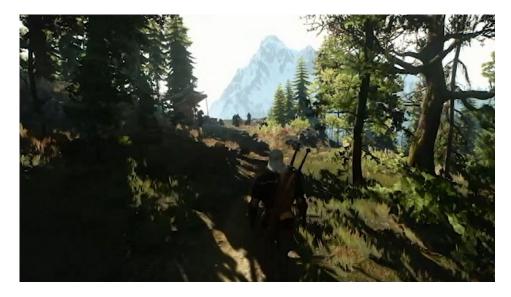
LOCKDOWNLANDSCHAFT

JAN KALTENBACH // THE WITCHER III (2015)

#BLEIBTZUHAUSE // SEMINAR IM SOMMERSEMESTER 2020 FACHGEBIET LANDSCHAFTSÄSTHETIK IM ENTWURF









Mein Spaziergang durch die virtuelle Landschaft beginnt in einem Wald. Diese Umgebung bildet den Ausgang der grundlegenden Frage, ab wann eine Landschaft als solche wahrgenommen wird bzw. werden kann. Sobald die dichte Bewaldung aufreißt, wird der Blick auf einen Berggipfel gelenkt, der von nun an

das Ziel der Tour ist. Der Weg dorthin führt uns durch verschiedene Landschaften, die sich durch unterschiedliche Elemente auszeichnen. Auf dem Berggipfel angekommen eröffnet sich uns ein weiter Blick in die Umgebung. Immer mit der Frage im Hinterkopf: Ist das Landschaft?

WIE UNTERSCHEIDET SICH DIE WAHRNEHMUNG VON REALEN UND VIRTUELLEN LANDSCHAFTEN?

Im Zuge des Seminars "#bleibtzuhause/ virtuelle Exkursion in digitale Landschaften" haben wir uns mit dem Erlebnis von digitalen Landschaften auseinandergesetzt. Durch die Coronapandemie ist die geplante Exkursion nach Marseille verhindert worden. Alternativ sind simulierte Landschaften, die auch während des Lockdowns zugänglich waren, in den Fokus gerückt. Die Frage, die dabei immer wieder aufkam war: "Ist das Landschaft?". Kann man auch bei einem nicht haptischen Erleben einer künstlich, komplett designten Welt von Landschaft gesprochen werden? Das Thema "Landschaft ohne Land" wird im Folgenden anhand meiner Erfahrungen mit dem Spiel "The Witcher III" dargestellt.

IST DAS LANDSCHAFT?

Der Begriff "Landschaft" ist unweigerlich an den Begriff der Natur gekoppelt. Im §1 des Bundesnaturschutzgesetz bezieht sich der Text auf den Schutz von



Abb. 1: Ein Abbild unserer Realität

Natur und Landschaft (vgl. Natuschutzrecht 2018). Wobei auch der Begriff der Natur so unpräzise und assoziativ ist, dass man bereits von Naturbegriffen sprechen kann (vgl. Trepl 2012: 13). Laut Definition handelt es sich bei der Natur um alles was der Mensch nicht geschaffen hat, sondern was "von selbst entstanden ist" (vgl. Bendel 2020). Demnach können wir in der virtuellen Welt, die komplett durch Menschenhand geschaffen wurde, keine Natur erleben. Folglich drängt sich die Frage auf, ob wir Landschaft auch ohne Natur erleben können? In der analogen Welt ist dies durchaus möglich. Eine Industrielandschaft schafft auch ohne Natur eine ganz besondere Attraktivität. Hier kann zwar von einer Zerstörung der Landschaft gesprochen werden, über den Mehrwert von Kulturlandschaften existieren jedoch entgegengesetzte Meinungen (vgl. Trepl 2012: 12). Entnimmt man der Landschaft also ihre Natur kann immer noch Landschaft verbleiben.

Es wirkt paradox, dass wir per Definition in der virtuellen Welt keine Natur erleben können, wo sie uns doch durchgehend vorgespielt wird. Beinahe ausnahmslos ahmen die Spielewelten die natürlichen Gegebenheiten unserer Realität nach (vgl. Vullemin 2007: 61). Weder die physikalischen noch die biologischen Gegebenheiten lösen sich von der Natur. In den meisten Computerspielen wird lediglich ein einziger Bruch mit unserer Realität vollzogen, der den Charakter und den Reiz des Spiels definiert. Das kann durch Monster, Magie, Geister etc. passieren. Es bleibt jedoch zu konstatieren, dass virtuelle Welten lediglich ein Abbild der analogen Welt sind. Hier wurde bisher kein Ökosystem geschaffen. Sie sind ein statisches, also nicht veränderbares Abbild einer Welt, die grundlegend auf Assoziationen mit unserer Realität beruhen. Folgt man dieser Annahme liegt der Vergleich zu einem Landschaftsgemälde nahe. Ähnlich wie auf einem Bildschirm wird hier ein Ausschnitt einer Landschaft innerhalb eines Rechtecks abgebildet. Erleben wir nun Landschaften, wenn wir von einem Gemälde von Caspar David Friedrich stehen und es betrachten? Glücklicherweise muss ich diese Frage nicht weiter vertiefen, um mich der ursprünglichen Frage anzunähern. Das Erleben in der Spielewelt wird nämlich durch einen weiteren Faktor ergänzt, der sich erheblich auf das Erlebnis von Landschaften auswirkt.

Der Spaziergang durch die Landschaft kann als grundlegende Voraussetzung zum Erleben dieser verstanden werden (vgl. Burckhart 1994 sowie Burckhart 1998: 327-335). Demnach könnte von einem Erleben der virtuellen Landschaft gesprochen werden, da man sich in ihr bewegen kann. Die Bewegung ist dabei sogar wahrscheinlich freier als bei einem herkömmlichen Spaziergang. In Computerspielen stellen Häuser, Berge und Flüsse kein unüberwindbares Hindernis dar. Auch ist das Abweichen von Wegen meist mit Mühseeligkeit und Unannhemlichkeit verbunden, im Virtuellen macht es meistens für den Spieler keinen Unterschied, ob er auf einem Weg, einer Wiese oder einem Dach spaziert. Das liegt auch daran, dass sich das Erleben der virtuellen Welt (zumindest aktuell) auf wenige Wahrnehmungen beschränkt. Die Landschaft eines Computerspiels kann nur audiovisuell erlebt werden, während bei einem herkömmlichen Spaziergang alle Sinne zum Einsatz kommen. Das Landschaftserlebnis von virtueller Welt und Realität unterscheidet sich demnach erheblich.

Darüber hinaus möchte ich noch auf einen weiteren Faktoren hinweisen. Der Reiz eines Computerspiels liegt eher selten im Landschaftserlebnis. Gespielt wird eher wegen der taktischen Kampfmechanik, der fordernden Rätsel und der spannenden Geschichte. Generell ist die Immersionskraft eines der stärksten Kauf- bzw. Nutzungsargumente. The Witcher III bietet hier sehr viel an. Der narrative Rahmen wird durch die Bücherreihe gegeben. Darauf aufbauend entwickelten die Spielemacher diverse Charaktere und Personen. Die Welt ist dabei so detailliert, dass man selbst im Spiel selbst Bücher sammeln und lesen und mit hunderten, unterschiedlichen NPC's interagieren kann. Das Spiel ist darauf ausgelegt, dass man zahllose Stunden darin verbringen kann. Meiner Einschätzung nach ist die Landschaft diesem narrativen Rahmen funktional untergeordnet. Zum einen ist sie der visuelle Eindruck der narrativen Erzählung



Abb. 2: Extrem spektakulärer Sonnenuntergang

(vgl. Jenkins 2007: 57-58). Zum anderen ist sie kein Hauptgrund zum Kauf eines Spiels. Bei the witcher III ist ein harmloser Spaziergang durch die Landschaft unmöglich. Ständig versucht das Spiel mit dem Spieler zu interagieren. Monster greifen an und Quests starten, wenn man ihnen zu nahekommt. Zu Beginn ist man den Angreifern oft so unterlegen, dass eine minutenlange Flucht oder der Tod unausweichlich sind. Die Spielfigur kann nur gestärkt werden, indem man sich in die narrative Erzählung begibt und zockt. Die Immersionskraft von the witcher III ist dabei so stark, dass es mir schwer fiel mich von ihr wieder zu lösen, um den Fokus auf die Landschaft zu richten. Ähnliche Erfahrungen anderer Kursteilnehmer bestärken mich in folgender These: Die beschränkte Wahrnehmung der virtuellen Landschaft scheint für uns so wenig befriedigend, dass wir uns oft lieber der Versuchung des Spiels hingeben, als die Landschaft zu erleben. Das scheint auch ein Grund zu sein, weswegen virtuelle Welten ex-

trem spektakulär daherkommen. Um den Fokus des Spielers auf die Landschaft zu richten bedarf es außergewöhnlicher und besonderer Landschaft. Generell werden die meisten Spieler das Landschaftserlebnis nur sehr punktuell und untergeordnet wahrnehmen. Die virtuelle Wahrnehmung der Landschaft findet meist nur neben dem zocken statt.

Die Frage, ob das denn nun auch Landschaft sei, lässt sich demnach nicht eindeutig beantworten. Einerseits können wir auch in einer Simulation Landschaft erleben. Durch die Bewegung in ihr wirkt sie plastisch und reizvoll. Sie ist dabei komplett künstlich geschaffen, was für den einen interessant, für den anderen langweilig ist. Andererseits unterscheidet sich die Wahrnehmung virtueller Landschaften dabei so grundlegend von der Realität, dass ein Landschaftserlebnis um ihrer selbst willen kaum stattfindet. Also ja, es ist Landschaft, aber sie ist dabei nicht ansatzweise so reizvoll wie eine natürliche Landschaft und kann diese, aktuell zumindest, nicht im Bedürfnis nach den Erleben von Landschaft ersetzen.

ABBILDUNGEN

Abb. 1: Ein Abbild unserer Realität. Eigener Screenshot aus *The Witcher III.* Bandai Namco Games. 2015. (PlayStation 4)

Abb. 2: Extrem spekatakulärer Sonnenuntergang. Eigener Screenshot aus *The Witcher III.* Bandai Namco Games. 2015. (PlayStation 4)

OUELLEN

The Witcher III. Bandai Namco Games. 2015. (PlayStation 4)

Bendel, Oliver (2020): Natur. Definition: Was ist Natur? https://wirtschaftslexikon.gabler.de/definition/natur-122426 [Zugriff 22.07.2020].

Naturschutzgesetz (2018): Bundesnaturschutzgesetz § 1.

Burckhart, Lucius (1994): Landschaft ist transitorisch.

Burckhart, Lucius (1998): Promenadologie. Eine neue Wissenschaft.

Jenkins, Henry (2007): Narrative Spaces. In: von Borries, Friedrich/ Walz, Steffen/ Böttger, Matthias. Space Time Play. Computergames, achritecture and urbanism: The next level.

Trepl, Ludwig (2012): Die Idee der Landschaft. Eine Kulturgeschichte von der Aufklärung bis zur Ökologiebewegung. Bielefeld.

Vullemin, Ronald (2007): Game Physics. The look & feel challenges of spectacular worlds. In: von Borries, Friedrich/ Walz, Steffen/ Böttger, Matthias. Space Time Play. Computergames, achritecture and urbanism: The next level.