Architektur ist... ein virtueller Horrortrip

Autor(en): **Klos, Daniel**

Objekttyp: **Article**

Zeitschrift: **Werk, Bauen + Wohnen**

Band (Jahr): **105 (2018)**

Heft 1-2: **Grands ensembles : neue Chancen für alte Riesen**

PDF erstellt am: **28.04.2024**

Persistenter Link: https://doi.org/10.5169/seals-823475

Nutzungsbedingungen

Die ETH-Bibliothek ist Anbieterin der digitalisierten Zeitschriften. Sie besitzt keine Urheberrechte an den Inhalten der Zeitschriften. Die Rechte liegen in der Regel bei den Herausgebern.
Die auf der Plattform e-periodica veröffentlichten Dokumente stehen für nicht-kommerzielle Zwecke in Lehre und Forschung sowie für die private Nutzung frei zur Verfügung. Einzelne Dateien oder Ausdrucke aus diesem Angebot können zusammen mit diesen Nutzungsbedingungen und den korrekten Herkunftsbezeichnungen weitergegeben werden.
Das Veröffentlichen von Bildern in Print- und Online-Publikationen ist nur mit vorheriger Genehmigung der Rechteinhaber erlaubt. Die systematische Speicherung von Teilen des elektronischen Angebots auf anderen Servern bedarf ebenfalls des schriftlichen Einverständnisses der Rechteinhaber.

Haftungsausschluss

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

Ein Dienst der *ETH-Bibliothek*
ETH Zürich, Rämistrasse 101, 8092 Zürich, Schweiz, www.library.ethz.ch

http://www.e-periodica.ch

Architektur ist … ein virtueller Horrortrip

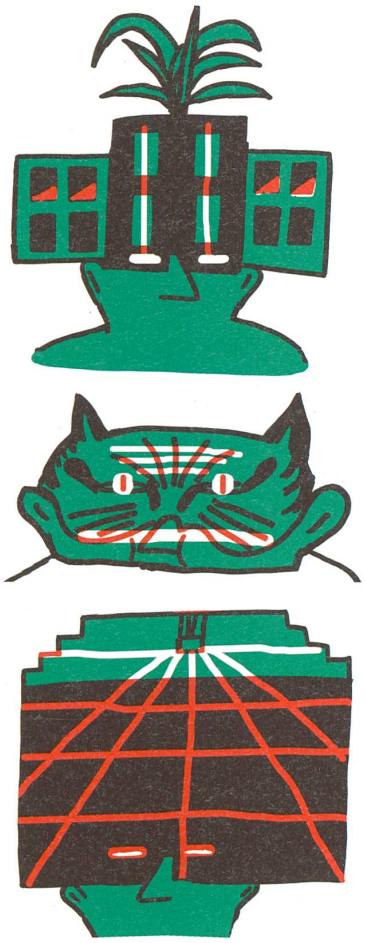

Illustration: Johanna Benz

Architektur ist immer mehr als Pläne zeichnen und Gebäude errichten: Sie ist eine kollektive Disziplin, lebt gleichzeitig aber vom Engagement Einzelner, die mehr wollen als nur Bauen. In der Kolumne *Architektur ist nicht Architektur* nimmt uns Daniel Klos mit auf eine Expedition in wenig erforschte Gefilde und berichtet in jeder Ausgabe von einer neuen Entdeckung.

Daniel Klos (1980) studierte Architektur an der ETH Zürich und arbeitete bei Jean Nouvel und OMA / Rem Koolhaas. Seit 2013 leitet er zusammen mit Partner Radek Brunecký das Architekturbüro Klosbrunecký in Zürich und in Tschechien.

Johanna Benz (1986) lebt und arbeitet als Illustratorin und Graphic Recording Artist in Leipzig.

Daniel Klos

Es gibt die Welt und es gibt Welten. Unzählige Welten, die wir bevölkern und wieder verlassen: die Räume unserer Fantasie. Eine ganze Sammlung solcher Welten bot das Computerspiel Active Worlds, in dem sich Spieler ihre eigene Welt bauen und online teilen konnten; quasi ein riesiger, virtueller Sandkasten.

Doch neue Spiele kamen, und Active Worlds geriet in Vergessenheit. Genau das richtige Material für den Blogger Vinny Vinesauce, der seinen Fans auf YouTube am liebsten alte und obskure Spiele vorstellt. Umgehend startet er die Aufzeichnung und loggt sich ein. Eine Lobby führt in die einzelnen Spielwelten: Wilder Westen, Raumschiff, Kleinstadtidyll; Vinny wählt die Fantasywelt Myths.

Der virtuelle Raum, in den er eintaucht, ist in gewissem Sinne pure Architektur, denn hier sind nicht nur die Häuser gebaut, sondern auch die Bäume, die Berge und der Himmel: eine ganz und gar menschengemachte Welt. Und was für eine: trostlose Landschaften unter blutrotem Himmel, weit und breit keine Menschenseele. Vinny irrt ziellos umher. Gibt es hier denn gar nichts mehr zu erleben?

Die 3D-Grafik, Jahrgang 1995,wirkt schon etwas unheimlich, geradezu surreal: verpixelte Texturen, polygonale Hügel, ruckelnd animiertes Wasser. Die limitierte Technik kann Objekte erst beim Näherkommen darstellen. So taucht wie aus dem Nichts, Stück für Stück, eine Burg auf. Auf der Zugbrücke steht eine Kutsche. Das Pferd wippt monoton mit dem Kopf, der reglose Kutscher grinst verkrampft. Es sind Bots: computergesteuerte Figuren, die nicht mehr richtig funktionieren. Über den Zinnen schwebt gar, wie mitten im Sprung erstarrt, eine schwarze Katze. Vinny betritt die Burg. Im Inneren empfangen ihn heimeliges Kaminfeuer und eine reich gedeckte Rittertafel. Klar, es ist bloss virtuell, aber jemand muss einmal viel Zeit damit verbracht haben, das alles aufzubauen. Jetzt ist es verlassen und man hat sogar vergessen, die Daten, aus denen es gebaut ist, zu löschen. Würde jemand den Stecker ziehen, wäre alles weg, einfach so …

Vinny steigt eine Treppe hinab. Es wird ganz dunkel. Ein langer Gang. Ein brennender Altar. Morbide Instrumente. Eine geheime Kultstätte? Plötzlich taucht im Textfeld eine Nachricht auf: «Hast Du Dich verirrt?» Etwas huscht vorüber. Vinny wird kreidebleich. Ist da jemand? Tatsächlich, eine bizarre Gestalt in venezianischer Halbmaske. «Ich kann Dir helfen», schreibt sie. Vinny atmet einmal tief durch. Es wird nur wieder so ein Bot sein, der automatisch mit dem Spieler interagiert. Die Gestalt fragt: «Bist Du ein Mensch?» Vinny erwidert: «Ja. Denke schon.» – «Dann musst Du gehen.» – «Was, wieso?» – «Ich bin alleine hier. Alle sind weg. Das ist meine Welt.»

Vinny ist irritiert. Könnte ein Computer so realistisch Dialoge führen? «Du bist doch nicht echt», schreibt er verunsichert. «Nicht? Ich weiss nicht mehr. Sag, bin ich echt?» Vinny wird langsam mulmig. Die Gestalt kommt näher. «Ich fühle … nichts. Nicht einmal Schmerz. Fühlst Du Schmerz, Vinny?» Das ist zu viel. Vinny rennt. Rennt ins Freie. Hält inne. Dreht sich um. Nichts. So was! Entnervt stellt er das Spiel ab.

Vinny hockt vor seinem Rechner, zu Hause in Sicherheit. Doch sein Herz rast. Was war das? Ein Mensch? Vielleicht ein einsamer Spinner, besessen von dem Spiel, gefangen in seiner Welt? Oder doch ein Computerprogramm, das in diesem künstlichen Raum ein Eigenleben entwickelt hat? Vinny läuft es kalt den Rücken runter. Doch er loggt sich noch einmal ein. Architektur ist ein virtueller Horrortrip. —