



Abb. 1 / Matte Painting des Vandamm House in Alfred Hitchcocks NORTH BY NORTHWEST (1959)



„Characters end up going through various interiors, meeting obstacles all the time. Designing a computer game is not like designing a single film, but like designing eight films at once.“
Sir Ken Adam¹

MARC BONNER

IM RHYTHMUS DER RAUMBILDER

Architektur und Art Direction in Film und Computerspiel

Der Art Director und Production Designer Sir Ken Adam, berühmt für die ikonischen Filmarchitekturen in *DR. STRANGELOVE* (Dr. Seltensam oder: Wie ich lernte, die Bombe zu lieben; 1964; R: Stanley Kubrick) und sieben James-Bond-Filmen (1962-1979), bringt mit obigem Zitat die zentrale Gemeinsamkeit von Film und Computerspiel auf den Punkt: die raumzeitliche Notwendigkeit des Durchquerens von Handlungsorten, deren audiovisuelle Repräsentation und die damit einhergehende narrative wie auch semiotische Bedeutung im Kontext von *Mise en Scène* und Levelstrukturen. Film und Computerspiel werden allerdings auf unterschiedli-

che Arten wahrgenommen, was sich auch maßgeblich in ihrer räumlichen Inszenierung zeigt. Nach Michael Nitsche ist der Film eine lineare Beschreibung, während das Computerspiel als nicht-lineare Erkundung erfahren wird.² Die evidenten Parallelen versteht Nitsche – ähnlich wie Adam – als räumlich bedingte Notwendigkeiten und stellt fest,³ dass Architektur und Film die formgebenden Medien des Computerspiels sind. Die Spieler betreten sozusagen einen filmischen Raum, in dem sie dann ähnlich der Nutzung einer Architektur raumlogisch handeln.⁴ Stephan Günzel definiert, darauf aufbauend, das Computerspiel als ein Raumbild, in dem die Spieler



**Abb. 2 / Annäherung an die
Burnwood Villa, *Hitman: Absolution*
(IO Interactive/Square Enix; 2012)**

¹ Ken Adam, Christopher Frayling: *Ken Adam designs the movies. James Bond and Beyond*. London 2008, S. 113.

² Michael Nitsche: *Video Game Spaces. Image, Play, and Structure 3 D Worlds*. Cambridge, London 2008, S. 79 und 51.

³ Ebd., S. 74.

⁴ Ebd., S. 85: „The necessary eye of the virtual camera makes these spaces cinematic and the interaction makes them accessible much like architectural structures.“



Abb. 3 / Kletterpassage am Vandamm House

interaktiv navigieren.⁵ Durch die unvorhersehbaren Bewegungsmuster der Spieler innerhalb begrenzter, aber frei begehbare Levelabschnitte werden die digitalen Architekturen und Kulissen um ihrer selbst willen ausgestaltet, um besagte Erkundung oder Navigation zu ermöglichen. Im filmischen Raum hingegen werden Architekturen und Kulissen nur in Beziehung zu den durch Storyboards vorgefassten Perspektiven und Bewegungen physisch realer Kameras erstellt sowie ausgerichtet und bilden daher lediglich fragmentarische Bauteile.⁶

So ist es nur konsequent, wenn Adam im Jahr 2003 die digitalen Spielarchitekturen für die Level des Computerspiels *GoldenEye: Rogue Agent* (Electronic Arts; 2004) entwarf,⁷ da er viele seiner analog erbauten Bond-Sets nun digital ausgestalten konnte:

„[T]he multiple viewpoints of the game players, as distinct from the single viewpoint of the cinema audience, and the new geography of the sets that is demanded – plus the fact that the game could go on for up to twenty hours – made the project an interesting challenge.“⁸

Bereits 1925 merkte der Architekt und Set Designer Robert Mallet-Stevens an, ein Filmset müsse agieren, eine Rolle spielen, den Charakter vorstellen, bevor dieser die Bühne betritt.⁹ Diese Maxime gilt auch für die Levelkulissen in digitalen Spielwelten, die sich an



↑ Abb. 4 / Kletterpassage an der Burnwood Villa

real erbauten, historisch tradierten Baustilen orientieren und das Gameplay auf raumzeitlicher Ebene rhythmisieren. Oft wird auch die Erzählperspektive des Hollywood-Kinos adaptiert. Andreas Rauscher definiert dies als „Genre-Settings, die als Kulisse und Zeichensystem für die ludischen Ereignisse dienen“.¹⁰ In der Verzahnung von Filmgenres und Architekturstilen mit Spielmechaniken bilden die Levelstrukturen spezielle Charakteristika aus.

✓ **05** / Stephan Günzel: The Space-Image, Interactivity and Spatiality of Computer Games. In: Stephan Günzel, Michael Liebe u. a. (Hg.): *Conference Proceedings of the Philosophy of Computer Games*. Potsdam 2008, S. 170-189, hier S. 172. opus.kobv.de/ubp/volltexte/2008/2456/pdf/digarec01_10.pdf [22. 01. 2015].

✓ **06** / Mike Jones: Vanishing Point: Spatial Composition and the Virtual Camera. In: *Animation: An Interdisciplinary Journal*, Band 2(3), 2007, S. 225-243, hier S. 230 f.

✓ **07** / Adam, Frayling 2008, a. a. O., S. 110.

✓ **08** / Ebd.

✓ **09** / Robert Mallet-Stevens: Le Cinema et les Arts: Architecture. In: *Les Cahiers du Mois*, Nr. 16/17, 1925, S. 95.

✓ **10** / Andreas Rauscher: *Spielerische Fiktionen. Transmediale Genrezkonzepte in Videospiele*. Marburg 2012, S. 19.

Prospect Space / Intimate Space

Prospect space und intimate space bezeichnen entweder komplette Level oder Teile von diesen und zeichnen sich meist durch große komplexe Räume aus, durch die die Spieler einen Weg finden müssen. In einem prospect space sind die Spieler den räumlichen Vorteilen ihrer Feinde ausgesetzt und müssen sich demnach unbemerkt bewegen. Der intimate space ist das spielmechanische Gegenteil: In einer ebenfalls komplexen Architektur sind nun die Spieler im Vorteil, da sie erhöhte Angriffspunkte und Verstecke nutzen können.

Hitchcock als Vorbild für *Hitman*

In diesem Kontext hat Christopher W. Totten jüngst die gängigen Kategorien digitaler Spielwelten räumlich erfasst.¹¹ Eine Kippfigur aus Tottens prospect space und intimate space ist in den meisten Level des Stealth-Shooters *Hitman: Absolution* (IO Interactive/Square Enix; 2012) vorzufinden. Beide Raumarten werden durch eine oft mehrstöckige Architektur verkörpert, in der die Spieler mal eingeschränkt durch die räumlichen Vorteile der Gegner handeln und mal mit mehr Nutzungs- und Bewegungsmöglichkeiten diesen gegenüber agieren.¹² Solche variierenden Bewegungs- und Handlungsmuster sind Basis der dichten Spannung, die während des Schleichens und lautlosen Tötens von Wachen entsteht.

Im ersten Level des Computerspiels müssen die Spieler mit ihrem Avatar Agent 47, möglichst ohne entdeckt zu werden, die Villa des NPCs¹³ Diana Burnwood infiltrieren (Abb. 2). Als Vorbild diente eine Kulisse aus *NORTH BY NORTHWEST* (Der unsichtbare Dritte; 1959; R: Alfred Hitchcock). Der Protagonist Roger O. Thornhill (Cary Grant) ist im Laufe des Films immer wieder in Architekturen gefangen und muss schließlich in die über den vier Präsidentenköpfen des Mount-Rushmore-Denkmal gelegene Villa des Antagonisten Philip Vandamm (James Mason) eindringen.¹⁴ Hier zeigt sich bereits eine Parallele zwischen dem filmischen Archetyp moderner Agentenfilme und dem Stealth-Shooter.

Production Designer Robert Boyle entwarf das Vandamm House (Abb. 1) nach bestimmten Vorgaben des Plots und Hitchcocks Idee von Architektur als unheimlichem Labyrinth.¹⁵ So muss die Hauskulisse Thornhill in eine gefährliche Position bringen, in der er zwar den Antagonisten aushorchen muss, aber nicht entdeckt werden darf. Zudem müssen entspre-

chende Schleich- und Kletterpassagen für Eindringen und Flucht gewährleistet sein.¹⁶ Wie die Spieler manövriert sich auch Thornhill durch eine Mischung aus *prospect space* und *intimate space*. Die spielmechanischen Eigenheiten sind also deckungsgleich mit dem Plot des Films. Neben dieser Ausgangssituation stimmen filmischer Raum und spielimmanente Levelstruktur auch durch die gemeinsame Architektursprache überein. Boyle nutzte seinerseits den Präriehausstil des bekannten US-amerikanischen



Abb. 5 / Vandamm House innen



Abb. 6 / Burnwood Villa innen

Stealth-Shooter

Hierbei handelt es sich um Spiele, in denen eine direkte Konfrontation mit Gegnern möglichst umgangen werden soll. Kennzeichnend ist vielmehr, aus dem Verborgenen heraus zu agieren und sich Missionszielen unbemerkt zu nähern. Die Entdeckung durch die Gegner führt meistens zum vorzeitigen Ende der Mission.

/ 11 / Christopher W. Totten: *An Architectural Approach To Level Design*. Boca Raton, London, New York 2014. / 12 / Ebd., S. 120-122.

/ 13 / NPC bedeutet Non Playable Character.

/ 14 / Steven Jacobs: *The Wrong House: The Architecture of Alfred Hitchcock*. Rotterdam 2013, S. 299.

/ 15 / Ebd., S. 12: „Uncanny labyrinth“.

/ 16 / Robert Boyle im Interview, zitiert in: Vincent LoBrutto: *By Design. Interviews With Film Production Designers*. Westport 1992, S. 1-16, hier S. 9.



✦ Abb. 7 / Frank Lloyd Wright: Haus Fallingwater (1934-1937)

- Architekten Frank Lloyd Wright als Vorbild. Seine filmische Adaption verweist auf das 1937 erbaute Haus Fallingwater, da es aufgrund der horizontal gegliederten Kalksteinwände und dem weit über den Wasserfall ausragenden Wohnbereich potenzielle Klettermöglichkeiten bietet (Abb. 7).¹⁷ Was Boyle als Auswahlkriterium für die Kreation des fiktiven Vandamm House wichtig war, ist auch entscheidend für Art Director Robert Marchesi Wahl des Vandamm House als Vor-

Matte Painting

Matte Paintings sind auf Leinwände oder Glas gemalte Filmkulissen, die durch Tricktechnik, bspw. mit einem Optical Printer, in den fertigen Film eingefügt werden. Heutzutage wird die Technik größtenteils digital oder mit Fotografien emuliert.

bild der Burnwood-Villa. Letztere ist die spielbare Adaption des Vandamm House, das wiederum eine filmische Adaption von Fallingwater darstellt. Folglich verweist die Spielarchitektur nur indirekt auf Wrights ikonisches Bauwerk. Diese intermedialen Rückgriffe beruhen also auf den Vorgaben übereinstimmender Handlungsanweisungen. Thornhills Kletterpassagen an den Fassaden und schrägen Stützen (Abb. 3) sowie dessen Schleichen und Belauschen im Inneren der Villa (Abb. 5) werden in *Hitman: Absolution* aus spielmechanischen Gründen in die Länge gezogen und redundant eingesetzt (Abb. 4). Im Inneren beider Handlungsorte ergeben sich dadurch zwangsläufig auch Übereinstimmungen in Stil und Raumabfolgen (Abb. 6).¹⁸

Mit ihren weit in Richtung Abgrund auskragenden Wohnräumen, die wie eine Art Kontrollzentrale alles überblicken, verkörpern beide Architekturkulissen Macht und Tücke. Während das Vandamm House, eine Montage aus Matte Paintings und kleineren Studiokulissen, über einem National Monument thront, ist die Burnwood-Villa auf einer fiktiven Klippe mit Blick auf ein digitales Chicago erbaut. Mit diesen panoptischen Ansprüchen erwirken beide Architekturen zugleich ein *foreshadowing* auf den jeweils nächsten Handlungsort.

Das Vandamm House gilt trotz seiner fragmentarischen Existenz als ikonischer Hort des Bösen und gar als Archetyp für die Refugien der Bond-Bösewichte. Auch dies ein Grund, warum Marchesi sich dieser eindringlichen Filmarchitektur als architektonischer Rhythmisierung des ersten Levels bedient.

✓¹⁷ / Ebd.

✓¹⁸ / Die digitale Spielarchitektur verweist in ihrer teilweisen Adaption des Art Déco jedoch zudem auf das ebenfalls von einem Antagonisten (Julian Glover als Walter Donovan) bewohnte, extravagante Penthouse in *INDIANA JONES AND THE LAST CRUSADE* (Indiana Jones und der letzte Kreuzzug; 1989; R: Steven Spielberg).



Abb. 8 / War Room in Stanley Kubricks *DR. STRANGELOVE OR: HOW I LEARNED TO STOP WORRYING AND LOVE THE BOMB* (1964)

Der Mythos des War Room

Sir Ken Adam entwarf für Kubricks Antikriegsfilm *DR. STRANGELOVE* eine Kulisse, die als ikonische Schaustück für Machtarchitektur in die Kinogeschichte einging.¹⁹ Der unterirdische Handlungsort ist über die Lauflänge des Films ein mehrmals zu sehendes visuelles Kernstück. Adam nutzt für den weitläufigen Raum der US-Führungsspitze seine für ihn typische und in vielen Bond-Filmen zu entdeckende asymmetrische Pultdachkonstruktion, die abermals von Frank Lloyd Wrights Architektur, der 1937 erbauten Gebäudegruppe *Taliesin West*, inspiriert ist.

Adam überdehnt jedoch Wrights Bauformen und fügt megalomane Weltkarten hinzu, welche die Flugbahnen der mit Atombomben bestückten Flugzeuge aufzeigen. Petra Kissling-Koch hält fest, dass Adam eine enge Verflechtung von räumlicher Darstellung und Schauspielrolle schafft.²⁰ Der War Room verweist somit in seiner von der Erdoberfläche entkoppelten düsteren und kantigen Expressivität auf die hitzigen US-Generäle und ihren ratlosen Präsidenten. Diese architektonische Visualisierung der Charaktere und ih-



✦ Abb. 9 / War Room in *Mass Effect 3* (BioWare; 2012)

rer Handlungsoptionen gipfelt im kreisrunden Konferenztisch und der über ihm hängenden ringförmigen Beleuchtung, die inmitten des leeren Raumes platziert sind (Abb. 8). Das runde Möbel erinnert an einen Pokertisch, der für das riskante und mit Bluffs versetzte Spiel um die Welt steht. Eine derartige zeichenhafte Lesbarkeit, so Kissling-Koch, mache dem Betrachter auf Anhieb die „Spielebene“ des Films deutlich.²¹

/ 19 / Petra Kissling-Koch: *Macht(t)räume. Der Production Designer Ken Adam und die James-Bond-Filme*. Berlin 2012, S. 79.

/ 20 / Ebd., S. 8.

/ 21 / Ebd., S. 95.

Non Playable Character (NPC)

NPCs sind Videospieldfiguren, die ausschließlich vom Spiel selbst gesteuert werden. Der Spieler kann mit ihnen interagieren. Sie helfen bspw. dabei, den Plot voranzutreiben, oder verschaffen dem Spieler Vorteile durch Ratschläge oder Gegenstände.

- Über Jahrzehnte und Genres hinweg besteht das mythisch aufgeladene Bild des perfekt inszenierten War Room bereits fort.²² Dabei wird jedoch oft nur das Destillat aus Adams rundem Konferenztisch und dessen ringförmiger Beleuchtung als Pars pro Toto fiktiver Machtarchitektur übernommen. Daher ist es nicht verwunderlich, dass Adams expressionistisches Design auch in die Levelstrukturen von Computerspielen transferiert wird. Im Science-Fiction-Action-Adventure *Mass Effect 3* (Bioware; 2012) können die Spieler auf ihren interstellaren Reisen zwischen den Missionen an Bord ihres Raumschiffs Normandy SR 2 mit NPC-Crewmitgliedern sprechen, dadurch engere Bande knüpfen und sie als Unterstützer für Gameplay-Missionen auswählen. Neben der Kajüte des Avatars (Commander Shephard) oder dem Maschinenraum ist auch ein als War Room betitelter Konferenzraum integriert. Dieser ist kreisrund und hat in der Mitte einen runden Projektionstisch

mit entsprechender Beleuchtung (Abb. 9). Somit ist hier der intermediale Rückgriff über die Bezeichnung hinweg gegeben. Der spielimmanente Handlungsort des Raumschiffs ist – fernab des kriegerischen Gameplays normaler Level – für interaktive Dialoge und Zwischensequenzen erdacht und hat somit wie das Vorbild in *DR. STRANGELOVE* auch eine ähnliche narrative Funktion im Spiel um Macht und Intrigen.²³

Im Irrgarten mit dem Alien

ALIEN (Alien – Das unheimliche Wesen aus einer fremden Welt; 1979; R: Ridley Scott) gilt nicht nur wegen H. R. Gigers weltberühmten Designs des gleichnamigen Xenomorphs und der wohl ersten weiblichen Actionheldin (Sigourney Weaver als Ellen Ripley) als Schaustück der Vermischung von Suspense-Horror und Science-Fiction. Auch die Kulissen zählen zu den eindrucklichsten Raumschiffstrukturen im filmischen

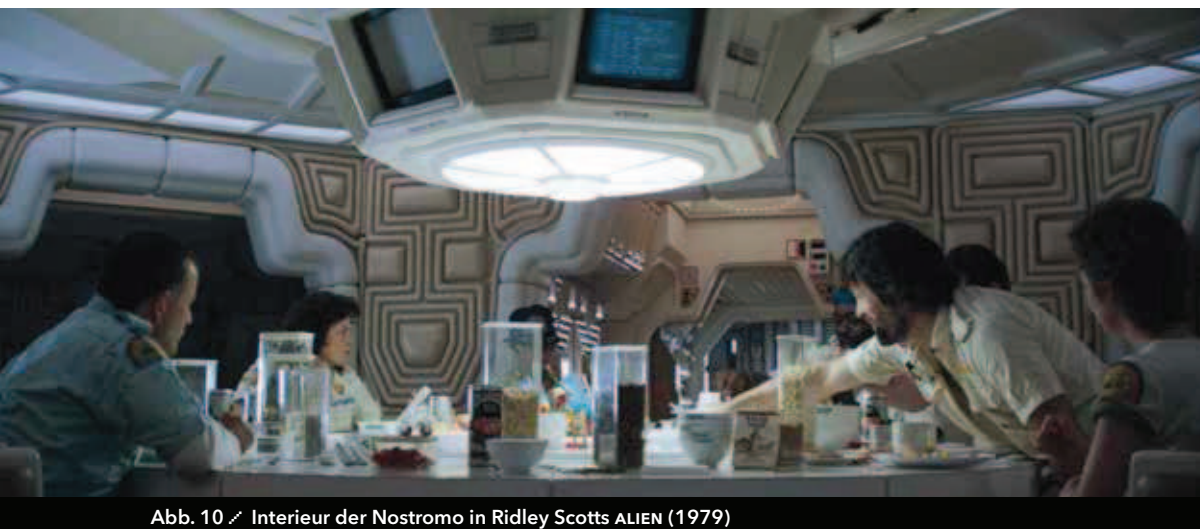
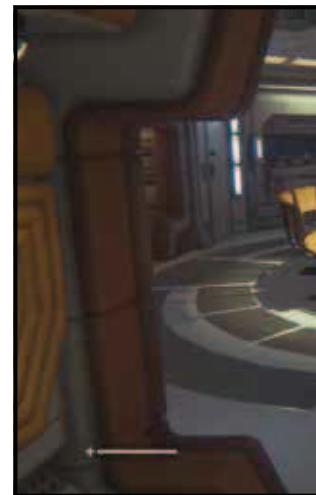


Abb. 10 / Interieur der Nostromo in Ridley Scotts *ALIEN* (1979)



/ 22 / Zuletzt sind Adaptionen zu sehen etwa in *WATCHMEN* (Watchmen – Die Wächter; 2009; R: Zack Snyder), *X-MEN: FIRST CLASS* (X-Men: Erste Entscheidung; 2011; R: Matthew Vaughn) und *STAR TREK INTO DARKNESS* (2012; R: J. J. Abrams).

/ 23 / Andere Computerspiele hingegen verweisen nur rudimentär auf den War Room: In *Call of Duty 4: Modern Warfare* (Infinity Ward; 2007) ist ein Level mit *No Fighting In The War Room* betitelt. Hier wird direkt einer der bekanntesten Dialogketten aus Kubricks Film zitiert. Der im Level eigentlich vorkommende Besprechungsraum ist jedoch klein und wirkt wie ein konventionelles Konferenzzimmer der Alltagswelt.



Abb. 12 / Interieur der Nostromo

Aus:
 Film und Games. Ein Wechselspiel.
 ISBN 978-3-86505-241-4
 © 2015 DIF e.V. | Bertz + Fischer Verlag

Abb. 13 / Interieur der Sevastopol in

↓ *Alien: Isolation* (Creative Assembly; 2014)

Raum. Das Innere der USSCSS Nostromo ist Haupt-handlungsort des Films und wurde durch mehrere namhafte Künstler und Set Designer abwechslungsreich gestaltet.

Im Science-Fiction-Survival-Horror-Computerspiel *Alien: Isolation* (Creative Assembly; 2014) wurde der filmische Irrgarten der Nostromo, der im weiteren Verlauf dem Alien als Jagdrevier zur Erlegung der Besatzung dient, nahezu unverändert als digitale Spielwelt des Raumschiffs Sevastopol umgesetzt. All die wirr blinkenden Bedienelemente, organischen Ornamente, flackernden Röhrenbildschirme und klobigen Knöpfe sind bis ins kleinste Detail den Kulissen des Science-Fiction-Films von 1979 nachmodelliert (Abb. 10-13). Creative Director Al Hope führt dazu aus, dass *Alien: Isolation* zwar in der Zukunft angesiedelt sei, aber eigentlich auf der Vergangenheit basiere.²⁴

Dieser Retro-Futurismus stößt jedoch schnell an die Grenzen der wenigen, damals analog erbauten Filmku-



lissen. Da die Spieler in *Alien: Isolation* als Ellen Ripleys Tochter Amanda deutlich mehr Zeit in den Gangsystemen und Serviceröhren des Raumschiffs verbringen, mussten die Designer für die Levelstrukturen alte Konzeptstudien sichten, um zuvor ungesehene Orte authentisch im Stil der Filmkulissen zu modellieren. Im Computerspiel wird nun in einem Kontinuum von Räumen, Hallen und Gängen die stete Bedrohung durch das Alien tatsächlich erlebbar. Die dreidimensionale Ausgestaltung ist also mehr als nur eine nostalgische 1:1-Adaption des filmischen „world-feeling“.²⁵

Mit diesem letzten Beispiel wird noch einmal deutlich, dass im filmischen Raumbild Architektur mittels einer fixierten choreographierten Kamerabewegung erfahren wird, während in der interaktiven Simulation eines Computerspiels die Spieler über Eingabegeräte selbst im spielimmanenten Raumbild navigieren. Das dabei entstehende Gameplay ist jedoch an vorprogrammierte Begebenheiten gebunden, die das bespielbare Areal sowie die Handlungsoptionen vorgeben. Zentral bleibt Sir Ken Adams Bemerkung: „Letztendlich bewegen sich Charaktere durch Räume und werden stetig mit Hindernissen konfrontiert.“²⁶



↑ Abb. 11 / Interieur der Sevastopol

/ 24 / „This is a game set in the future but based on the past [...] It's a place which we can really relate to. It's also a world where technology won't save you.“ Dave Tach: *Alien: Isolation* video explores its ‚low-fi sci-fi‘ design, straight out of 1979. www.polygon.com/2014/4/17/5624086/alien-isolation-design [08. 01. 2015].

/ 25 / Daniel Yacavone: Film Worlds. Zur Neukonzeption von filmischer Repräsentation, Temporalität und Reflexivität. In: *Rabbit Eye - Zeitschrift für Filmforschung*, 2010, Nr. 001, S. 109-120, hier S. 117. www.rabbiteye.de/2010/1/yacavone_film_worlds.pdf [22. 01. 2015].

/ 26 / Adam, Frayling 2008, a. a. O., S. 113.