

design

zügeln ohne kisten

Schon jetzt ins neue Toni-Areal zügeln, obwohl es noch nicht gebaut ist? Auf einem virtuellen Bauplatz ist das kein Problem. In einem Semesterprojekt des Schwerpunkts Game Design entstanden Videospiele in den Plänen des neuen ZHdK-Standorts. *Ulrich Götz**

Die ZHdK wird ins Toni-Areal umziehen. Die Planungen zum Umbau des ehemaligen Molkereibetriebs durch das Architekturbüro EM2N sind schon weit fortgeschritten. Der neue Standort der ZHdK ist im Moment in einer Art Schwebezustand: Einerseits steht in der Förrlibuckstrasse eine reale, aber entkernte Gebäudehülle, die kurzzeitige Zwischennutzungen aufnimmt – andererseits ranken an diesem Ort unsichtbare, doch detaillierte Vorstellungen, die seine langfristige Zukunft beschreiben. Diese Balance zwischen Realität und Virtualität liesse sich noch drastischer inszenieren: Was, wenn die noch längst nicht umgesetzte Planung von EM2N schon heute im virtuellen Raum ausprobiert und mit Inhalten gefüllt würde? Können wir den Prozess der langsamen Aneignung des neuen ZHdK-Gebäudekomplexes bereits jetzt beginnen?

Den virtuellen Raum realitätsnah bespielen

Die Bespielung des virtuellen Raums ist Ausbildungsschwerpunkt des Studienprogramms Interaction Design/Game Design der ZHdK. In einem Curriculum, das Konzeption, Gestaltung und Technologie von Videospiele behandelt, tauchen vielerlei Möglichkeiten auf, modernes Spieldesign in Kontext und Kooperation zu anderen Gestaltungsrichtungen zu bringen. Das Themenspektrum des Curriculums reicht daher von Spielen, die der reinen Unterhaltung dienen, bis hin zu solchen, die in der Wissensvermittlung oder selbst für therapeutische Zwecke eingesetzt werden. Ein weiteres zentrales Themengebiet ergibt sich durch die spielerische Verschränkung der realen Umgebung mit den Möglichkeiten der virtuellen Realität. Es lag daher für das IAD | Game Design nahe, die genannten Vorlagen der fast fertiggestellten, aber noch nicht umgesetzten Planung bezüglich

Umbau des Toni-Areals aufzugreifen und in den virtuellen Raum zu verlagern, um sie dort interaktiv benutzbar zu machen.

Erfreulicherweise zeigten sich Daniel Niggli und Matthias Müller, die Geschäftsführer von EM2N, sofort von der Idee einer virtuellen Bespielung ihres architektonischen Entwurfs in Videospielewelten begeistert. Die Grundlage für ein Kooperationsprojekt im Herbstsemester 2007/08 zwischen EM2N und IAD | Game Design war gelegt. Eine Auswahl der Planungsdaten floss danach zum IAD | Game Design, um dort in eine interaktive virtuelle Umgebung überführt und mit spielerischen Ideen gefüllt zu werden. Die Game-Design-Studierenden des 3., 5. und 7. Semesters erstellten Computerspiele von der Konzeption bis zum funktionierenden Prototypen, in denen sie die Planung des neuen ZHdK-Standorts und das Leben darin auf eigene Weise interpretierten und variierten. Die inhaltlichen Vorgaben des Semesterprojekts waren dabei einerseits die Auseinandersetzung mit dem räumlichen Entwurf von EM2N und den funktionalen Abläufen der Raumnutzung – wobei es der starken Unterstützung durch die Architekten zu verdanken ist, dass in der Komplexität der Planungsdaten überhaupt Orientierung entstehen und kreativ verarbeitet werden konnte. Andererseits folgte als logische Konsequenz aus dem Thema, dass Spiele zum zukünftigen Standort einer Hochschule der Künste nicht aus der Perspektive eines Einzelspielers, sondern für eine ganze Gruppe von Spielenden konzipiert werden müssen. Diese Vorgabe hatte im Game Design wiederum starke technologische Auswirkungen: Das Ergebnis sind Multiplayer Games, die auf mehreren vernetzten Computern gleichzeitig gespielt werden, zu Themen, die das gemeinschaftliche Handeln in den Vordergrund stellen.

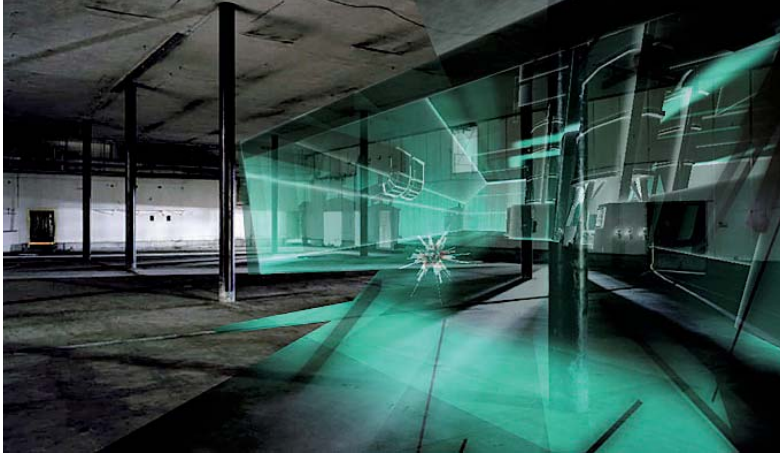
Game-Kultur = Team-Kultur = ZHdK-Kultur

Da das Projektthema in seiner gestalterischen und technologischen Vielschichtigkeit durchaus anspruchsvoll war, musste den Anforderungen in einem breit gefächerten Kursangebot begegnet werden. Wurde in „Advanced Sound Design“ die Klangkulisse des Toni-Areals zum Game Sound verarbeitet, behandelte „Multiplayer Technology“ die technologischen Probleme und Lösungsmöglichkeiten von Multiplayer Games. Kurse, in denen an der Spielkonzeption gearbeitet wurde, standen denen des 3-D-Modellings und der gestalterischen Fragestellungen gegenüber. Teamarbeit als typische Arbeitsform der Game-Branche prägte die Projektstruktur, sodass immer drei oder vier Studierende gemeinsam an Spielideen arbeiteten, deren prototypische Umsetzung bis zum Semesterende Bedingung war.

Die inhaltliche Bandbreite der Spielideen war zwar durch die relativ grosse Freiheit bei der Interpretation der Aufgabenstellung gewährleistet, dennoch überraschen die entstandenen Prototypen durch ihre pointierte Mischung aus gestalterischer Experimentierfreude, technologischer Komplexität und hintergründigen Kommentaren zum Hochschulalltag. Der studentische Einsatz war in allen Projekten überaus hoch – es scheint, als setze der angekündigte Umzug in ein neues, auf die Anforderungen der ZHdK optimiertes Gebäude bereits jetzt gewaltige Energien frei.

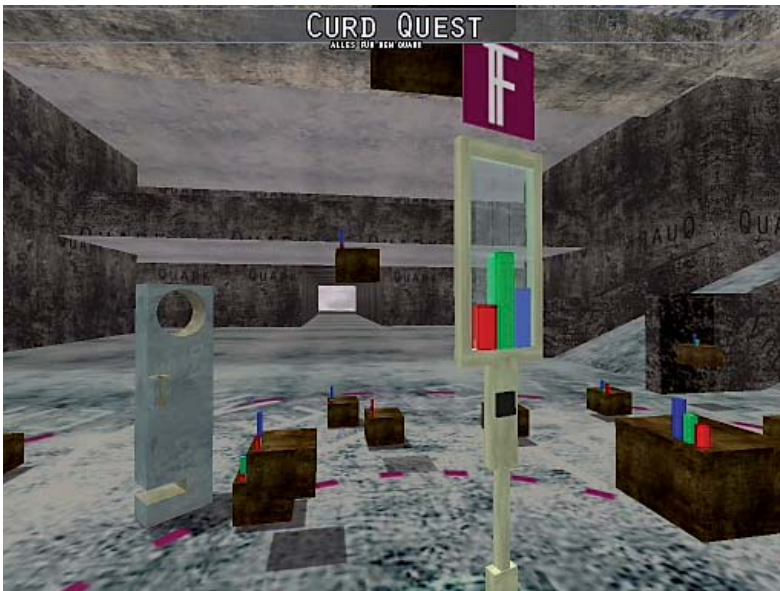
Am Projekt beteiligt waren die Dozierenden René Bauer, Ulrich Götz, Daniel Hug, Margarete Jahrmann, Max Moswitzer und Beat Suter.

* Prof. Ulrich Götz leitet das Studienprogramm Game Design der Vertiefungsrichtung Interaction Design (IAD) | Game Design (ulrich.goetz@zhdk.ch).



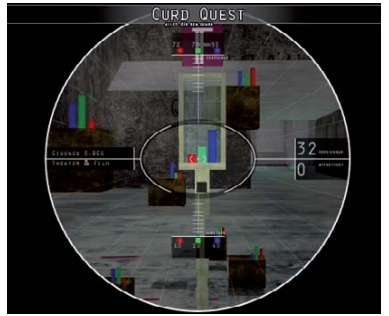
Entheogen (oben)

Ch. Hess, J. Kiessbauer, K. Urbani, R. Strassburger: Ihr strebt nach „vollendeter innerer Schönheit von erschütternder Intensität“? Dann tut euch in der Gruppe zusammen, jagt das Schönheitsmolekül Entheogen durch die Hallen der neuen ZHdK, aber lasst euch von ihm nicht „an der operierten Nase herumführen“!



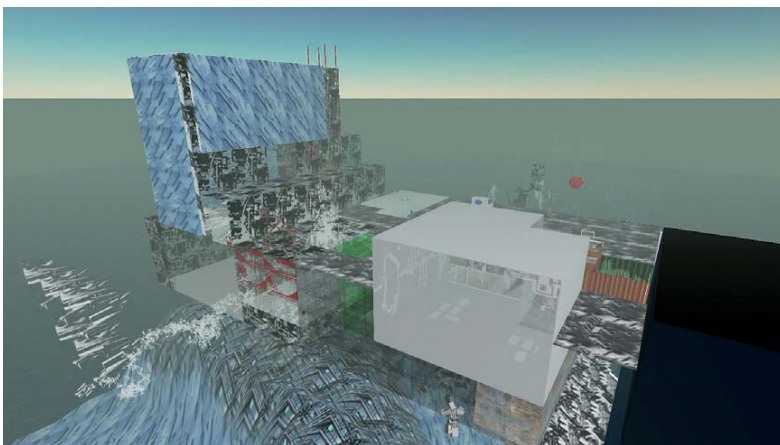
Curd Quest (links und rechts)

Ch. Bucher, F. Daetwyler, B. Jahnke, P. Winkler: Achte als Dozent oder Dozentin bei deinen Studierenden auf eine ausgewogene Mischung aus Kreativität, Motivation und Wissen. Schütze sie aber vor allem vor dem unheimlichen Wesen im Keller! Man sagt, dort wohne der grosse Quark, der durch ungeklärte Umstände das Bewusstsein erlangt habe ...



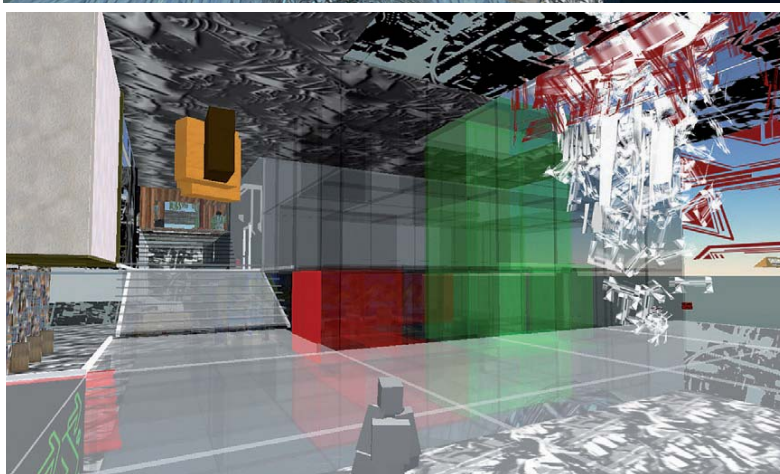
F2S (rechts)

F. Faller, D. Haug, R. Spoerri, A. Stutz: Raum-Planung als Spiel: Der Planer hat die Übersicht, der Benutzer und die Benutzerin das räumliche Erlebnis. Zwei Teams mit je zwei Spielenden treten gegeneinander an. Ein Teammitglied steuert eine zweidimensionale Übersicht über das Spiel, das andere führt auf seinen Zuruf die Spielzüge im dreidimensionalen Raum aus.



Die ZHdK in Second Life (links unten)

Die Studierenden des 3. Semesters IAD | Game Design erstellten eine virtuelle Entsprechung zum ZHdK-Toni-Areal in Second Life, das von den Studierenden zur Spielplattform umgedeutet wurde. Hier gibt es Treffpunkte, interaktive Adventures, Events und Spiele. Besucht die virtuelle ZHdK unter: <http://slurl.com/secondlife/Synthetic%20University/183/186/76>.



Department (rechts unten)

H. Gawrisch, M. Krieg, G. Ravioli: Department parodiert den Hochschulalltag in einem hintergründigen Brettspiel: Schlüpfe in die Rolle der Departementsleiterin oder des Departementsleiters, erkämpfe dir listig Ressourcen und wache eifersüchtig über deine Studentenschaft! Vorsicht vor der Ereigniskarte „Pfeiffersches Drüsenfieber“!

