sondern auch auf das wachsende Ausmass gestalteter Räume –, so wird sich das langfristig auch auf die Arbeit der Landschaftsarchitekten auswirken. Deren Kreativität und Gestaltungsspielraum würden unterhöhlt und kanalisiert, so die pessimistischen Stimmen in der Debatte. Das Gegenteil sei der Fall, sagen die Optimisten – tendenziell die finanziellen Gewinner. Die wachsenden technischen Möglichkeiten setzten ein ungeahntes kreatives Potential für die unterschiedlichsten Bereiche frei. Und gerade der Boom der Spielebranche böte auch kleineren Independentproduktionen ihre Nischen. Divergierende Einschätzungen gegenüber einer noch jungen Entwicklung, die kritisch zu beobachten in Zukunft unabdingbar sein wird.

lier depuis toujours, celui de son enfance – «les montagnes de hauteur moyenne et leurs forêts diversifiées».⁴

Les standards des réalités virtuelles

Alors quelles conséquences cela aura-t-il dans le futur sur des enfants qui ne connaîtront plus que «la» forêt, justement cette forêt stylisée qui leur est plus proche à travers les jeux d'ordinateur que la forêt située devant leur propre porte dans laquelle leurs parents ne les laissent peut-être même plus jouer?

Si les enfants jaugent leur environnement effectivement de plus en plus selon les standards des réalités virtuelles – et cela ne se réfère pas seulement à la manière, mais aussi à l'ampleur des espaces imaginés – alors cela aura, à long terme, une influence sur le travail des architectes-paysagistes. Leur créativité et leur marge de manœuvre dans l'aménagement seront minés et canalisés, comme le suggèrent les pessimistes dans les débats. Les optimistes eux proclament le contraire – c'est la tendance des bénéficiaires financiers. Les possibilités techniques croissantes libèrent un potentiel créatif inimaginable dans les différents domaines. Et justement l'explosion de la branche des jeux offrirait aussi des niches à de plus petites productions d'indépendants. Des estimations divergentes à l'égard d'un développement encore jeune, qui devra être inéluctablement suivi d'une manière critique dans le futur.

¹ Siehe dazu auch: Wirklichkeit! Wege in die Realität. Sonderheft Merkur 677/678, Heft 9/10-200

² Auszüge aus einem Interview der Autorin mit Tobias Severin, Spieleentwickler 4head studios, November 2005 in Hannover

³ John Stilgoe, Professor für Landschaftsgeschichte an der Universität Harvard, äusserte seine Positionen in einem Interview mit der Autorin im Oktober 2005 in Harvard

⁴ Libuše Moníková: Prager Fenster. Carl Hanser Verlag, München, Wien 1994

Alle Abbildungen stammen aus dem Computerspiel GOTHIC 3. Abdruck mit freundlicher Genehmigung der Pluto 13 GmbH. Gothic und Piranha Bytes sind Marken der Pluto 13 GmbH.

Toutes les illustrations sont tirées du jeu d'ordinateur GOTHIC 3, elles ont été gracieusement mises à disposition par Pluto 13 S.à.r.l. Gothic et Piranha Bytes sont des marques de Pluto 13 S.à.r.l.