

REALISMUS IM COMPUTERSPIEL: DAS KUNSTHISTORISCHE ZITAT IN DER VIRTUELLEN REALITÄT

Sabine Görner

Deutschland, Berlin: mail@sabinegoerner.de

KURZDARSTELLUNG: Das technisch reproduzierbare Bild gerät durch die Digitalisierung wie bei jeder früheren medialen Verschiebung in eine Krise, und angesichts des Computers steht seit dem Ende des 20. Jahrhunderts das nicht digitalisierte Bild erneut in Frage. [1] Der Realismus findet im Computerspiel seit längerem seine Umsetzung mitunter in der Wiedergabe kunsthistorischen Materials. In den Spielen *The Secrets of da Vinci: Le Manuscrit interdit*, *Assassins Creed 2* und *Kingdom Come: Deliverance* werden Zitate aus Malerei, Kunstgewerbe und Architektur verschiedentlich eingearbeitet. Zielführung der vorliegenden Untersuchung ist es zu belegen, dass die Wiedergabe der Kunst - in reproduzierter und digitalisierter Form - komplexe Entwicklungsprozesse der Kunstvermittlung sowie die der für die Kunstgeschichte zukunftsorientierten Wissenschaft der Digital Humanities befördert.

1. EINFÜHRUNG

Die Frage nach einem Realismus im Computerspiel bildet den Kernpunkt meines Forschungsprojekts: Zum einen wird die realistische Darstellung kunsthistorischer Zitate wie etwa der aus Malerei, Architektur und Kunstgewerbe in Spielen untersucht. Zum anderen wird die damit verbundene rezeptionsästhetische Wahrnehmung in Hinblick auf bildvermittelnde Inhalte und mögliche Auswirkungen auf Rezipienten, Kulturinstitutionen und die potenziellen Entwicklungsmöglichkeiten der Kunstform Computerspiel reflektiert.

2. ANWENDUNGSBEISPIELE

Die herangezogenen Beispiele entstammen unterschiedlichen Computerspielegenres, deren Veröffentlichungen zwischen 2003 und 2018 liegen. Diesen Spielen ist gemeinsam, dass sie sich in ihrer Erzählstruktur sowie in der Darstellung der Spielewelt auf eine realistische Wiedergabe konzentrieren. [2] Das Point-and-Click Adventure *The Secrets of Da Vinci: Le Manuscrit interdit* bindet den Rezipienten mittels Scripted Reality mit festgesetztem Ende an das rekonstruierte Château du Clos Lucé, Amboise. Im Detail heißt das, dass die letzte Wohnresidenz Leonardo da Vincis und der dazugehörige Schlosspark für das Spiel aufbereitet wurden. Der Spieler durchwandert

beide als Schüler von Francesco Melzi, in dessen Auftrag.

Im Action Adventure Game *Assassins Creed 2* ist die Handlungsfigur ebenfalls an eine Handlungsabfolge durch eingestreute Quests gebunden. Dennoch enthält das Spiel zahlreiche Elemente eines Open World Games sowie die eines Rollenspiels. [3] Dargestellter Schauplatz ist u.a. die Stadt Florenz zur Zeit der Renaissance, welcher durch die Figur eines Assassinen im Detail erfahren wird.

Das für 2018 angekündigte und im Vorfeld medial vielfach präsentierte Role Play Game *Kingdom Come: Deliverance* ist erzählerisch als Open World Game konzipiert, dessen Handlungsablauf und Zielführung mehreren Wahrscheinlichkeiten unterliegen und somit in Abhängigkeit zur Spielführung des Rezipienten stehen. Die fiktive Figur Heinrich, dessen persönliches Schicksal um das Jahr 1403 im Süden Böhmens seinen Lauf nimmt, wird vom Spieler durch eine historisch rekonstruierte, mittelalterliche Landschaft geführt. Den vorgestellten Spielen ist gemeinsam, dass alle potenziellen Handlungsorte (Schlossarchitektur, Dorf- und Stadtkulissen, Klosteranlage) sowie die in ihnen befindlichen Gemälde und Kunstgewerbe weitestgehend realistisch wiedergegeben bzw. neu inszeniert wurden.

2.1 TECHNIK UND UMSETZUNG

Eine erste Orientierung für die technische Umsetzung der kunsthistorischen Zitate bietet die von Stephan Schwingeler aufgestellte Vorgehensweise der Computerspielanalyse, in der zwei wesentliche Seiten von Kunstwerken berücksichtigt werden müssen: das Ausgangsmaterial und seine Weiterverarbeitung in Form von Modifikation. [4] Elementar ist also die Frage, wie das kunsthistorische Objekt für das Computerspiel technisch übersetzt wird; sprich, wie gelingt die digitale Wiedergewinnung und warum ist ihre realistische Wiedergabe derzeitig sowie in Abhängigkeit von den oben genannten Computerspielen von Bedeutung?

Im Vergleich zu den bildgebenden Schauplätzen und Objekten wird deutlich, mit welchem Aufwand eine digitalisierte Wiedergabe verbunden ist. Für eine exakte Rekonstruktion kunsthistorischer Zitate bedarf es einer langjährigen Recherche und Umsetzung, die zudem den fortwährenden Weiterentwicklungen von Programmierung und Game Design unterliegt.

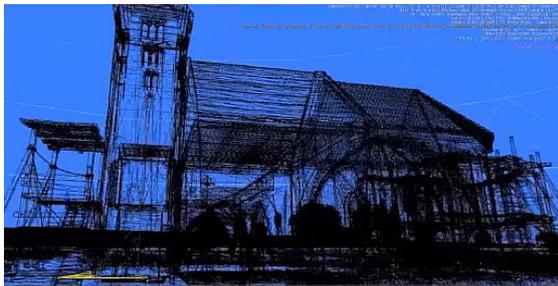


Abb.1 Kingdom Come: Deliverance, Screenshot 1

Der Ansatz für die Darstellung von Architektur, Malerei und Kunstgewerbe ist grundlegend der Gleiche, die Übertragung in das notwendige Gittermodell (Abb. 1) erfolgt jedoch mittels differenzierter Vorgehensweise. Genau an diesem Punkt kommt die interdisziplinäre Zusammenarbeit von Geisteswissenschaftlern, zeitgenössischen Künstlern, Art Designern und Programmierern zustande. Dieser gestaltet sich in einem gemeinsamen, kontinuierlichen Arbeitsprozess bei dem beispielsweise Reisen zu den historischen Standorten unternommen werden, die konstruktiv zum Wissensaustausch genutzt werden. Die vor Ort gesammelten Erfahrungen und vielfach dokumentierten, teils digitalisierten Skizzen oder digitale Fotografien dienen der Übertragung in das Gittermodell. Im weiteren Verlauf wird die

gezeichnete oder errechnete Vorlage mittels Grafik- und Physik-Engine soweit aufgebaut, dass ihr eine Struktur verliehen und - soweit erforderlich - ein physikalisches Verhaltensmuster zugrunde gelegt wird. Mithilfe der Game Engine soll eine nahezu einhundertprozentige Realität erzeugt und im Spielverlauf imitiert werden. Diese steht jedoch in Abhängigkeit zum Spielmodus, der von unterschiedlichen Game Engines gesteuert wird und dessen Realitätsgrad dadurch abweichen oder auch angepasst werden kann. Hinzu kommen in der Gestaltung kunsthistorischer Zitate unter anderem Faktoren wie Beleuchtung und Perspektive sowie eine Anpassung an die sich ständig wechselnde Sicht des Spielers.

2.2 KONTEXT

The Secret of da Vinci – Le Manuscript interdit zeigt eine realistische Wiedergabe insofern das Gemälde, Kunstgewerbe und Architektur gleichberechtigt umgesetzt werden. Durch die vorgegebene Handlungsabfolge bedarf es keiner ausführlichen Beschreibung von Zitaten, die der Spieler nicht näher berücksichtigen muss. Sie sind aber dennoch als Objekte angelegt und erkennbar inszeniert. Der Spieler durchläuft die Räume des Château Clos du Lucé und kommt zum Beispiel im Einzelfall Objekten des Kunstgewerbes aus der Renaissance (Abb. 2) sowie den Hauptwerken Leonardo da Vincis (Mona Lisa, Johannes der Täufer) durch Rätsel näher.



Abb. 2 The Secret of da Vinci, Screenshot 2

Assassins Creed 2 nutzt die eingestreuten Quests für das Vorankommen der Handlungsfigur. In diesen werden zum Beispiel Gemälde verschiedener Epochen und Schulen für sogenannte Glyphenrätsel (Abb. 3) eingesetzt. Die hier gemeinten realistischen Rekonstruktionen von Gemälden sind relativ unmotiviert, da sie zumeist im

Größenverhältnis, in ihrer Auflösung oder nur in einem Detail für die Anwendung innerhalb des Quests angepasst wurden. Der Spieler wird so vor die Aufgabe gestellt, die Gemeinsamkeiten der Werke herauszufiltern oder Porträts miteinander zu vergleichen. Gemälde von Tizian, Hugo van der Goes, Guido Reni, Hans Holbein d.J., Michelangelo, Jacques-Louis David, Botticelli und Peter Paul Rubens präsentieren nur einen Teil der Werke. Ein weiterer Anwendungsbereich verdeutlicht sich im Spielverlauf: Gemälde können vom Assassinen bei einem Kunsthändler in den Straßen von Florenz erworben und in dessen privaten Sammlungsräumen Aufstellung finden. Diese Räume weisen eine Summe verschiedener Ausstellungskonzepte vor und schwanken in ihrer architektonischen Umsetzung zwischen denen der Renaissance (Beleuchtung) bis hin zur Moderne des Museums (Rahmung, Hängung). Diese Bildinszenierung gestaltet sich anders im Verhältnis zum Glyphenrätsel, ihre realistische Wiedergabe erhält hier eine bessere Auflösung. Des Weiteren können diese Sammlungsräume im Spielverlauf stetig erweitert und wiederholt durchwandert werden.



Abb. 3 *Assassins Creed 2*, Screenshot 1

Das noch unveröffentlichte Spiel *Kingdom Come: Deliverance* stellt durch den offenen Spiele-Charakter einen zentralen Stellenwert in der technischen Reproduktion von Kunstwerken dar. Es ist dem Rezipienten die Möglichkeit gegeben alle Oberflächen und Architekturen zu begehen, so sind nach bisherigem Stand u.a. sieben frühgotische Kirchenanlagen aus der südböhmischen Landschaft rekonstruiert. (Abb. 4)

2.3 VERMITTLUNG UND REZEPTIONSÄSTHETISCHER ANSATZ

Generell ist bei der Untersuchung der genannten Spiele zu beobachten, dass eine große Dichte kunsthistorischer Zitate zum Einsatz kommt, die in jedem einzelnen Fall

versucht, der historischen Darstellung innerhalb der Computerspiele gerecht zu werden



Abb. 4 *Kingdom Come: Deliverance*, Screenshot 2

Des Weiteren steht die technische Reproduzierbarkeit im Zentrum, die wiederum der Programmierung und dem Spielegenre unterstellt sind. So verschieden die Spielmodi der angeführten Beispiele auch sind, so ähnlich sind ihre vermittelnden Aspekte. Viele Zitate sind beiläufig im Spiel angeführt, bilden eine nicht begehbare Architektur oder ein nicht näher zu betrachtendes Objekt ab, oder stellen einen zentralen Inhalt innerhalb der Erzählstruktur dar. In beiden Fällen kommt es dazu, dass Raumdarstellung und Zitat in ihrer strukturellen Wiedergabe, zumindest in ihrer Oberflächenbeschaffenheit gleichwertig umgesetzt werden. Bildet das Zitat ein Teil einer Aufgabe oder eines Rätsels, wird die Rekonstruktion detaillierter und spezifizierter. Realismus bedeutet im Kontext des kunsthistorischen Zitats eine unveränderte Übertragung ins digitalisierte Format, diese fällt in der Gesamtheit der Spiele sehr hoch aus. Zu beobachten ist auch eine Form des Hyperrealismus. Dieser findet sich u.a. in der Wiedergabe von Architekturen, die so am Standort nicht mehr vorzufinden sind und deren räumliche Ausgestaltung für das Computerspiel rekonstruiert und in Teilen neu erdacht aber am historisch Beispiel orientiert sind.

Diese Faktoren müssen berücksichtigt werden in der Fragestellung wie der rezeptionsästhetische Ansatz dieser Computerspiele seine Anwendung findet. Wie nimmt der Rezipient das kunsthistorische Zitat im Computerspiel wahr? Woran erkennt er ein Gemälde oder ein Objekt des Kunstgewerbes?

Wie wird der Realismus in der Digitalisierung verstanden? Ausschlaggebend hierfür ist die differenziert ausgeprägte Fähigkeit zur Rezeption des Spielers. Im Detail entscheidet die Fähigkeit zur Differenzierung und Verbindung darüber, ob und wie das kunsthistorische Zitat erkannt, verarbeitet und verknüpft wird. Bereits im ersten Schritt der Wahrnehmung – der Betrachtung – offenbaren sich zahlreiche Möglichkeiten der Immersion. [5, 6] Zielsetzung dieses Abschnittes wird es sein die Funktionen der kunsthistorischen Zitate eingehend zu untersuchen. Ausschlaggebend ist die bereits erwähnte Sammlungsgalerie in *Assassins Creed 2*, welche für das Vorankommen des Spielers keine direkte Funktion besitzt sondern soziokulturelle Strukturen imitiert und das Interesse am Kunstwerk voraussetzt oder erweckt.

Weiterführend werden die potenziellen Vermittlungsmöglichkeiten für museumspädagogische Programme der Kulturinstitutionen ausgelotet. Das reproduzierte und digitalisierte kunsthistorische Zitat hat Einzug in die Kunstform des Computerspiels erhalten. Inwiefern haben hier vielleicht die teilhabenden Institutionen, denen die Kunstwerke entlehnt sind, einen Anteil an den bildvermittelnden Inhalten? Ausgehend vom Computerspiel wird hinterfragt welche Vermittlungsstrategien durch den demokratischen Zugang zur Kultur entstehen kann. [7] Beispielhaft ist die in *Assassins Creed 2* konstruierte Sammlungsgalerie, die dem Google Art Project nahe kommt, einen Ausstellungsraum inszeniert, der jederzeit besichtigt werden kann und die Gemälde sowie Informationen bereitstellt. Den Anfang für eine komplexe Vermittlungsstrategie symbolisieren Institutionen wie das Städel Museum Frankfurt oder das Metropolitan Museum of Art New York, die ihre Sammlungen für den Rezipienten differenziert und abrufbar zur Verfügung stellen.

2.4 HYPOTHESE

Zum derzeitigen Stand des Forschungsprojekt wird die Hypothese formuliert, ob die Idee des Computerspiels, ein historisches Konstrukt mittels kunsthistorischer Zitate (hyper-)realistisch zu inszenieren einen Teil der internationalen Bereitstellungskultur von Kunst darstellen kann. Ergo, was kann Open Access für die Vermittlung von Kunst leisten?

Vielfach präsentieren die Rezipienten der Spiele ihre Differenzierungs- und Verbindungsfähigkeit mittels digitaler Medien. Im Fall von *Assassins Creed 2* entwickelte sich ein rückwärts ablaufender Vermittlungs- und Erfahrungsprozess. Der Rezipient reiste beispielsweise zum Handlungsort des Spieles, um einen direkten Vergleich zwischen Virtualität und Realität via youtube aufzuarbeiten. (Abb. 5)

Bereits 2014 stellte das Getty Museum in seinem Blogbeitrag *Beyond Digitization-New Possibilities in Digital Art History* klar heraus, wie sehr digitale Technologien, der freie Zugang kunsthistorischer Daten in Form von Abbildungen oder Texten, den Zugang des



Abb. 5 *Assassins Creed 2*, Screenshot 2

Museumsbesuchers, spezifizierter des Kunsthistorikers oder reinen Kunstinteressierten, beeinflussen und verändern könnte. [8] Was kann eine fundiert aufbereitete und ortsunabhängige Bildbetrachtung alles leisten?

3. AUSBLICK

Welche Auswirkungen haben diese Entwicklungen auf die Kernkompetenz der Kunstgeschichte, in der es gilt, das Original im Zentrum der Ausbildung zu sehen? So formuliert der Interdisziplinäre Forschungsverbund Digital Humanities Berlin: Das interdisziplinäre Forschungsfeld, das die Digitaltechnologie zur Untersuchung genuin geisteswissenschaftlicher Sachverhalte nutzt, integriert wissenschaftliche Tätigkeiten, die in mono- oder multimedialer elektronischer Form Zeugnisse der menschlichen Kultur sichern, analysieren, deuten und präsentieren. [9]

4. DANKSAGUNG

Inhaltliche Unterstützung: Prof. Dr. Stephan Schwingeler, Prof. Dr. Karin Gludovatz, Bildbearbeitung und inhaltliche Unterstützung: Christian Görner; Lektorat: Gabriella Rochberg, Maria Schumann-Liss, Tony Deimling

5. LITERATURVERZEICHNIS

[1] Gunzenhäuser, Randi: Virtualität. Das Computerspiel als Schnittstelle zwischen Fiktion und Wirklichkeit. In: Decker, Christof (Hg.): Visuelle Kulturen der USA zur Geschichte von Malerei, Fotografie, Film, Fernsehen und Neuen Medien in Amerika, transcript Verlag, Bielefeld, 2010, S. 312f.

[2] Backe, Hans-Joachim: Strukturen und Funktionen des Erzählens im Computerspiel: eine typologische Einführung, Würzburg, 2008.

[3] Wikipedia (2017): Assassins Creed II, Online im Internet: https://de.wikipedia.org/wiki/Assassin%E2%80%99s_Creed_II

(Stand 25.9.2017).

[4] Schwingeler, Stephan: Kunstwerk Computerspiel - Digitale Spiele als künstlerisches Material: Eine bildwissenschaftliche und medientheoretische Analyse, transcript Verlag Bielefeld, 2014, S. 87.

[5] Plaum, Goda: Bildnerisches Denken. Eine Theorie der Bilderfahrung, transcript Verlag Bielefeld, 2016, S. 200ff.

[6] Gunzenhäuser, Randi: Virtualität. Das Computerspiel als Schnittstelle zwischen Fiktion und Wirklichkeit. In: Decker, Christof (Hg.): Visuelle Kulturen der USA zur Geschichte von Malerei, Fotografie, Film, Fernsehen und Neuen Medien in Amerika, transcript Verlag, Bielefeld, 2010, S. 310.

[7] Tassini, Giovanni; Aris, Annet; Gu, Tong (2017): The Digital Transformation of Museums, Online im Internet: knowledge.insead.edu/blog/insead-blog/the-digital-transformation-of-museums-6851?utm_campaign=....mail (Stand: 17.09.2017).

[8] Cuno, James (2014): Digitization-New Possibilities in Digital Art History, Online im Internet: <http://blogs.getty.edu/iris/beyond-digitization-new-possibilities-in-digital-art-history/>

(Stand: 13.10.2017).

[9] Interdisziplinärer Forschungsverbund Digital Humanities in Berlin, Online im Internet: <http://www.ifdhberlin.de/startseite/> (Stand: 13.8.017).

6. ABBILDUNGSNACHWEIS

Abb. 1 *Kingdom Come: Deliverance, Screenshot 1* (Bildquelle: https://www.youtube.com/watch?v=CAyc_mBkjXA)

Abb. 2 *The Secret of da Vinci, Screenshot* (Bildquelle: <http://www.jeuxvideo.com/videos-editeurs/0001/00015316/the-secrets-of-da-vinci-le-manuscrit-interdit-pc-making-of-00008260.htm>) Link:

Abb. 3 *Assassins Creed 2, Screenshot 1* (Bildquelle:

<https://www.youtube.com/watch?v=No34NzFWWow>)

Abb. 4 *Kingdom Come: Deliverance, Screenshot 2*

(Bildquelle: <https://www.youtube.com/watch?v=dZxEqZhqUZy>)

Abb. 5 *Assassins Creed 2, Screenshot 2*

(Bildquelle: <https://www.youtube.com/watch?v=aljQV>)