

Dystopische Umgebungen

Zur Funktion architektonischer Darstellungen im Computerspiel am Beispiel der BioShock-Serie

Diplomarbeit

zur Erlangung des akademischen Grades „Mag.art“ (Magister artium)
eingereicht an der Universität für angewandte Kunst Wien
am Institut für Kunstwissenschaften, Kunstpädagogik und Kunstvermittlung

bei ao. Univ.-Prof. Dr.Ernst Strouhal

Patrick Wagesreither
Wien, Mai 2017

Inhaltsverzeichnis

Teil 1: Einleitung

1. Vorwort – Dystopische Umgebungen	4
2. Der Vorraum der Dystopie	7
2.1 Die Struktur von Utopien	9
2.2 Zwischen Gameplay und Oberfläche	11
2.3 Die Genrefrage	15
2.4 Fragestellungen	17
2.5 Dystopische Promenade	18

Teil 2: Dystopische Promenade

3. Welcome to Rapture	20
3.1 Der Wolkenkratzer – die Symbolstruktur der Stadt	21
3.2 Unterwasser Manhattismus – Architektur als Inszenierung	28
3.3 Der Innenraum – Vertikalität gegen Horizontalität	33
4. Fort Frolic	40
4.1 Die Kohärenz der räumlichen Erzählung	41
4.2 Das Casino – Erlebnischarakter der Raumordnung	47
4.3 Die Leinwand des Malers – Ideologie der Utopie	53
5. Arcadia	58
5.1 Andere Orte – Utopien als Heterotopie	58
5.2 Antiindustrielle Utopiestrukturen	63
5.3 Die künstliche Oase als Attraktion	68
5.4 Dystopische Verwilderung als ästhetische Funktion	71
6. Ryan Amusements	74
6.1 Das virtuelle Museum als Präzedenzfall narrativer Architektur	76
6.2 Das Modell der Idealstadt	78

6.3 Von der Utopie zur Dystopie	81
6.4 Stadtutopien zwischen Technophilie und Utopie	84
6.5 Themenpark-Artifizialität	88
6.6 Gründermythos und Euergetismus	90
7. Columbia – Comstock Center Rooftops	93
7.1 Die fliegende Idealstadt	95
7.2 Theokraten und Euergeten – Herrscherfiguren der Utopie	97
7.3 Die Menippea – dystopische Karnevalistik	99
7.4 Die Fassade der Dystopie – Gebäude und Zeichen	102
7.5 Die dystopische Stadt als Bühne	107
7.6 The First Lady’s Memorial – Architektur und Akustik	110
8. Nachwort – „Leaving Rapture“	114
8.1 Infinite Leuchttürme – die mediale Ebene der Narration	114
8.2 Die virtuelle Dystopie als narrative Vergnügungsarchitektur	116

Teil 3: Anhang

Literaturverzeichnis.....	120
Spiele	124
Abbildungsverzeichnis.....	124
Abstract.....	127

1. Vorwort – Dystopische Umgebungen

„I am Andrew Ryan, and I'm here to ask you a question. Is a man not entitled to the sweat of his brow? 'No!' says the man in Washington, 'It belongs to the poor.' 'No!' says the man in the Vatican, 'It belongs to God.' 'No!' says the man in Moscow, 'It belongs to everyone.' I rejected those answers; instead, I chose something different. I chose the impossible. I chose... Rapture, a city where the artist would not fear the censor, where the scientist would not be bound by petty morality, Where the great would not be constrained by the small! And with the sweat of your brow, Rapture can become your city as well.“

- Andrew Ryan, *BioShock*

Rapture ist der Name der am Grund des atlantischen Ozeans liegenden Stadt, in die sich der Protagonist Jack, dessen Rolle Spieler und Spielerinnen in dem 2007 erschienenen Computerspiel *BioShock* (2K Games) bekleiden, nach einem Flugzeugabsturz retten kann. Die gesamte Handlung des Spiels ist in dieser Stadt angesiedelt – eine enorme, in den 1940ern durch den Ultrakapitalisten *Andrew Ryan* errichtete Unterseemetropole. Diese Stadt ist eine künstlich errichtete Utopie, in der freier Markt regiert, und in der Kunst, Wirtschaft und Wissenschaft keinerlei staatlicher Regulation unterliegen. Dieses ideologische Modell ist der, in dem Roman *Atlas Shrugged* (1957) ausführlich verarbeiteten, objektivistischen Philosophie Ayn Rands (1905-1982) nachempfunden. Das Unausweichliche folgt auf den Schritt: Zum Zeitpunkt der Handlung von *BioShock*, 1960, ist das Form gewordene, anarchistische Heilsversprechen für desillusionierte Oberflächenflüchtlinge bereits der Last seiner eigenen ultraobjektivistischen Hybris erlegen. Die Utopie kippt – unter den Wellen wartet kein Paradies der menschlichen Rationalität auf den Protagonisten, sondern eine ausgewachsene Dystopie.

Der Genrebegriff der *Dystopie* wird im Allgemeinen nicht als scharf abgegrenzte Definition gehandelt. Die Dystopie stellt, nach Ansicht mancher Theoretiker und Theoretikerinnen, eine von der Utopie unabhängige Kategorie dar. Einer anderen Auffassung zufolge ist die Dystopie, oft auch schlicht Antiutopie genannt,¹ eine Unterkategorie der

¹ Vgl.: Voßkamp, Wilhelm: Utopieforschung, Interdisziplinäre Studien zur neuzeitlichen Utopie (1). Stuttgart: Metzler 1982, S.7. Siehe dazu auch: Jauk, Roswitha M.: Längeres Gedankenspiel und Dystopie : die Mondfiktion in Arno Schmidts Roman KAFF auch Mare Crisium. Dipl.-Arb. Graz 1999, S.127f.

Utopie. Das Antagonistenkonzept, die funktionierende Utopie, wird in diesem Fall als *Eutopie* bezeichnet.²

Es ist bezeichnend, dass die Utopie erst bei einer neuerlichen Bekräftigung durch das Vorliegen einer Eutopie ihren positiv-visionären Charakter erhält. Das trifft umgekehrt eine Aussage über die Dystopie, die auf diese Weise betrachtet der geradezu natürliche, erwartbare Begleiter des Versuches einer Utopie darstellt.

Ein Blick auf die Provenienz klassischer, genrebildender Utopien bestätigt genau das, denn als die ersonnenen Utopien erstmals in den Verdacht gerieten, durch den Schatten der Dystopie, der auf sie fällt, korrumpiert zu sein, geschah dies durchaus nicht geplant. Thomas Morus' (1478-1535) *Utopia*, im Grunde genommen Vorstellung eines Staatsmodells, in der Tradition der platonischen *Politeia*, sah sich mit dem Vorwurf konfrontiert, Totalismus zu propagieren.³ In diesem konstitutiven Moment der Dystopie wird gezeigt: Die Dystopie wirft nicht den Schatten auf die Utopie, die Dystopie *ist* der Schatten der Utopie.

Das Hinabstürzen in die Katastrophe, herbeigerufen durch übertriebene Rationalität, überspitzte Ideologie, genetische Experimente, überbordende Technokratie – die Liste der initialzündenden Kausalitäten lässt sich ad infinitum fortsetzen – ist zu einem Genre, zu einem Planspiel der Möglichkeiten geworden, das mit unterschiedlichen Kunstfeldern kokettiert. Dementsprechend farbenfroh ist das Spektrum der Erscheinungsformen von dystopischen Szenarien.

Die in *BioShock* präsentierte Version einer dystopischen Erzählung folgt in vielen Punkten der klassischen Form des utopischen Genres, wie es bei Morus oder Tommaso Campanella (1568-1639) eingeführt wird. Dieses geht von einem dystopischen Ort – dem namensgebenden „Nichtort“ – aus, der die Projektionsfläche für die utopische Narration ist. Die Bündelung der Utopie, innerhalb einer beschränkten räumlichen Ausdehnung, mit häufig klar definierten Grenzen, bürgt für eine ausdrucksstarke Symbolik. In *BioShock* folgt man diesem Konstruktionsmodell in allen drei Teilen der Spieleserie, von *BioShock* (2007) bis *BioShock Infinite* (2013). Es ist stets eine jenseits des zivilisatorischen Lebensraums liegende Stadt der Kristallisationspunkt der utopischen Erzählung.

² Vgl.: Baccolini, Raffaella Und Tom Moylan (Hrsg.): *Dark Horizons, Science Fiction and the Dystopian Imagination*. New York und London: Routledge 2003, S.5. und Dander, Valentin: *Zones Virtopiques. Die Visualisierung der Heterotopien und eine mediale Dispositivanalyse am Beispiel des Medienkunstprojektes Zone*Interdite*. Innsbruck: Innsbruck university press 2014, S.44.

³ Vgl.: Zinsmeister, Annet (Hrsg.): *Constructing Utopia. Konstruktionen künstlicher Welten*. Zürich und Berlin: Diaphanes 2005, S.12.

Medial gesehen sind die Utopien von Morus oder Campanella Texte. Texte mit einer besonderen Raumbezüglichkeit, betrachtet man die formale Ordnung der Oberfläche, die in den utopischen Visionen konstruiert wird. Diese münden bereits bei Morus und Campanella in bildhafte Darstellungen, inspiriert von Idealstadtkonzepten der Zeit.⁴ Das *Utopia* von Morus repräsentiert eine prototypische Raumutopie, die auf einer klassischen arkadischen Disziplin beruhend, eine Lokalisierung des utopischen Ortes in einem abgelegenen Raum vornimmt.⁵ Auf der Textebene agieren die Autoren auf eine Weise, die dem erdachten Raum, erzählerischen Nutzen abgewinnt. Bei Morus erzählt der Seefahrer *Raphael Hydlotheus* von seiner Reise durch *Utopia* und dessen repräsentativer Stadt *Amauratum*. Die Funktion der diegetischen Figur ist die Einführung einer, teils distanzierten, Beobachterinstanz, durch die hindurch der utopische Bau betrachtet wird.⁶

Auch die Unterwassermetropole *Rapture*, die in *Bioshock* in die Nachfolge der Form der utopischen Erzählung tritt, wird nicht von einer auktorialen Erzählerinstanz präsentiert, sondern führt, und das im wahrsten Sinne des Wortes, einen individuellen Beobachter in die Unterseemetropole. In *Bioshock* wird die dystopische Stadt von dem, den Spieler und Spielerinnen zur Verfügung stehenden, Avatar durchreist. Dieses ambulante „Durchmessen“ des Stadtraumes, das als Form des Spielerlebnisses in allen drei Teilen der Serie zentral ist, wird der Stoff sein, der für die Fragestellung dieser Arbeit von Interesse ist. Dabei wird versucht, grundlegende durch das Spiel in technologischer, narratologischer und ludologischer Weise vorausgesetzte Aspekte in die Untersuchung miteinzubeziehen. Im Zentrum steht dabei die Erzählung einer Utopie oder Dystopie anhand eines Stadtmodells und seiner architektonischen Struktur, betrachtet aus der Perspektive einer simulierten Betrachterinstanz, die sich durch diese Struktur bewegt. Die spielenden Dystopiezeugen bewegen sich dabei nach scheinbar eigenem Ermessen durch den Raum der dystopischen Verirrung. Die Struktur der vorliegenden Arbeit ist eine, dieser Struktur nachempfundene, schriftliche Annäherung an die dystopische Reise: Eine „dystopische Promenade“, in der Betrachter und Betrachterinnen per pedes Raum und Struktur der dystopischen Umgebungen durchmessen.

⁴ Vgl.: Zinsmeister 2005, S.12f. Siehe auch Kapitel 6.2.

⁵ Vgl.: Voßkamp 1982, S.5.

⁶ Vgl.: Seeber, Hans Ulrich: Wie man in Utopia lebt. In: Tudyka, Kurt P. (Hrsg.): Ist eine andere Welt möglich? Utopische Zwischenrufe. Multidisziplinäre Analysen und Reflexionen des utopischen Diskurses. Hamburg: Kovac 2009 (Schriften zur politischen Theorie, Band 9) S.25-38, S.35. Die Mitteilungsform der klassischen Utopie ist der quasi-wissenschaftliche Reisebericht. Erst die Einführung des Individuums, das mit der utopischen Staatsmaschinerie in Konflikt gerät, bedingt das Kippen in eine Dystopie.

2. Der Vorraum der Dystopie

"there's always a lighthouse, there's always a man, there's always a city"

- Elizabeth, *BioShock Infinite*

Atlantik, 1960. Brennende Teile eines Flugzeuges versinken in den Wellen ringsumher. Der einzige Überlebende kommt an die Oberfläche und beginnt zu schwimmen. Sein Ziel ist eine unweit gelegene Insel, auf die der schwache Schein einer nahen Lichtquelle fällt. Es handelt sich um einen Leuchtturm, wie er beim Nähern bemerkt – inmitten des Atlantik. Eine Treppe windet sich halbseitig um den Felsen, der das Fundament des Turmes bildet. Ein Weg, der Rettung vor dem Ozean verspricht, führt zum Tor des Leuchtturms hin. Der Turm selbst besitzt ein eigentümliches Aussehen. Die Oberfläche erinnert an Marmor, die kantige Form verleiht dem Turm die Erscheinung einer Zitadelle. Auf dem vergoldeten Tor am Fuß des Turms ist ein Relief zu erkennen: Eine goldene Figur, auf einem Sockel stehend, die nach oben hin ausgestreckten Arme entpuppen sich bei genauerer Betrachtung als Flügel. Die Figur steht vor einem Hintergrund, der die Hochhäuser einer Großstadt darstellt – das Bild einer Stadt. Das Tor steht leicht offen. War unlängst jemand hier? Der geöffnete Spalt ist ein Angebot, eine subtil übermittelte Aufforderung. Der Überlebende geht durch die Öffnung hindurch in das Innere.

So, oder so ähnlich, erleben alle Spieler und Spielerinnen die ersten Minuten von *Bioshock*. Ein Flugzeugabsturz, ein Leuchtturm (Abb.1), das Torrelief. Das ist der Moment, kurz vor dem Betreten der Unterwasserstadt, und die Szenerie um den Spielercharakter bereitet, durch die Platzierung von narrativen Symbolen, diesen Transit vor. Die Architektur des Leuchtturmes ist ein visueller Vorbote, der den späteren Anblick der Stadt präfiguriert. Das nur leicht geöffnete Tor fungiert als eine Aufforderung an den Spieler bzw. die Spielerin einzutreten. Im Inneren des Turmes finden sich weitere Omen des Kommenden. Eine Büste, so platziert, dass Spieler und Spielerinnen zu ihr aufsehen müssen, ist das erste markante Objekt, das in Erscheinung tritt. Unter dem Metallkopf ist auf einem roten Banner die

Aufschrift „*No gods or kings, Only man*“ (Abb.2) zu lesen – das erste schriftliche Omen der Ideologie von *Rapture*.⁷

Der Leuchtturm ist in der *BioShock*-Serie ein narratives Artefakt, das die Funktion eines Einganges hat. Als Eingang ist er ein strukturbildendes Element nicht nur für die Erzählung, sondern auch für das Spiel. Ein Spieler, oder eine Spielerin, übernimmt dabei in den ersten Minuten des Spiels, die Kontrolle über seine, oder ihre, fiktive Repräsentation im Spiel: den Charakter. Dieser Abschnitt ist ein Moratorium, vor dem Eingang in die dystopische Stadt, das die Dystopie noch für einige Momente auf Abstand hält. Einen vergleichbaren Zweck verfolgt dieser Abschnitt der Arbeit – ein „Vorraum“ der grundsätzliche Fragen zu klären sucht.



Abb.1: Der Leuchtturm. Screenshot, *BioShock*



Abb.2: „*No Gods or Kings. Only Man*“. Screenshot, *BioShock*

Zu dem Urteil, es in den *BioShock*-Spielen mit einer Dystopie, oder mit einer gescheiterten Utopie, zu tun zu haben, gelangen Betrachter und Betrachterinnen der Spiele mit auffällender Leichtigkeit.⁸ Die ästhetische Qualität des Eindruckes, den die monumentale *Skyline* und das beengende urbane Labyrinth von *Rapture* liefern, greift offenbar auf ein universales Zeichenrepertoire zurück, mithilfe dessen sich Betrachter und Betrachterinnen

⁷ Die Büste mit dem Banner ist gleichzeitig die erste Herausforderung an die Strukturierung einer räumlichen Erzählung. Es ist möglich, das Tor mit gesenktem Sichtfeld zu passieren. Die Büste muss so platziert sein, dass sie leicht in das Blickfeld von Spieler und Spielerinnen ragt, dabei muss der Raum seitlich so beengt sein, dass seine Ausdehnung, nach oben und unten hin, eine Blickwende in beide Richtungen provoziert. Darauf, welchen Einfluss der Interaktionscharakter der virtuellen Begehbarkeit auf die Narration haben kann, wird in den Kapiteln 4.1 und 7.5 näher eingegangen.

⁸ Vgl.: Tavinor, Grant: *BioShock and the Art of Rapture*. In: *Philosophy and Literature*, Volume 33, Number 1. Baltimore: Johns Hopkins University Press 2009, S.91-106, S.92. „*an objectivist utopia running amok*“ ist hier die gewählte Bezeichnung. Nimmt man einen Text zur Hand, der sich in irgendeiner Form mit *BioShock* beschäftigt, so ist das Auffinden einer Referenz auf die Evidenz einer versagenden Utopie oder Dystopie, fast garantiert. Zudem weisen alle drei Teile der Serie auf der Verkaufsplattform „*Steam*“ die Tags „*Dystopisch*“ auf

affirmativ auf das Vorhandensein dystopischer und utopischer Qualitäten des Szenarios einigen. Das ist in Spielen nicht unüblich, da diese gemeinhin auf Zeichen und Topoi verweisen, die kein genuines Produkt ihrer eigenen Sphäre sind: „*Arguably, virtual sceneries and settings can hardly be regarded as innovative tropes as they substantially draw on our western collective memory via visual conventions and popular spatial strategies.*“⁹

2.1 Die Struktur von Utopien

Die literarischen Utopien sind erzählend und bildhaft,¹⁰ und der Utopist ist deren Baumeister. Die utopischen Orte und die Prinzipien ihrer Ordnung sind das Material, aus dem er die Utopie formt.

Der schwedische Schriftsteller Lars Gustafsson (1936-2016) adressierte diese Tendenz des Utopisten, eine bildhaft strukturierte Erzählung zu schaffen, und erkannte es als Aufgabe des Utopisten, eine Leere zu füllen, die von der Leitidee der Utopie aufgetan wird. Die Utopie beschreibt die Welt anhand einer Negation und schließt die dadurch entstehenden Lücken. Stellt man sich etwa eine Gesellschaft vor in der die Kinder nicht von den Eltern erzogen werden, dann wirft das die Frage danach auf, wo sich diese Gesellschaft befindet und zu welcher Zeit sie existiert. Diese Fragen eröffnen als Folge der Negation einer zentralen Eigenschaft, in diesem Fall die Kindererziehung, eine Lücke. Gustafsson nennt den Grad, in dem diese Fragen beantwortet werden, „utopische Dichte“ – die Detailliertheit, mit der die utopische Welt beschrieben wird. Als „utopische Intensität“ bezeichnet er dagegen die Häufigkeit des Vorkommens distinktiv utopischer Motive und Gedankenexperimente in einer Erzählung.¹¹

Dieses Maßsystem für die utopische Durchdringung eines Werkes lässt sich universal anwenden, beweist aber erst darin seine Nützlichkeit, dezidiert utopischen oder dystopischen Texten, Bildern oder Filmen eine höhere Summe von „utopischer Dichte“ und

⁹ Seidl, Monika: Sublime Scenery and Spectacular Settings. Traditions of Romanticist Visualities in Computer Games. In: Migutsch, Konstantin u.a.: Exploring the Edges of Gaming. Proceedings of the Vienna Games Coinference 2008-2009: Future and Reality of Gaming. Wien: Braumüller 2010, S.169-181, S.169.

¹⁰ Vgl.: Voßkamp, Wilhelm: „The Day after tomorrow“. Über Dystopien und Utopien. In: Tudyka, Kurt P. (Hrsg.): Ist eine andere Welt möglich? Utopische Zwischenrufe. Multidisziplinäre Analysen und Reflexionen des utopischen Diskurses. Hamburg: Kovac 2009 (Schriften zur politischen Theorie, Band 9) S.91-104, S.93.

¹¹ Vgl.: Gustafsson, Lars: Negation als Spiegel, Utopie aus epistemologischer Sicht. In: Voßkamp, Wilhelm: Utopieforschung, Interdisziplinäre Studien zur neuzeitlichen Utopie (1). Stuttgart: Metzler 1982, S.280-292. S.285.

„utopischer Intensität“ zu attestieren. Eine mustergültige Utopie würde in beiden Kategorien einen hohen Grad erreichen, würde also eine große Anzahl utopischer Motive (Intensität) inkorporieren und gleichzeitig deren Wirkung auf eine detailliert ausgeformte Welt (Dichte) aufzeigen.¹²

Die Tradition, eine Utopie außerhalb des traditionellen Raumes anzusiedeln und gleichzeitig innerhalb einer Utopie strenge geometrische Strukturen zu formulieren,¹³ führt zu der auffälligen Bildlichkeit des utopischen Genres. Verkürzt gesagt, ist die Utopie ein „Wunschbild“, hier mit der Betonung auf „Bild“, die Dystopie ist, demselben Prinzip folgend, ein „Schreckensbild“.¹⁴

Der Bildhaftigkeit der Schreckens- und Wunscharstellungen folgt der Bedarf nach einem Betrachter oder einer Betrachterin. Bei Morus ist diese Kombination bereits ausmachbar – Insel und Stadt werden nicht von einer auktorialen Erzählerinstanz präsentiert, sondern gewinnen, durch den Bericht eines sie Bereisenden, Substanz. Auch im 20. Jahrhundert bleibt diese Figuration utopischer Darstellungen aktuell. So beschreibt Aldous Huxley (1894-1963) in der Wissenschaftsutopie *Brave New World* eine fiktive Zukunftsvision aus der Perspektive eines Protagonisten, der mit dem utopischen System seiner Welt interagiert. Durch diesen Charakter „hindurch“ wird die Beschaffenheit des Szenarios beschrieben. Welche Form auch gewählt wird, typisch für die utopische Erzählung ist die explorative Erschließung einer bildhaften Darstellung stetig wiederkehrender Motive und Themen¹⁵ – ein Konzept des Zusammenspiels von Materialität und Idee, das von Voßkamp als ein „materiales anthropologisches Konzept“ bezeichnet wird.¹⁶

Man kann zu folgendem Zwischenresümee gelangen: Die *Utopie*, und damit deren Untergattung *Dystopie*, folgt einer Reihe von typischen Charakteristiken, Inhalt und Form betreffend. Auf der Seite der Form steht eine Tendenz zur Bildhaftigkeit, eine Neigung dazu, die utopische Konstruktion *detailliert*, *materiell* und *räumlich* auszuformen. Die dabei gebrauchten Medien stellen die möglichen Spielräume für das formgebende Verfahren der Erschaffung einer Utopie oder Dystopie dar.

¹² Vgl.: Ebd.

¹³ Vgl.: Ebd., S.289.

¹⁴ Vgl.: Voßkamp 2009, S.94.

¹⁵ Vgl.: Gustafsson 1982, S.284. Immer wieder auftauchende utopische Themen seit Plato: Abschaffung von Privateigentum, Abschaffung von privatem Grundbesitz, Abschaffung der Geldwirtschaft, Abschaffung moralischer und sittlicher Beschränkungen der Sexualität, gerechte Verteilung der verschiedenen Berufe innerhalb der Bevölkerung, und eine einheitliche Kleidung.

¹⁶ Vgl.: Voßkamp 1982, S.3.

Einer rezenten utopischen Darstellung, wie sie in *BioShock* vorliegt, stehen dabei spezielle Methoden zur Verfügung, utopische Motive aufzugreifen und zu konkretisieren. Die Perspektive des Spielers oder der Spielerin, der/die die utopische Form „bespielt“, ist dabei ein vermeintlich maßgebender Faktor. Wie die textuelle Erschaffung einer Utopie, als „materiales anthropologisches Konzept“,¹⁷ bei Morus eine bestimmte Form der medialen Wirklichkeit bedingt, nämlich dass die Räumlichkeit in irgendeiner Form beschrieben, „materialisiert“ werden muss, muss auch bei anderen Medien ein ähnlicher Prozess vorausgesetzt werden. So wird danach zu suchen sein, welcher Inszenierungsformen im Computerspiel nachgegangen wird um den utopischen Ansprüchen der „Bildhaftigkeit“¹⁸ und der „Materialität“ gerecht zu werden.

2.2 Zwischen Gameplay und Oberfläche

Um die mediale Situiertheit der *Bioshock*-Serie erfassen zu können ist ein gewisses Grundwissen über die technische Praxis beziehungsweise über genrebildende Spezifika von Spielen vonnöten. Wenn es das erklärte Ziel ist, „dystopische Substanz“ im Spiel zu finden, ist es notwendig, unterscheiden zu können, welche der betrachteten Charakteristika intentional sind, also nach einer narrativen dystopisch-utopischen Idee formuliert wurden, und welche der medialen Form und Begrenzung des Spiels geschuldet sind.

Ein Ziel dieser Arbeit ist es, zu bestimmen, inwiefern die *BioShock*-Serie dystopisch-utopische Motive, als Teil einer im Kapitel 2.1 beschriebenen, räumlich-bildhaften Erzählung, umsetzt. Umgekehrt ist die Form eines Spiels nicht nur eine technisch-systematische Einschränkung, sondern verlangt eine Anpassungsleistung von dem dargestellten Inhalt. Während es durchaus möglich erscheint, eine dreidimensionale Simulation, ein Modell, einer Stadt zu erstellen, muss die Verwendung eines solchen Modells, innerhalb eines Spiels, noch die zusätzliche Ebene der Bespielbarkeit in Betracht ziehen:

But problematically, the freedom to act in game-worlds is often severely constrained for functional reasons. First, because videogames are games, they necessarily involve objectives that channel a gamer's activities toward a definite end (forgetting for the moment open-ended games like Simcity, where the player often merely toys with an

¹⁷ Vgl.: Ebd.

¹⁸ Vgl.: Voßkamp 2009, S.93.

intrinsically interesting system). When overly-restrictive, these gameplay channels are designated as being linear. Early first-person shooter games like Medal of Honor or Doom are excessively linear in that they force all players down much the same gameplay chute, curtailing the freedom or originality that the player might enjoy in the game.¹⁹

Das Arrangement des Spieles entlang von Linearität und im Dienst eines definitiven Endes ist für *BioShock* insofern zutreffend, als dass es mit den im Zitat genannten Spielen *Doom* (1994) (Abb.4) und *Medal of Honor* (1999) (Abb.5) die Genrebezeichnung *First-Person-Shooter* teilt, und subsequent, auch deren Linearität. Die Funktionsebene des Spiels ist das *Gameplay*. Es ist die Struktur des Spiels, das seine Spielbarkeit sicherstellt.

Benjamin Sterbenz liefert eine konzise Definition des Begriffs *Gameplay*. *Gameplay* bezeichnet die Art, auf die ein Spiel zu spielen ist und ereignet sich im inneren von Spielen, als eine Erfahrung, die in Bewegung gesetzt wird durch den Spieler oder die Spielerin.²⁰ Er ergänzt: „Es bezeichnet die Art, wie ein Spiel gespielt wird – etwa strategisch, körperlich, sozial, performativ oder narrativ – und wie frei man sich innerhalb der vorgegebenen Strukturen bewegen darf.“²¹ Das *Gameplay* ist demnach als eine vage Entsprechung des Regelwerkes eines Spiels zu betrachten, wie bei Tavinor angemerkt wird:

Recent videogaming scholarship sees games as formal systems of rules and objectives set within a framework of behavioral norms including such things as non-productiveness, separateness, and player investment. In a game like chess there is a play space divided up into locations, pieces that have various affordances for movement, and an objective that specifies how a game can end. The formal features of chess are handily written down in a rule book [...]²²

Das *Gameplay*, die formale Regelebene unter der Oberfläche des Computerspiels, hat Einfluss auf die Oberfläche des Spiels und muss bei der Betrachtung der Gesamtheit eines Spiels miteinbezogen werden. Trotz ihrer Bedeutung für die Struktur von Computerspielen ist diese Ebene des Spiels für die Auseinandersetzung mit der dystopischen Struktur in Spielen nur an den Stellen von Interesse, an denen die materiellen dystopischen Oberflächenstrukturen von ihnen beeinflusst sind. Das dem Aufbau von Spielen immanente Verhältnis zwischen Regelebene und Narrativ wird in der Literatur deutlich unterstrichen,

¹⁹ Vgl.: Tavinor 2009, S.100.

²⁰ Vgl.: Sterbenz, Benjamin: Genres in Computerspielen – eine Annäherung. Boizenburg: VWH 2011, S.12.

²¹ Ebd.

²² Tavinor 2009, S.93.

wie Tavinor in Bezug auf das von ihm vorhin beschriebene formale System aufzeigt: „*Such gameplay aspects can also be seen in most videogames, though often in the guise of an interactive fiction.*“²³ Auch Sterbenz macht in seiner Auseinandersetzung mit der Kategorisierung von Spielegenres deutlich, dass sich das *Gameplay* auf einer Ebene bewegt, die entkoppelt von Ästhetik und Erzählung des Spiels existieren kann.²⁴

Demzufolge ist das Vorhaben, die dystopische Formgebung des Spiels zu analysieren, als ein Vorhaben zu betrachten, das weitgehend unabhängig vom spezifischen *Gameplay* der dafür betrachteten Spiele zu bewältigen ist. Die Präsentation der dreidimensionalen Umgebungen, in einer Form, die die ludische Ebene vollkommen subtrahiert, ist demnach unproblematisch.²⁵

Die zunehmende optische Annäherung von Spiel und Film legt es nahe, dass Werkzeuge und Begriffe aus den Filmwissenschaften, auch in der Auseinandersetzung mit Spielen Anwendung finden können. Das trennende Merkmal wird hier, nach Sterbenz, durch die Position des Spielers respektive der Spielerin dargestellt. In der diegetischen Welt²⁶ stellt die Spielerfigur eine Schnittstelle dar, durch die eine aktivere Teilnahme des Benutzers sowohl in Hinblick auf seine Rolle als Patiens und, wie ein Spiel suggeriert, als Agens erwirkt wird. Sterbenz begreift die Annäherung der Spieleästhetik an die des Films, als eine Folge davon, dass „die Grafik von Spielen die reale Welt besonders authentisch wiedergeben kann“.²⁷ Es ist leicht nachvollziehbar, was hier gemeint ist. Es ist allerdings lohnend, diese mimetische Eigenschaft der Spiele ein wenig näher zu durchleuchten.²⁸

Der von Claus Pias verwendete Begriff „*mimic omniscience*“ bezeichnet den Zustand, in dem die aktuelle Welt durch das Spiel gut genug simuliert wird, um dem Spieler oder der Spielerin zu erlauben, auf Basis der simulierten Oberfläche, Entscheidungen zu treffen.²⁹ Auf *BioShock* übersetzt, ist die Anforderung der *mimic omniscience* die, dass der Spieler oder die Spielerin eine Stadt wahrnehmen kann und darin Handlungen setzen kann, die mit dieser

²³ Tavinor 2009, S.93.

²⁴ Vgl.: Sterbenz 2011, S.12f.

²⁵ Es existiert ein Video über *Rapture*, den Handlungsort von *BioShock* und *BioShock 2*, in dem die In-Game-Umgebung gereinigt von Interface und anderen für das *Gameplay* wichtigen Elementen vorgezeigt wird. Es entsteht essentiell ein Panorama von animierten Umgebungsaufnahmen: <https://www.youtube.com/watch?v=RP0nVFPX1zg&t=172s> (21.11.2016).

²⁶ Sterbenz benutzt hier die Bezeichnung „diegetische Welt“, das wird in dieser Arbeit durch den Begriff „Szenario“ ersetzt. Der Begriff Szenario bringt die Begrenztheit des dargestellten diegetischen Abschnittes besser zum Ausdruck.

²⁷ Sterbenz 2011, S.13.

²⁸ Vgl.: Ebd.

²⁹ Vgl.: Pias, Claus: Computer Spiel Welten. Zürich: Diaphanes 2010, S.129.

Oberfläche assoziiert sind, wie etwa Häuser betreten oder Gegenstände manipulieren. Das besitzt auf der Ebene des *Gameplay* Gültigkeit – Die Aktionen des Spielers müssen von der Darstellung ausgehen, nicht von der Programmstruktur: Die visuelle Repräsentation des Szenarios bezieht sich auf etwas Anderes als das technische Gerüst des Spiels selbst. „Damit das Spiel spielbar ist, muss das Programm also in den Hintergrund treten,“³⁰ fasst Pias die Repräsentationsleistung hinter der *mimic omniscience* zusammen. Und weiter: „Spielen heißt folglich: nehmen, was auf seine (Wahr)Nehmung wartet und wahrgenommen als (Ver)Handelbares genommen wird.“³¹

Die Eigenschaften der Computerspiele erlauben es, wie Tavinor die Darstellung erweitert, auf die Aktivitäten des Spielers bzw. der Spielerin zu reagieren – „[...] [to] *acknowledge the activities of the player*.“³² Die Rolle des Spielercharakters wird von Tavinor weiter vertieft, allerdings mit einem schärferen Fokus auf die fiktionale Oberflächenstruktur:

*Gamers step into these fictional worlds in the guise of a player-character. The player-character is the player's fictional proxy in the world of the game, allowing them to perceive facts and to perform actions in the game-world.*³³

Die beschriebene Beschaffenheit des Spielercharakters wird hier diegetisch beschrieben. Der Charakter befindet sich innerhalb der fiktionalen Welt und fungiert als ein „*fictional proxy*“, als ein fiktiver Stellvertreter innerhalb der Spielwelt, durch den hindurch mit dem Szenario interagiert wird. Der diegetische Zusammenhang von Spielercharakter, Funktionsweise und Oberfläche des Spiels ist ein Beispiel der *mimic omniscience* – die Situierung des Spielercharakters kann anhand der „diegetischen Welt“ direkt erklärt werden, da die Fiktion gut genug simuliert wird, um sie narrativ „von Innen“ zu erklären. Über diesen Zwischenschritt nähert sich Tavinor argumentativ der optischen Repräsentation der Fiktion:

*Because of their nature as works of fiction, videogames have aesthetic qualities that bear a stronger resemblance to traditional artworks in deriving from how a fictional world is represented in an artistic way. Videogame graphics involve the traditional artistic aspects of shape, color, ornamentation, design, lighting, cinematography, and stylistic variation. Equally, videogames frequently involve pleasing sound design and music.*³⁴

³⁰ Ebd.

³¹ Ebd., S.131.

³² Tavinor 2009, S.94.

³³ Ebd.

³⁴ Ebd., S.95.

Nicht unähnlich fällt das von Stephan Günzel formulierte Resümee über die räumlich-visuellen Qualitäten der heutigen Spiele aus. Auch er bekräftigt zunächst die Verwandtschaft von Spiel und Film in Form einer interaktiven Fiktion, auf die der ältere Begriff „*video game*“ hinweist.³⁵ Während Filme sehr wohl auch Dreidimensionalität darstellen können, stellen Spiele darüber hinaus Navigation im dreidimensionalen Raum dar. Filme, und alle zweidimensionale Bildmedien, generieren einen „*image space*“ der durch bestimmte Attribute wie Flachheit, Tiefe und Oberfläche als Raum definiert ist. Der in Spielen dargestellte Raum kann dagegen „reformuliert“ werden. Das geschieht im Unterschied zu Filmen in einer Weise, bei der die Bewegungsbahnen nicht vorgegeben sind. Wo Filme künstliche Bewegung präsentieren, präsentieren Computerspiele künstliche Navigation, die in Günzels Terminologie als Erweiterung des zweidimensionalen *image space* ein „*space image*“ konstituiert.³⁶

2.3 Die Genrefrage

Während der Genrebegriff bei Filmen oft auf Themen, Stile oder Geschichten, kurz: auf Szenarien anspielt, bezieht sich der Genrebegriff bei Spielen auf das *Gameplay*, das, wie schon angemerkt wurde, durchaus unabhängig von der narrativen Oberfläche sein kann.³⁷ Es existiert also kein dezidiertes Genre der „dystopischen Spiele“, vielmehr gibt es dystopische Szenarien in Spielen mit unterschiedlichem *Gameplay*.

Die *BioShock*-Serie ist, nach Sterbenz Genredefinition, ein „Actionspiel“. In Actionspielen wird vor allem die Wichtigkeit von Geschicklichkeit betont. Sie verlangen den Spielern und Spielerinnen, unabhängig vom Sub-Genre, „[...]Reaktionsvermögen und einen fingerfertigen Umgang mit der Steuerung“³⁸ ab. Die genaue Genreverortung von *Bioshock* befindet sich schließlich innerhalb der Actionspiel-Subgattung „Schießspiele“ und, nach der Darstellung in Egoperspektive (Abb.3) konkretisiert, innerhalb der „*First-Person-Shooter*“.

³⁵ Vgl.: Günzel, Stephan: The Spatial Turn in Computer Game Studies. In: Migutsch, Konstantin u.a.: Exploring the Edges of Gaming. Proceedings of the Vienna Games Conference 2008-2009: Future and Reality of Gaming. Wien: Braumüller 2010, S.147-156. S.147.

³⁶ Vgl.: Ebd., S.148.

³⁷ Vgl.: Sterbenz 2011, S.13.

³⁸ Ebd., S.40.

Die von Sterbenz genannten Charakteristika dieses Sub-Genre sehen das Hauptziel dieser Spiele darin, Gegner abzuschießen und zu töten, und nennen den Einsatz von Gewalt als primäres Mittel der Interaktion mit der Umwelt und der Problemlösung – Das *Coverartwork* von *BioShock Infinite* spielt einer davon abgeleiteten Erwartungshaltung in die Hände (Abb.6). Die Handlung dieser Spiele, so wird weiter ausgeführt, ist dem durch die Attraktion des Schießens vertretenen *Gameplay* untergeordnet – wenn sie vorhanden ist, fällt sie rudimentär aus.³⁹

Da *BioShock* zwar die vorhin genannten Voraussetzungen des First-Person-Shooter Genre erfüllt, es aber darüber hinaus um ein umfassendes Narrativ erweitert, ist eine genauere Platzierung innerhalb des Genrespektrums notwendig. Das Genre des „Abenteuerspiels“, wie es bei Sterbenz beschrieben wird, kann ein Action-Element enthalten, wobei die Erzählung die Bühne respektive die Begründung für diese Actionelemente liefert. Das zwingende Vorhandensein einer Erzählung grenzt dabei das „Action-Abenteuerspiel“ vom reinen Actionspiel ab. Die Motivation, an einen Ort zu reisen, ist nicht primär das Kämpfen, sondern das Erlebnis. Das Kämpfen ist im Action-Abenteuerspiel eine Sekundärfolge der Situierung der Handlung, wie in der Definition von Sterbenz suggeriert wird.⁴⁰

Da auch die Charakteristika des Abenteuerspiels bei *BioShock* erkennbar sind, muss bei der Genrebestimmung von *BioShock*, über die Grenzen der *First-Person-Shooter*-Kategorie, hinausgegangen werden. Die Genrezugehörigkeit von *BioShock* kann infolgedessen als Hybridform beschrieben werden: Ein *Actionspiel* der Subkategorie *First-Person-Shooter*, das Merkmale des *Abenteuerspiels* erkennen lässt.

Dabei ist erwähnenswert, dass alle drei Teile der *BioShock*-Serie finanzielle Erfolge verbuchen konnten und dem Mainstream des Genres zuzuordnen sind. Mit *BioShock* betrachtet man keine experimentelle Variante des *First-Person-Shooter* sondern eine Spieleserie, die die Charakteristika ihres Genres auf mustergültige Weise umsetzt.

³⁹ Vgl.: Ebd.

⁴⁰ Vgl.: Ebd., S.41f.

2.4 Fragestellungen

Ein kurzes Zwischenfazit: Die Spiele der *BioShock*-Serie zeigen eine fiktive Repräsentation eines dystopischen Szenarios das mithilfe der technischen Möglichkeiten des Mediums, spielerischen Kriterien folgend, realisiert wurde. Die im vorangegangenen Kapitel angeführten Bestimmungsversuche zeigen, dass in Spielen wie *BioShock* Wege gefunden wurden, visuelle Repräsentationen von Räumen zu schaffen, die wie Räume aktueller Architektur gelesen werden können. *BioShock* ist, den zuvor zitierten Genredefinitionen folgend, ein *First-Person-Shooter* mit Hybridanteilen anderer Genres. Die aus der Egoperspektive wahrnehmbare Oberflächendarstellung von *BioShock* (Abb.3), folgt den Vorgaben dieser erweiterten Genrebestimmung.

Die Fragestellung, der nachgegangen wird, bezieht sich primär auf die Beschaffenheit der Ästhetik und Fiktion von *BioShock*. Den Aufbau der Erzählung mittels einer Raumstruktur teilt *BioShock* mit den klassischen Utopien.⁴¹ Es soll gezeigt werden, welche Parallelen zu den Motiven des utopischen oder dystopischen Kanons bestehen und welche Funktion deren visuelle Repräsentationen im Spielraum erfüllen.

Die dystopische Raumerfahrung des Computerspiels wird als eine gegenwartsspezifische Ausprägung der Konstruktion von Utopien angenommen. Ihre Operationsweisen sollen dabei entlang der Beispiele der klassischen utopischen und dystopischen Vorgänger, begreifbar gemacht werden.⁴²

Die fiktive Repräsentation dieser, utopischen und dystopischen, Motive wird in allen *BioShock*-Teilen als urbane Umgebung realisiert. Dies stellt innerhalb der Serie ein wiederkehrendes Prinzip dar, wodurch die Architektur zum primären Träger der utopischen und dystopischen Inhalte gemacht wird. Dem folgend wird die dargestellte Architektur der urbanen Dystopie als das Anschauungsmaterial der Analyse betrachtet. In Bezug auf sie soll den folgenden Fragen konkreter nachgegangen werden: Welche Rolle spielte Architektur in der Darstellung von Utopie und Dystopie bislang, wie wird diese Darstellung in das Medium

⁴¹ Siehe Kapitel 2.1.

⁴² Vgl.: Kufeld, Klaus: Zeit für Utopie. In: Nida-Rümelin und Klaus Kufeld (Hrsg.): Die Gegenwart der Utopie. Freiburg und München: Karl Alber 2011, S.11f. Utopie als Definition für eine spezielle Disziplin steht immer im Spannungsverhältnis mit der erweiterten Verwendung des Begriffs des Utopischen. Kufeld sieht die „Anthropologisierung“ des Utopiebegriffes innerhalb der Utopieforschung als Prototyp für den philosophisch-sozialutopisch denkenden. Demgegenüber sieht der den Utopiebegriff als eine „Typologisierung“ und meint damit die klassische Utopie die nicht nur ein utopisches Denken zum Grundsatz hat, sondern auch eine beschreibbare Technik, mithilfe derer das utopische Denken manifestiert wird.

des Spiels transferiert und welche Funktion hat der architektonisch-urbane Raum innerhalb des utopisch-dystopischen Szenarios ?

2.5 Dystopische Promenade

Wenn man die Architektur der Städte als Oberfläche zu betrachtet, auf die utopisch-dystopische Motive projiziert werden, dann besteht immer noch der Bedarf, deren Zugänglichkeit zu erklären. Die Manipulierbarkeit des Raumbildes ergibt eine Bewegung, die die narrative Voraussetzung für das in den Spielen vorliegende utopisch-dystopische Szenario ist. Die Konsequenz daraus ist, dass sich die Lesbarkeit des in *BioShock* konstruierten Bildes von Dystopie in Verbindung mit dessen räumlicher Navigierbarkeit steht. Man nähert sich wieder dem „quasi-wissenschaftlichen Reisebericht“⁴³ – mit dem Unterschied, dass man seinem Entstehen dieses Mal, aus Perspektive des Reisenden, beiwohnen kann.

In Anbetracht der Voraussetzungen des vorliegenden Genres *First-Person-Shooter*, ist die Egoperspektive des Fußgängers, bzw. der Fußgängerin, die Perspektive, von der aus betrachtet die dystopische Umgebung ihre Wirkung entfalten soll, oder einfacher formuliert: Es muss innerhalb der Immersion des Szenarios der Eindruck vermittelt werden können, eine begehbare Umgebung vor sich zu haben.

Von diesem Erzählmodus inspiriert, wird der Hauptteil der Arbeit als Erkundung ausgewählter dystopischer Räume der *BioShock*-Serie ausgeführt sein – einer „dystopischen Promenade“ – eine „Durchmessung“ der Räume, angeleitet durch die vorhin formulierten Fragestellungen.

⁴³ Vgl.: Seeber 2009, S.35.



Abb.3: Screenshot von *BioShock Infinite*

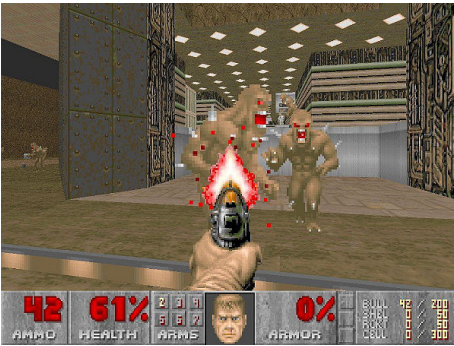


Abb.4: Screenshot, *Doom*



Abb.6: Coverillustration, *BioShock Infinite*



Abb.5: Screenshot, *Medal of Honor*

3. Welcome to Rapture

„To build a city at the bottom of the sea! Insanity. But where else could we be free from the clutching hand of the Parasites? Where else could we build an economy that they would not try to control, a society that they would not try to destroy? It was not impossible to build Rapture at the bottom of the sea. It was impossible to build it anywhere else.“

Andrew Ryan, BioShock

Den Treppen im Leuchtturm folgend, erreicht man ein kleines Becken, in dem eine Metallsphäre schwimmt. An der Frontseite der kugelförmigen Konstruktion – es handelt sich um eine Art Fahrzeug – befindet sich eine Tür. Tritt man näher, öffnet sie sich langsam. Eine Aufforderung – ähnlich dem leicht geöffneten Tor mit dem Stadtreief, das man einige Momente zuvor durchschritten hat. Das Innere ist spärlich ausgestattet, nur eine halbkreisförmige, der Form der Innenwände angepasste Bank und ein in der Mitte platziertes Bedienelement befinden sich darin. Das Äußere des Bedienelementes ist dem Aussehen eines Maschinentelegraphen nachempfunden, jenen Geräten, die auf der Brücke von Schiffen älterer Bauart für die Geschwindigkeitskontrolle verantwortlich waren, indem sie ein Signal an den Maschinenraum übermittelten. Automatisch schließt sich die Tür nach dem Eintreten – den Schalter auf dem stilisierten Maschinentelegraphen umzulegen bleibt die einzige Handlungsmöglichkeit.

Nach Betätigen des Schalters setzt sich die Metallsphäre in Bewegung. Ein Blick durch das Bullauge auf der Tür verrät dass das Tauchfahrzeug nun in einer Art Röhre steil nach unten sinkt, wie die vorbeiziehenden Wände verraten. In regelmäßigen Abständen sind draußen Statuen zu sehen, die von der gleichen Art wie jene sind, die zuvor auf dem Tor des Leuchtturms abgebildet war. Dann ziehen Markierungen vorbei: *5 Fathoms, 10 Fathoms* – 10 nautische Fäden. Nach der *10 Fathoms*-Markierung senkt sich eine Projektionsfläche über das Bullauge. Eine kurze Filmsequenz beginnt. Sie ist mit Ton unterlegt:

I am Andrew Ryan, and I'm here to ask you a question. Is a man not entitled to the sweat of his brow? 'No!' says the man in Washington, 'It belongs to the poor.' 'No!' says the man in the Vatican, 'It belongs to God.' 'No!' says the man in Moscow, 'It belongs to everyone.' I rejected those answers; instead, I chose something different. I chose the impossible. I chose... Rapture[...]⁴⁴

⁴⁴ *Andrew Ryan, BioShock.*

Der Reisende ist dabei eine Stadt zu betreten, die der präsentierten Ideologie folgend, auf dem Meeresgrund errichtet wurde. Synchronisiert mit der Dialogzeile „I choose the impossible, I choose Rapture“ wird das Bullauge wieder freigegeben und Rapture, die Stadt, kommt ins Blickfeld: „[...] a city where the artist would not fear the censor, where the scientist would not be bound by petty morality, Where the great would not be constrained by the small! And with the sweat of your brow, Rapture can become your city as well.“⁴⁵

3.1 Der Wolkenkratzer – die Symbolstruktur der Stadt

Rapture, die utopische Stadt, bietet in den ersten Momenten einen Anblick, der sich nicht gravierend von dem einer gewöhnlichen Stadt unterscheiden mag. Ein urbaner Dschungel, durchzogen von einem Lichterteppich. Nur anstelle des Nachthimmels verdunkeln Wassermassen den Raum rund um die Metropole. Sie brechen und reflektieren das Licht, verleihen dem nautischen Stadtmilieu das türkise Zwielflicht, das über der gesamten Szene liegt. Die Stadt erscheint als eine unruhige, dicht gedrängte Gebäudemasse. Der Eindruck eines monolithischen Stadtkonglomerates wird dadurch verstärkt, dass keines der Gebäude auf einem deutlich erkennbaren Grund zu stehen scheint, der Blick auf ihr Fundament hin verliert sich in diffusem Licht, die gesamte Metropole erweckt den Anschein, des Schwebens im liquiden Raum.



Abb.7: Die künstlerische Umsetzung der Rapture-Skyline. Artwork, BioShock

⁴⁵ Andrew Ryan, BioShock.

Die visuelle Wirkung der Stadtlandschaft ist indessen von überraschend herkömmlicher Natur. Die Vorstellung einer Stadt, die den ungewöhnlichen subnautischen Bedingungen genügen soll denen *Rapture* trotz, würde möglicherweise andere Bilder heraufbeschwören. Die Gebäudetypen, Wolkenkratzer an Wolkenkratzer gereiht, ihre Oberflächenstruktur und Fassaden, ergeben die Optik einer archetypischen amerikanischen Metropole. Die Stadtlandschaft ist, noch spezifischer gesprochen, ein Symbol. Ein Signifikat, der sich auf ein noch spezielleres Signifikat bezieht: New York.

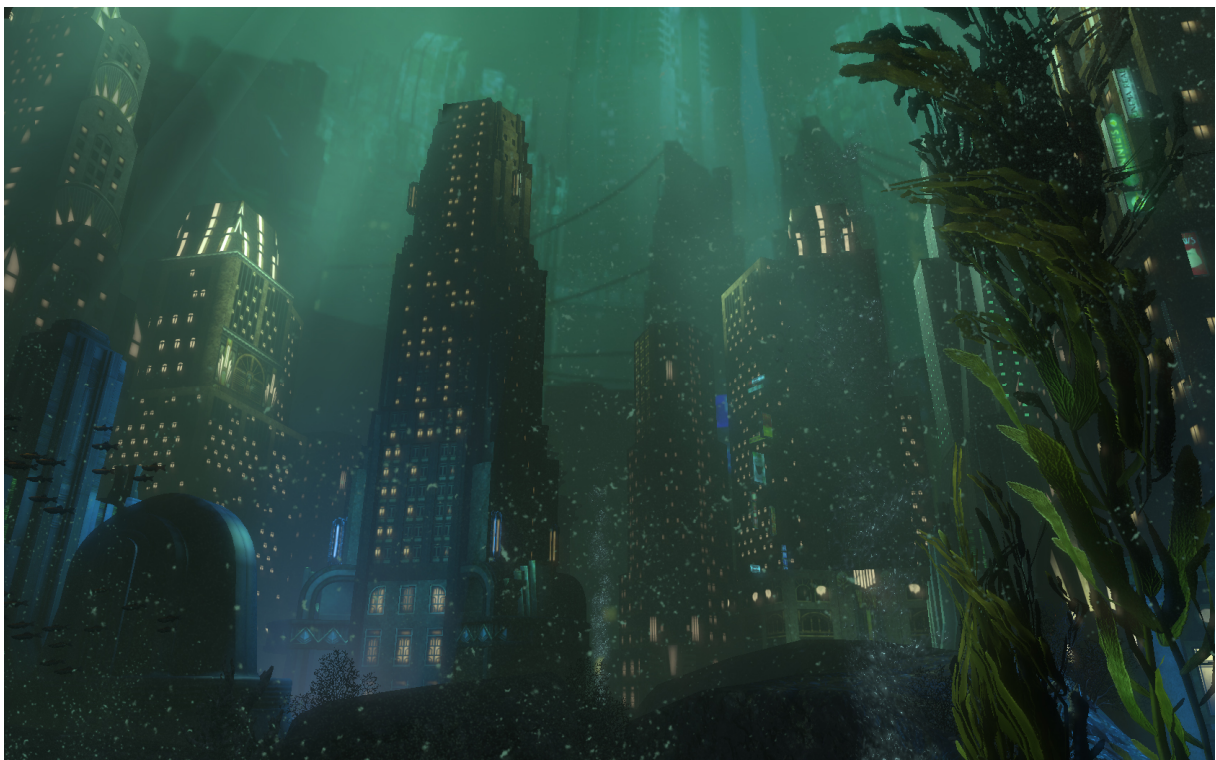


Abb.8: Die *Rapture*-Skyline aus der Spielerperspektive betrachtet. Screenshot, *BioShock*

Jean Baudrillard spricht in Bezug auf New York von seiner besonderen Fähigkeit einer solchen Symbolbildung. Er bezeichnet New York als „Epizentrum des Weltuntergangs“⁴⁶. New York verblüfft dadurch, eine vollendete Welt in der Vertikalität zu sein. Es hat, nach Baudrillard, einen Körper und ruft durch seine Unzerstörbarkeit Enttäuschung hervor.⁴⁷ Damit drückt Baudrillard freilich nicht den Glauben an die tatsächliche, Unzerstörbarkeit der Stadt aus. Die Unzerstörbarkeit New Yorks ist die universelle Mobilität des Signifikates „New

⁴⁶ Baudrillard, Jean und Jean Nouvel: Einzigartige Objekte. Architektur und Philosophie. Wien: Passagen Verlag 2004, S.30.

⁴⁷ Vgl.: Ebd.

York“. New York ist immer dort, wo die Stadt sich in die Vertikale ausdehnt – es ist die „vollendete“ Ausdrucksform dieser urbanen Vertikalität.⁴⁸ Die *Rapture*-Skyline ist die Darstellung eines urbanen Milieus, das unter dem formalen Diktat von New Yorks vollendeter Vertikalität, ein augenblicklich lesbares Symbol desselben wird. Baudrillard vertieft seine Erklärung der Symbolfunktion New Yorks:

Es gibt nichts Besseres als New York, andere Dinge werden gemacht werden und man wird in ein anderes Universum gelangen, viel virtueller, aber in seiner Größenordnung, wird man niemals etwas Besseres machen als diese Stadt, als diese Architektur, die zugleich eine Apokalypse ist.⁴⁹

Dass Baudrillard von „Apokalypse“ spricht, ist für den Kontext der dystopischen Stadt von Interesse. Der Utopiereisende, der sich beim Anblick der Stadt auf den Moment ihres Betretens zu bewegt, weiß noch nicht, dass dieser Moment den dystopischen Schatten der Utopie offenbaren wird. Der Schatten der utopischen Stadt, die Dystopie, ist der hinter ihr stehende Abgrund ihrer versagenden Ideologie. Simultan mit der Ideologie versagt auch ihre perfekte äußere Form und verkümmert zu einer Schwundstufe. Baudrillards Beschwörung New Yorks, als vollendete Form der vertikalen städtischen Welt, erzeugt im Falle ihres Zerfallens einen Präzedenzfall einer angemessenen Fallhöhe: das Versagen des Bestmöglichen. Die formale Engführung von *Rapture* und New York ist die Erschaffung einer respektablen Fallhöhe der Stadt, die Exposition von etwas, das im Wortsinn „auf dem Spiel steht.“ Das Versagen dieser Stadt ist gleichzeitig auch der Niedergang der idealen Stadtarchitektur, deren Symbolik von der Unterwasserstadt in Anspruch genommen wird.

Die Utopie ist ein Versprechen an den Menschen, und *Rapture* ist der, in Gestalt von Architektur, formulierte Ausdruck dieses Versprechens. *Rapture* ist, wie zuvor argumentiert wurde, eine Translation der vertikalen Formen von New York, dessen formalästhetisches Medium der Strukturierung dieser Vertikalität, durch die Bauform des Wolkenkratzers dargestellt wird. Hier bedienen sich die „Stadtarchitekten“ eines aufgeladenen Formenspektrums der Architektur: „In der Vorstellung des Westens war der Wolkenkratzer die modernste Gebäudeform schlechthin.“⁵⁰ Diese Äußerung bezieht sich auf die Perspektive

⁴⁸ Vgl.: Ebd.

⁴⁹ Ebd.

⁵⁰ Khan, Hasan-Uddin: International Style. Architektur der Moderne von 1925 bis 1965. Köln: Taschen 1998, S.117.

der ersten Hälfte des 20. Jahrhunderts. Noch vor dessen Beginn begann der Bautyp des Wolkenkratzers, das moderne Bild der Großstadt grundlegend zu verändern:

Der Wolkenkratzer war um 1870 in New York und Chicago als Manifestation der Massenproduktion und einer zentralisierten Geschäftsführung entstanden. Durch die Verwendung von Baustahl und neuen mechanischen Errungenschaften, wie beispielsweise dem Aufzug, wurde ein neuer Gebäudetyp möglich, der eine zweckmäßige Verbindung von Ingenieurswesen und Architektur darstellte.⁵¹

Als Beispiel des ästhetischen Eindrucks, der ihnen anhaftet, kann William Van Allens „Crysler Building“ (1930) dienen, das gleichzeitig auch ein Vertreter des Art Deco-Stils ist. Die ästhetische Integration der Wolkenkratzer in das Stadtgefüge besaß dabei eine, über die Grenzen der Architektur hinaus reichende, Wirkung. In typisierter Form war die Wolkenkratzerästhetik auch in der bildenden Kunst zu finden, etwa in *Broadway Boogie Woogie* (1943) von Piet Mondrian (1872-1944) oder in *The Metropolis of Tomorrow* (1929), von Hugh Ferriss (1889-1962), das experimentelle Konzepte und künstlerische Variationen bestehender Gebäude beinhaltet.⁵²

Wolkenkratzer wie das Crysler Building waren die eindeutigen Vorbilder der Modellierung der äußeren Architekturästhetik der subnautischen Stadt. Dass die Versionen der Gebäude, die in *BioShock* zu sehen sind, im Grunde genommen, ästhetische Hyperbeln darstellen, ist durch die Reproduktion eines pragmatisch begründeten ästhetischen Markers der Vorbilder erkennbar:

Nach dem New Yorker Zonierungsgesetz von 1916 mußten Bürogebäude, deren Grundfläche 25% des Grundstücks überschritt, mit zunehmender Höhe abgetrept werden. Dies führte zu abgetrepten Pyramidenformen. Erst in den 50er Jahren sollten Architekten von dieser Tendenz Abstand nehmen.⁵³

Die signifikanten Treppen der ikonischen Wolkenkratzer waren der Präservierung von Luft- und Lichtzufuhr geschuldet – beides denkbar sinnfreie Unterfangen in einer, auf dem Grund des Ozeans erbauten, Stadt.⁵⁴

Der Stil, den die Unterwassermetropole für ihre formale Repräsentanz gewählt hat, mit den rückspringenden Fassaden und Art Deco-Imitationen ist, für den diegetischen

⁵¹ Ebd.

⁵² Vgl.: Ebd.

⁵³ Ebd.

⁵⁴ Vgl.: Bonner, Marc: »form follows fun« vs. »form follows function«, In: Beil, Benjamin u.a. (Hrsg.): *New Game Plus, Perspektiven der Game Studies. Genres – Künste – Diskurse*. Bielefeld: Transcript 2015, S.267 – 299, S.289.

Zeitpunkt ihrer Errichtung, eigentümlich. Diese erfolgt im Jahr 1946 und ist damit deutlich nach der Zeitspanne angesiedelt, innerhalb derer der ikonische Treppenfassaden-Wolkenkratzer des Art Deco-Stils als Inbegriff des urbanen Fortschrittsglaubens galt. Typische Vertreter der Bauform, die in *BioShock* imitiert wird, wie das Chrysler Building oder auch das Empire State Building (1930), wurden am Ende dieser architektonischen Bauperiode, Ende der 1920er, errichtet und stellen bereits Hybridformen, zwischen dem alten Ideal vertikaler Moderne, und dem nachfolgenden „Internationalen Stil“, dar.⁵⁵

Bereits in den 20er Jahren hatte Mies van der Rohe (1886-1969) gläserne Wolkenkratzer im Sinn. Seine „Promotory Apartments“ in Chicago, Illinois (1946-1949) sind Ausdruck der, seit den 20er Jahren angestrebten Richtung, in die sich die Optik der amerikanischen Stadt, mit ihren ikonischen Wolkenkratzern, ästhetisch entwickeln sollte. Die Promotory Apartments sind die Realisierung der Grundsätze des Internationalen Stils: Die Fassade nimmt Ziegel und Stein zunehmend in den Hintergrund, während van der Rohe anstrebte, Gebäude von nicht unerheblicher Größe als gläserne Vision eines „beinahe nichts“ zu zeigen.⁵⁶

Der Begriff dieses „*International Style*“ wurde von Henry-Russell Hitchcock und Philip Johnson 1932 geprägt und beschreibt die wichtigsten Merkmale, einer modernen Architektur, die in Europa beispielsweise von Le Corbusier (1887-1965) geschaffen wurde.⁵⁷ 1925 und 1965 herrschte Hoffnung, die Technologien der Industrialisierung würden – durch einen rationalen Ansatz in Architektur und Urbanismus – zu einer insgesamt besseren Welt führen. Dieses „Projekt der Moderne“ berücksichtigte, neben formalen Kriterien, auch soziale Anliegen. In den 20er Jahren mündeten unterschiedliche Strömungen wie Expressionismus, Futurismus und Funktionalismus, einige Beispiele der damals ubiquitären – Ismen, in den sogenannten Internationalistischen Ansatz in der Architektur. Dabei ist zu betonen, dass Begriffe wie Internationalismus oder Funktionalismus als Etikettierung für zentrale Ideen zu verstehen sind, weniger als strikte Abgrenzung denn auch Repräsentanten der einzelnen Stilrichtungen waren Anhänger verschiedener Subströmungen davon.⁵⁸

Würde sich *Rapture* von stilistischen Ansprüchen moderner Architekturvisionen inspiriert zeigen, wäre das Erscheinungsbild ein anderes. Eine Stadt, die in den 40er Jahren

⁵⁵ Vgl.: Hasan-Uddin 1998,S.117.

⁵⁶ Vgl.: Ebd., S.124f.

⁵⁷ Vgl.: Ebd., S.9.

⁵⁸ Vgl.: Ebd., S.7f.

als ein gebauter Ausdruck von Fortschrittsglauben erscheinen will, würde im Gewand des Internationalen Stiles erscheinen. Die Wolkenkratzer hätten schlichere Formen, die Abtreppungen des Zonierungsgesetzes wären getilgt worden – nur als stilistische Paraphrase wären sie, hier und dort, erhalten geblieben. Die Ornamente der Fassaden wären Glasflächen gewichen und die Leuchttafeln wären einer strikteren Geometrie untergeordnet. *Rapture* wäre womöglich nicht nur eine Stadt die die stilistischen Leitprinzipien des Internationalen Stils imitiert, sondern vielmehr wäre sie eine Hyperbel des Internationalen Stils. Die Ästhetik von *Rapture* ist in ihrer diegetischen Zeit eine nostalgische Reminiszenz, der Zeit vor der „*Great Depression*“, und ruft vor allem eines hervor: Nostalgie.

Die Optik stellt dabei in zweifacher Hinsicht einen visuellen Indikator für nostalgische Assoziationen dar. Neben der diegetischen Perspektive einer Stadt die 1964 errichtet wurde und 1960 besucht wird, wird sie auch aus der post-2007-Perspektive des Spielers oder der Spielerin gesehen – mit einem vergleichbaren, dem mobilen Zeichensystem der Art Deco-Imitation nachempfundenen architektonischen Anmutungen.

Den Beginn des Internationalismus markierte eine praktische und ästhetische Interpretation, die alle Details der Form der Funktionalität untergeordnet wissen möchte, und dem Ornament ablehnend gegenüber steht. Dieses neue Gestaltungsverständnis, das technische Elemente von Massenproduktion und Vorfertigung mit einschloss, führte zu einer Einheit von Funktion und Stil. Aus nicht-zeitgenössischer Perspektive betrachtet ist dieses Prinzip nicht so sehr mit Fortschritt und Wohlstand assoziiert, wie ursprünglich intendiert war.⁵⁹

Der Internationalismus konnte seine Versprechen nicht einlösen, die hehren Ziele der Moderne vermochten keine bessere Welt zu schaffen. So erscheint im nachhinein der Wandel vom Internationalismus hin zur Postmoderne und zum Historizismus nicht überraschend.⁶⁰

Mit der in *Rapture* vorzufindenden Darstellung nostalgisch-urbaner Idealen, wird dem Internationalen Stil chronologisch nach hinten ausgewichen. Dessen stilistische Formulierungen kommen bezeichnenderweise tendenziell dort zum Vorschein, wo ein bedrückender Grundton der Ausdruck der visuellen Ebene der Architektur sein soll.

⁵⁹ Vgl.: Ebd., S.13.

⁶⁰ Ebd., S.8.



Abb.9: Konzeptzeichnung, *Wolfenstein: The New Order* (2014)

Ein anderes Spiel mit dystopischem Grundmotiv, *Wolfenstein: The New Order* (2014)⁶¹, zeigt keine Unterwasserstadt, sondern in eine fiktive Zeitlinie, in der die Nationalsozialisten den Zweiten Weltkrieg für sich entscheiden konnten. Die nunmehr dystopische Welt der alternativen 60er Jahre wird in *Wolfenstein*, wie auch in *BioShock*, anhand von Architekturdarstellungen vermittelt (Abb.9). In den Versionen von Berlin und London, die in *Wolfenstein: The New Order* bereist werden, ist eine Abwandlung der Massenproduktionsästhetik der Internationalismus-Architektur in einer überzeichneten Form zu betrachten. Die Wahl dieser Stilformen für die architektonische Gestaltung der deindividualisierten Atmosphäre der „Nazi-Dystopie“ geht Hand in Hand mit einem assoziativen Stigma des Internationalen Stils: „Der Architektur der 50er, 60er und 70er Jahre wird häufig fehlender Pluralismus und die Missachtung der regionalen Traditionen vorgeworfen.“⁶² Die Verwebung symbolischer Abbildungen von Massenproduktionsästhetik mit der Evidenz technologischer Fortschritte innerhalb der Ästhetik der Architektur, scheint im Allgemeinen eine dystopische Interpretation nahe zu legen. Die Philosophin Ágnes Heller sieht die Evidenz einer Massengesellschaft als die Voraussetzung des modernen dystopischen Genres.⁶³ Gepaart mit ihrer Beobachtung der Reinterpretation von Technologie von einer „progressiven zur regressiven Kraft“⁶⁴, ist also eine moderne Architekturströmung, die symbolisch für die technologische Ordnung massengesellschaftlicher Lebensweisen

⁶¹ *Wolfenstein: The New Order*. Bethesda Softworks 2014.

⁶² Hasan Uddin 1998, S.8.

⁶³ Heller, Ágnes: Von der Utopie zur Dystopie. Was können wir uns wünschen ? Wien und Hamburg: Edition Konturen 2016, S.59.

⁶⁴ Ebd.

steht, geradezu als Epitome der architektonischen Raumordnung der Dystopie zu sehen, gegen die sich die Retroutopie von *BioShock* stemmt.⁶⁵

So sind die während der Vorbeifahrt sichtbaren Gebäude von *Rapture* als eine lose, nostalgische Replik auf architektonische Strömungen vor dem Internationalismus deutbar. Die als Effekt dessen in den Hintergrund tretende architektonische Plausibilität einer so gestalteten Unterwasserstadt verleiht dem utopischen Szenario eine ironische Note. Voßkamp argumentiert, dass die Bedrohlichkeit einer Dystopie, die Angst vor ihrer Realisierung, mit dem steigenden Grad der Plausibilität ihrer Darstellung steigt.⁶⁶ Diese Einschätzung sieht sich durch die ästhetischen Entscheidungen der Computerspieldystopien einigermaßen bestätigt. Während die bedrückende Drohung einer durch ein totalitäres Regime beherrschten alternativen Zeitlinie, wie sie in *Wolfenstein: The New Order* dargestellt wird, mit realistisch anmutenden Architekturformen experimentiert, wählt die, abseits der historischen Einordnung situierte, *BioShock*-Dystopie einen verspielten urbanen Eklektizismus mit geringem Realitätsanspruch.

3.2 Unterwasser Manhattismus – Architektur als Inszenierung

Die vom Meeresgrund emporragenden Versatzstücke, nostalgischer Art Deco-Bauwerke, sind keine Simulation der von ihnen imitierten Großstadt, vielmehr dienen sie der Gesamtheit der Unterseestadt als Visitenkarte für ihre innere Logik. Die Gebäudestrukturen stellen, wie aufgezeigt wurde, keinen Versuch dar, einen diegetischen Wahrheitsanspruch zu erheben. Zu viele Indizien entlarven die Stadtoberfläche als eine ironisierende Anordnung symbolischer Fragmente.

Auch ohne genaues Wissen über die angenommene Tiefe des Standortes der Ozeanmetropole – allein der Wasserdruck verbannt diese architektonische Vision in die Domäne des Unrealisierbaren – stellen die Wolkenkratzer mit ihren beinahe unverändert von den Vorbildern übernommenen Fassaden- und Ornamentalen Stilen, eine relativ deplatzierte Erscheinung dar. Vertieft wird der eigensinnige Eindruck durch die Leuchtreklamen, die an verschiedenen Stellen auf den Gebäuden montiert sind. Das

⁶⁵ Ein anderes Beispiel der utopischen Ablehnung massenproduktionsassistierter Urbanität, findet sich in Kapitel 5.3.

⁶⁶ Vgl.: Voßkamp 2009, S.103.

Erscheinungsbild erweckt den Anspruch, auf eine Betrachtung von außen hin optimiert zu sein – ein Außen, das unter Wasser inexistent ist. Dort wo Straßen, Fußgängerzonen und Plätze sein müssten – gesetzt, man folgt der Originalanordnung der architektonischen Leihgaben – befinden sich Wassermassen. Wo die Silhouetten geöffnet sind, gibt es Raum für maritimes Leben: Fischschwärme kreisen um die Bauwerke und ein Wal gleitet gemächlich durch eine Straßenschlucht. *BioShock* zeichnet das Bild eines gewaltigen „Manhattan-Themenaquariums“.⁶⁷ Das türkise Licht, in das die gesamte Szenerie getaucht ist, trägt nicht unerheblich zu diesem Gesamteindruck bei.

Atmosphärische Unwirklichkeit ist das durchscheinende Gesamtprinzip des Szenarios. Auch wenn die Stadt als ein verspieltes Produkt, der Möglichkeiten von Virtualität und Technik des Spiels, betrachtet werden kann, hat das Stilprinzip, das *Rapture* als architektonisch-eklektizistisches Aquarium erscheinen lässt, eine gebaute Entsprechung in der Realität. Man wird in Las Vegas fündig: 1997 wurde das Casino „New York-New York“ fertig gestellt. Der stilistische Aufbau des Casinos ist vom Konzept „*Theming*“ geprägt dessen zentrale Idee es ist Replikate zu schaffen, die eine verbesserte Version der Wirklichkeit des Symbolisierten erzeugen. Die Umsetzung der Konventionen des *Theming* ist ein weit verbreiteter Imperativ unter den Casinobauten des „Strip“. Das New York-New York zeichnet dabei eine „[...] disneyeske wie postmodernistisch ironische Comic-Version seines Referenten.“⁶⁸ Die Architekten der Fassade des New York-New York strebten im Zuge des imitatorischen Ironisierungsprozesses eine „Verniedlichung“ an, wie Rabl ausführt.⁶⁹

Die bereits erkundete Bedeutung des Wolkenkratzers, als symbolischer Bote einer dem Fortschritt ergebenen Urbanität, wird von Rabl um seinen inhärenten Isolationismus ergänzt. Rabl erklärt den Wolkenkratzer als „Agent der urbanen Fragmentierung“, der eine abgeschlossene Einheit bildet, die sich von der Homogenität abhebt.⁷⁰

Die urbane Inselfunktion des Wolkenkratzers „[...]“ wird beim *New York-New York* ins Gegenteil verkehrt: weil sich die Wolkenkratzer wortwörtlich zu einer (stilistisch

⁶⁷ Jahre nach der Veröffentlichung von *BioShock* erschien ein früher Trailer für *BioShock Infinite*, in dem die bekannte Unterwasserszenerie präsentiert wird. Einige Momente später offenbart die Kamerafahrt, dass es sich dabei lediglich um ein Aquarium handelt das, aus der Nähe gezeigt, nicht von der Unterwasserwelt von *BioShock* zu unterscheiden war. Hier wird der Aquariumseffekt der *BioShock*-Ästhetik auf humorvolle Weise eingesetzt. Gleichzeitig wird jedoch dessen Validität untermauert.

https://www.youtube.com/watch?v=ajCISO_ssLE (10.02.2017) .

⁶⁸ Rabl, Christian: Themenarchitektur in einer anti-essentialistischen Neubeschreibung. Dis. TU Wien 2013, S.298.

⁶⁹ Vgl.: Ebd., S.298f.

⁷⁰ Vgl.: Ebd., S.299. Siehe dazu auch: Koolhaas, Rem: Delirious New York. Ein retroaktives Manifest für Manhattan. Aachen: Arch+Verlag 1999.

homogenisierten) Einheit vereinigen.“⁷¹ Chrysler Building und Empire State Building, beide Bauwerke wurden in Kapitel 3.7 als Vorbilder des architektonischen Symboltransfers genannt, stellen die am deutlichsten konturierten Elemente in der zusammenschmolzenen Stadt-Entität, die freilich von der Freiheitsstaute bis zur Brooklyn Bridge, keinen Baustein der Manhattan-Immersion auslöst (Abb.10). Das Endresultat ist nicht etwa nur mehr ein Bild, sondern eine „Schneekugel“.⁷²



Abb.10: Fassade des „New York-New York“, Las Vegas

Die Konstruktionen *Raptures* sind als von ganz ähnlichen formalen Prinzipien geleitet vorstellbar. Die zu betrachtende Wolkenkratzerwand funktioniert als ein Amalgam architektonischer Formen, die auf ihre inszenatorische Funktion hin optimiert sind. So überzeichnet die Ironie an bestimmten Stellen der New York-New York-Fassade auch sein möge – die Kitsch-Schneekugel Analogie schmeichelt wenig – so sehr attestiert Rabl der Stadtentitätenfassade des Casinos ein makellofes Funktionieren in der Kategorie „Show-Effekt“.⁷³

Während das Tauchfahrzeug langsam einem vorgegebenen Weg durch das Silhouettenmeer folgt, werden Betrachter und Betrachterinnen der utopischen Stadt Rezipienten ihrer performativen Leistung. Die vorbeiziehende Szenerie ist eine subnautische

⁷¹ Ebd.

⁷² Vgl.: Ebd., S.298. Ein Vorstellungsmodell, das sich bereits sehr nahe an dem des „Aquariums“ befindet.

⁷³ Vgl.: Ebd., S.301.

Version des Las Vegas Boulevard, die Fassaden der Gebäude ringsumher sind, wie die der Casinos auf den Boulevard, auf den Betrachter in dem Tauchgerät ausgerichtet.⁷⁴ Sie sind, wie die Casinofassade, auf ihre von außen betrachtbare performative Funktion beschränkt, besitzen keine ausformulierten Innenräume und können nicht betreten werden.

Das Arrangement der Gebäudeimitate, in der konzentrierten Form eines gebauten Symbols, ist mit dem konkreten, realen Beispiel der Fassade des *New York-New York* vergleichbar – ist demnach also eine Lösung, zu der eine Entsprechung innerhalb der *aktualen* Architektur gefunden werden kann. Der zweidimensionale Bildraum des Spieles ist aber dennoch eine virtuelle Repräsentation der von ihm dargestellten Architektur, wenn auch eine zureichend plausible. Baudrillard bringt den Begriff eines Designers ins Spiel, der Dinge „nachäffen“ kann und so als Architekt erscheint.⁷⁵ Die Trennungspunkte zwischen Architektur und virtueller ästhetischer Architektursimulation müssen erkennbar sein, um den Prozess der Nachahmung richtig einzuordnen. Baudrillard zieht die Grenzen von Architektur dementsprechend eng: „Meistens gibt es außerhalb der Notwendigkeit des Gebrauchs keine Architektur, oder aber es handelt sich um Skulptur, um Gedenkkunst.“⁷⁶ Nach Baudrillard handelt es sich bei virtueller Architektur um ein *ready made*, um eine Architektur, deren einzelne Teile bereits vorgegeben sind.⁷⁷

Der Bereich „außerhalb der Notwendigkeit“ ist der Bereich außerhalb des konkreten Objektes im Kontext seines Gebrauches. Dass das Gebäudekonglomerat, das die Fassade des *New York-New York* bildet, nicht aus wirklichen Gebäuden besteht, ist evident. Allerdings bilden die bestehenden Fragmente der Urbanitätsfassade einen Teil eines Gebäudes, des Casinos, für dessen Funktion die Fassade nicht nur „Skulptur“ und „Gedenkkunst“, sondern gebaute Konsequenz der Funktion des Gebäudes ist. Die Fassadengestaltung des Casinos stellt in diesem Fall eine „Notwendigkeit“ dar innerhalb derer, wie Baudrillard es ausdrückt, Architektur existiert. Das Casino ist nicht einfach eine Imitation unter der Maske eines Stils, dem Gegenbegriff zu Einzigartigkeit.⁷⁸ Es ist eine konkrete *Einzigartigkeit*. Innerhalb von Baudrillards Terminologien sind die „Architekten“ von *Rapture* als Designer zu bezeichnen.

⁷⁴ Diese Sequenz unterscheidet sich in der Betrachterführung von der Praxis des restlichen Spieles. Die Bewegung der Tauchkapsel ist bis zum Erreichen der Stadt nicht modifizierbar. Die visuelle Präsentation der umgebenden Bildraumes kann von einer festgelegten Wahrnehmungsrichtung des Rezipienten ausgehen, auf die hin die Präsentation ausgerichtet werden kann.

⁷⁵ Vgl.: Baudrillard und Nouvel 2004, S.118.

⁷⁶ Ebd., S.89.

⁷⁷ Vgl.: Ebd., S.79f.

⁷⁸ Vgl.: Ebd., S.118.

Diese Designer haben das stilistische Substrat des Art Deco-Wolkenkratzers für ihre Darstellung zitiert und nach der Form der New York-New York- Fassade rearrangiert.

Bildlichkeit und Formensprache real existierender Architekturen werden also für virtuelle Belange adaptiert, um als ikonische Kodierung Teile scheinbar wirklicher Welten zu vermitteln. Sie sind losgelöst von ursprünglicher Funktionalität und physikalischen Grenzen und dienen nunmehr der Vermittlung von Atmosphäre, Information und Situation. Das ist insofern nicht neu, als dass der Film eine solche Transformation seit dem frühen 20.Jahrhundert praktiziert. Marc Bonner sieht die virtuelle Spielearchitektur als eine *architecture parlante*, bestehend aus Metaphern, Analogien und Symbolen des Austausches. Das enge System der Architektur, wie es innerhalb von Baudrillards Notwendigkeitsanspruch dargestellt wird, erweitert Bonner mit seiner Modifikation des „*form follows function*“-Prinzips auf „*form follows fun*“, innerhalb der Computerspiele. Ähnlich wie die Fassade des Casinos einzeln betrachtet Design oder Skulptur im Gesamtzusammenhang des Gebäudes allerdings Funktion ist, ist die eklektizistische Architekturdarstellung in Spielen ebenso Design einer Funktion.

Die Funktion der Darstellung von Architektur innerhalb von Spielen ist es, dem Spielerlebnis dienstbar zu sein. Das ist in Anbetracht des Pluralismus, der sich innerhalb der Spielegenres und deren Subrichtungen finden lässt, eine recht allgemeine Fixierung. Bonner bezieht sich mit der Gleichsetzung von „*fun*“ mit „*function*“ auf das Primat der Spielbarkeit über die Form.⁷⁹

Um die Bespielbarkeit von virtuellen Räumen zu gewährleisten, müssen diese den Spielmechaniken des jeweiligen Spiels angepasst werden. Um ein Beispiel dafür zu geben: Wenn räumliche Bewegung die Grundkomponente des Spielprinzips ist, können und müssen die Dimensionen der Bewegungsräume moduliert werden, um Spieler oder Spielerinnen zu ermöglichen, sich in ihnen zu bewegen. In der im vorherigen Kapitel eingeführten Terminologie gesprochen, ist der *image space*⁸⁰ den Anforderungen des *Gameplay* untergeordnet. Das Interdependenzverhalten von Form und Funktion der Architektur ist durch Bonners „*form follows fun*“ auf das Spiel übertragen.⁸¹ Die Konsequenz davon ist, dass die Funktion eines Spieles das *Gameplay* ist – mit einem Seitenblick auf die

⁷⁹ Vgl.: Bonner 2015, S.292ff.

⁸⁰ Oder auch allgemeiner: die Narration, sei sie nun durch einen *Image Space* formuliert, audiovisuell oder anders.

⁸¹ Vgl.: Bonner 2015, S.292.

Genredefinitionen des Kapitels 2.3 – also eine Aussage, die „[...]natürlich kontextsensitiv eine Betonung respektive Herausstellung der Eigenart der Computerspiele[...]“⁸² in Betracht ziehen muss. Der Einsatz von symbolisch aufgeladener Architektur hat innerhalb des Computerspiels also das Ziel, Narration im Rahmen der Möglichkeiten des *Gameplay* zu vermitteln.

3.3 Der Innenraum – Vertikalität gegen Horizontalität

Das Tauchfahrzeug gleitet nun langsam eine Art Leitschiene entlang, die sie auf ein Tor zu führt. Eine bogenförmige Leuchtschrift, im grünstichigen Licht der Millieuatmosphäre gehalten, verkündet „*All good things of this earth flow unto the city*“ – „Alle guten Dinge der Erde fließen zur Stadt hin“ (Abb.11).



Abb.11: Die Fahrt zum Besucherzentrum. Screenshot, *BioShock*

Eine runde Öffnung nimmt die Tauchkugel auf. An dieser Stelle würde – wäre die Erzählung vollständig – das Spiel in Erscheinung treten. Bis jetzt waren der Spieler bzw. die Spielerin und die Stadtflaneure mit den gleichen Wegen konfrontiert. Das Betreten des Leuchtturms

⁸² Ebd., S.294.

und die Fahrt durch die Fassadenlandschaft der Stadt verlangte auch von den Spielenden nichts weiter als geduldige Kontemplation der vorbeiziehenden Stadtlandschaft. Im Inneren des Besucherzentrums, das als Einführungselement in die Stadt dient, und somit den subnautischen Gegenpol zum Leuchtturm stellt, tritt das *Gameplay* in Erscheinung. An diesem Punkt müssen die ludisch orientierten Anwender und Anwenderinnen den spielerischen Herausforderungen, die das Genre *First-Person-Shooter* in ihren Weg legt, entgegentreten. Der narrative *Image Space* bleibt dagegen verschont von solchen Unterbrechungen. Nach dem Betreten der Stadt entfaltet sich der Raum auf die Weise, auf die er den Großteil des Spiels über wahrgenommen wird: eine Stadt, erlebbar aus der Fußgänger- und Fußgängerinnenperspektive.



Abb.12: Tafel „Opportunity awaits“. Design, *BioShock*

Bonner ortet bei *BioShock* eine Disparität der räumlichen Strukturierung des Stadtäußeren und -inneren. Die Levelstruktur ist im Kontrast zur äußeren architektonischen Struktur horizontal und nicht vertikal. Ein Paradoxon, das er bei dem aktuellen Beispiel des Casino *New York-New York* ebenso feststellt. Der eigentliche Casinoraum, der sich hinter der vertikal aufstrebenden urbanen Fassade befindet, ist dabei nach konventionell-horizontalem Hallenmuster ausgeführt.⁸³

Stilistisch setzt sich im Innenraum fort, was mit dem Blick auf die Stadt angekündigt wurde: Die Innenräume werden konsequent mit Art Deco-Gedeck ausgefüllt und setzen die nostalgische prä-Internationalismus-Atmosphäre weiter in Szene. Eine Schleuse, unweit vom Andockpunkt der Tauchkugel, ist flankiert von zwei figuralen Skulpturen (Abb.13). Ihr Stil ist deckungsgleich mit dem derjenigen Skulpturen, die früher vom Fahrzeug aus gesehen werden konnten (Abb.13). Nun kann man sie das erste Mal sich frei um sie herum bewegend in Augenschein nehmen, bevor der Weg durch die Metallschleuse fortgesetzt wird. Die zwei Figuren flankieren eine Tafel auf der ein Willkommensgruß geschrieben steht – eine

⁸³ Vgl.: Bonner 2015, S.290.

Fortsetzung des utopischen Postulats der Stadt, noch unberührt von der Dystopie (Abb.12 und Abb.13). Das Material, aus dem die zwei Gestalten bestehen, ist nicht sofort bestimmbar: Metall, eventuell Stein. Ihre Arme sind über ihre Köpfe in die Luft gestreckt nach dem Vorbild der geflügelten Gestalt, die am Leuchtturmtor abgebildet war.

Die Plastiken sind stehende Versionen der „*Winged Figures of the Republic*“ (1935), jenen von Oscar J. W. Hansen (1891-1971) errichteten Figuren die den sich im Bundesstaat Nevada, USA, befindenden Hoover-Staudamm flankieren. Sie stellen wieder ein symbolisches Fragment dar, das die nostalgisierende prä 40er Jahre Atmosphäre komplementiert.⁸⁴



Abb.13: Statuen. Screenshot, *BioShock*

⁸⁴ Vgl.: Ebd., S.289.



Abb.14: Statuen flankieren die Schleuse zur Stadt. Screenshot, *BioShock*

Ab dem Zeitpunkt des Verlassens der Eingangshalle wird man die ikonische Wolkenkratzerlandschaft von *Rapture* fortan nur noch als urbanen Horizont wahrnehmen. Ein dominantes Designmerkmal der Innenräume der Stadt sind die geschwungenen Glasdächer, durch die man hinausblickt in die maritim-urbane Umgebung (Abb.15 und Abb.16). Direkt betretbar wird diese jedoch nicht mehr sein – ein Bruch zwischen äußerer, vertikaler Baustruktur und innerem Raumgefüge.⁸⁵

⁸⁵ Vgl.: Bonner 2015, S.290.

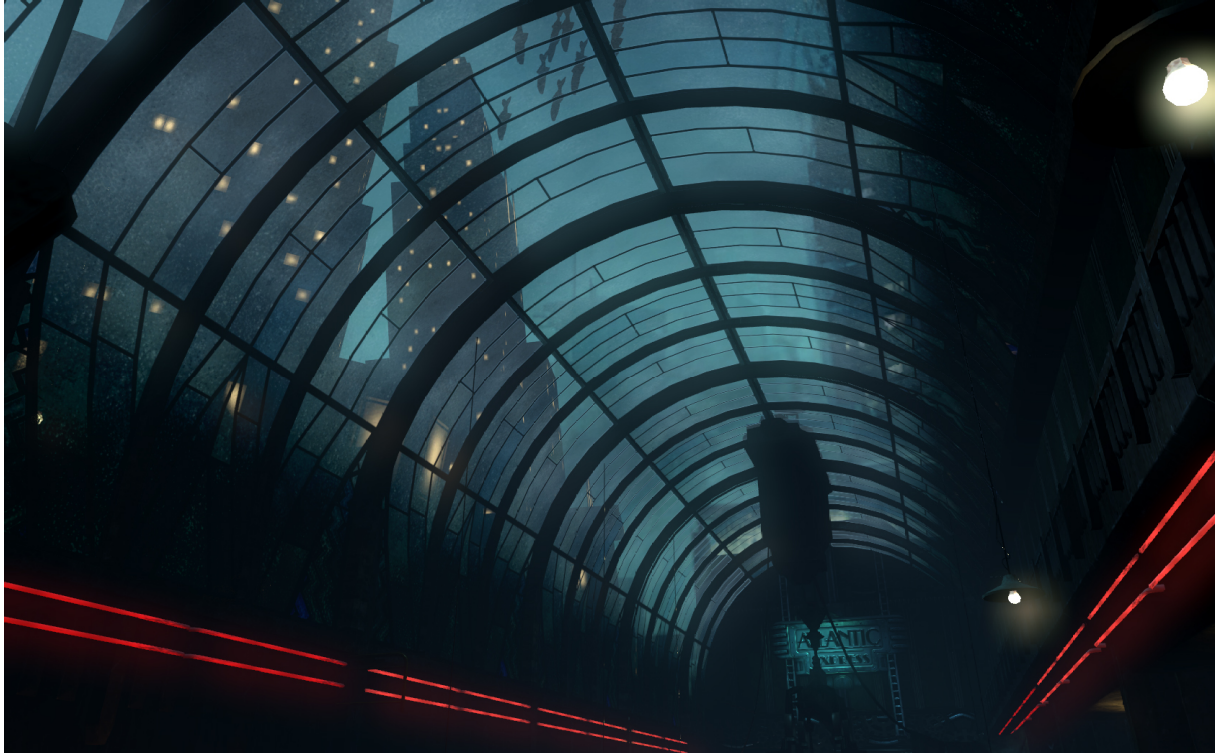


Abb.15: Der Ausblick auf die Stadt. Screenshot, *BioShock*

Marc Bonner fasst die ästhetische Wirkung von *BioShock* auf folgende Weise zusammen:

Die Stilelemente des Film noir und des Horrorfilms generieren in *BioShock* zusammen mit der Formensprache einer vergangenen Stilepoche, dem Art-Deco, die eigentlich mit Werten wie Zukunftsgewandtheit, Zuversicht und Harmonie den Blick auf eine bessere Welt weisen wollte, ein dichtes dystopisches Stadtbild. Trotz der räumlichen und architektonischen Inkohärenz bildet *BioShock* mit der Simulation respektive Repräsentation *Raptures* das Schaustück eines Art-Deco Raumbilds.⁸⁶

⁸⁶ Ebd., S.292.

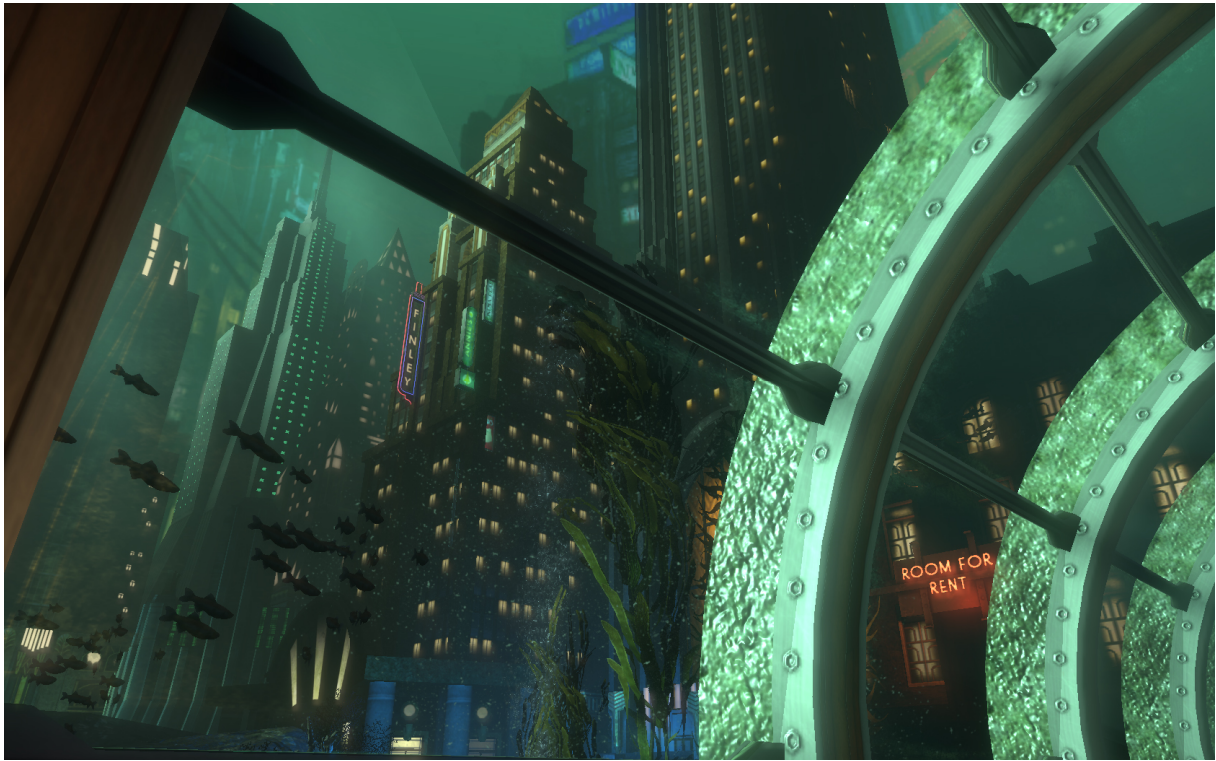


Abb.16: Ausblick auf die Stadt aus der Spielerperspektive. Das Stahlgerüst das das Glas trägt ist im Vordergrund zu sehen. Screenshot, *BioShock*



Abb.17: Kashmir-Restaurant mit den Verwüstungen des 1959-Neujahrsfestes. Screenshot, *BioShock*

Die Stadt *Rapture* verspricht Oberflächenflüchtlingen die Utopie einer Oase. Sie soll der entrückte Ort sein, der die menschliche Großartigkeit feiert: *“No Gods or Kings. Only Man”*.⁸⁷ Die in dem Panorama und dem ersten Kontakt mit dem Innenraum der Stadt komprimierte Menge architektonischer Symbole soll die Gesamtheit des Vorhabens paraphrasieren. Die Architektur ist, wie gezeigt wurde, eine Sammlung polyfunktionaler Zeichen. Vor allem aber ist sie die Bühne, auf der die Konsequenzen des ideologischen Vorhabens *Raptures* verhandelt werden – das Empfangszentrum der Stadt bietet einen Vorgeschmack ihres dytopischen Schattens.

Der aus dem Jahr 1931 stammende Noël Coward-Song *“The Party's Over Now”* wird in einer *Jukebox* im *Kashmir-Restaurant* gespielt, das die nächste Station dieser Reise ist (Abb.17). Der Song spielt auf das Ende des Jahres und das Ende von Andrew Ryans Unterwasserparadies an.⁸⁸

Das Restaurant ist noch immer für eine 1959-Silvesterfeier dekoriert. Hier nahm in der Diegese ein Arbeiteraufstand seinen Beginn – ein Symbol aus dem Schwellenbereich zwischen Dystopie und Utopie. Ágnes Heller beschreibt die Idee der proletarischen Revolution als „dies irae“ unter den kommunistischen Utopisten, die ihre Hoffnung auf die „befreiende Kraft der Gewalt“ setzten.⁸⁹ „Intellektuelle Träger dieser Idee wurden nicht von der Vorstellung einer friedlichen, schönen, humanen Zukunft getrieben, sondern durch das Bild der totalen Revolution [...]“⁹⁰, resümiert Heller über den revolutionären Impetus der Proletarier, der von dem Ziel getrieben ist, die Distanz zwischen Gegenwart und der „erlösenden Zukunft“⁹¹ mit Gewalt zu überbrücken. In *BioShocks* Narration dient die räumliche Darstellung der Feier und des Aufstandes als Motiv der Präfiguration der dystopischen Realität, die hinter der utopischen Anmutung der Stadt liegt. Die Schwelle zur Revolution ist zum Zeitpunkt der Ankunft des Reisenden bereits übertreten. In dem Raumbild der verwüsteten Feier ist die Zukunft der noch skepsisfreien Vergangenheit der Stadtutopie konserviert – eine Zukunft die nunmehr gleichermaßen Gegenwart des Scheiterns von autoritärer Stadtvision und revolutionären Aufstandes ist.

⁸⁷ Siehe Kapitel 2.

⁸⁸ Gibbons, William: „Wrap your Troubles in Dreams: Popular Music, Narrative, and Dystopia in BioShock“. *Game Studies* 11(2011), <http://gamestudies.org/1103/articles/gibbons> (10.11.2016), oS..

⁸⁹ Vgl.: Heller 2016, S.66f.

⁹⁰ Ebd., S.66.

⁹¹ Ebd.

4. Fort Frolic

„Well, I suppose the Doubters think you can paint a picture without soiling your smock...“

- Sander Cohen, BioShock

Auch eine Gesellschaft auf dem Grund des Ozeans braucht einen Rückzugsraum, reserviert für das befreiende, rekreative Vergnügen. Erreicht man ein solches Areal in *Rapture*, so findet man einen Ort vor, der dafür geschaffen wurde, um zu konsumieren. „*Fort Frolic*“ ist eine Amalgamierung aus Shopping Mall, Künstlerviertel und Luxusresort. Die Neonlichter der Reklametafeln, seit dem ersten Kontakt mit der Unterseestadt ein konstanter visueller Begleiter, feiern hier fröhliche Urstände (Abb.18). So wenig subtil wie die karnevaleske Beleuchtung, nimmt sich auch der Name aus: „*frolic*“, das englische Wort für „ausgelassen sein“ oder „scherzen“. Das geräumige Atrium der Vergnügungsmeile (Abb.19) atmet die dicke Luft des nunmehr dystopischen Stadtmilieus. Der mit Schachbrett-Kacheln versehene Boden und die, die obere Etage tragenden, Säulenreplika verleihen dem Ort eine dionysische Anmutung. Das Atrium ist in zwei Etagen aufgeteilt. Im Zentrum des Raumes führt eine Treppe auf die obere Etage, die einen Rundgang um das Atrium ermöglicht, von dem aus jene Läden und Vergnügungsmeilen erreichbar sind, von denen die über das Atrium verteilte, Menge der Neonsymbole erzählt.



Abb.18: Leuchttafel von *Fort Frolic*. Artwork, *BioShock*

4.1 Die Kohärenz der räumlichen Erzählung

Der dreidimensionale Raum *Raptures* ist ein fingiertes Labyrinth aus „*make-believe*“-Systemen. Im Zentrum des Atriums befindet sich eine jener entlarvenden Raumkomponenten, durch die man auf die Artifizialität hinter der ausgeprägten *mimic omniscience* hindurchsehen kann.⁹²

Das Glasdach über dem Atrium ist beschädigt. Durch ein Leck dringt Wasser in den Raum ein und ergießt sich auf die darunter liegende Treppe (Abb.19). Diese Platzierung des Wasserstroms verwandelt den Treppenaufgang in einen Sturzbach – das hinabfließende Wasser sammelt sich am Fuß der Treppe. Der kontinuierliche Einbruch des rund um die Stadt liegenden liquiden Raums, bedingt durch verschiedene Makel der baulichen Schalenstruktur der Stadt, ist ein wesentliches Merkmal der dargestellten dystopischen Normalität in *Rapture* und eine beständige Erinnerung daran, dass auch eine sich bereits unter Wasser befindliche Stadt weiter „versinken“ kann. Dieser Einbruch der Umwelt, eine Form von „paradiesischer Verwilderung“⁹³, ist in verschiedener Gestalt und unterschiedlichem Ausmaß beobachtbar: Von schadhafte Rohren schießen Wasserstrahlen in den Raum, Wasser tropft von der Decke herab – in vielen Räumen zeigt sich bereits ein unterschiedlich drastischer Grad der Überflutung. Bei einem leichten Flüssigkeitsfilm beginnend über hüfthohen Wasserstand bis hin zur kompletten Versenkung, werden alle Formen der Überflutungsprospektive ausgespielt. Der Riss in der Glasfassade der Gänge, Kuppeln und Dächer stellt dabei die beliebteste Form dar, da die angeschlagenen durchsichtigen Wände den Eindruck einer besonders filigranen Trennung von Meer und Innenraum erwecken: Die Schreckensvision des imminents Berstens der Glasfläche schwebt einen kurzen Moment in schaurig-genussvoller Distanz zur Gegenwart.

Beobachter und Beobachterinnen, die geraume Zeit vor dem herabfließenden Wasserstrom verbringen, bemerken jedoch, dass der beständige Wasserfluss die Wassermenge am Fuß der Treppe nicht weiter anwachsen lässt. Der Wasserstrom vermag den Raum nicht zu füllen, ungeachtet der verstrichenen Zeit. Die Immersion der immaterialen Umgebung von *Rapture* bricht an diesem Punkt auf und lässt dabei ihre ambivalente Natur als Zwischenstadium von Bild und Raum erkennen.

⁹² Siehe Kapitel 2.2.

⁹³ Siehe Kapitel 5. *Arcadia* präsentiert den Verfall in einer dystopischen Version der Flucht in „geschichtslose Idyllen“ (Voßkamp 1982, S.7).

Das dargestellte Verhältnis der Betrachter und Betrachterinnen zum Szenario offenbart an diesem Punkt ein Basischarakteristikum der Struktur des allgemeinen räumlichen Erzählens: der gebaute Raum kennt nur räumliche Strukturen, zeitliche Abfolgestrukturen entstehen allein in der Betrachtung des Beobachters bzw. der Beobachterin. Knoop und Rödl sprechen in ihrer Theorie des räumlichen Erzählens in der Architektur zwar von *aktualer* narrativer Architektur, nicht von *virtueller*, jedoch ist die von ihnen beschriebene Qualität der Erzählung: „Auch der Handlungsverlauf, d.h. wie sich die Handlung entwickelt, ist in einer räumlichen Erzählung vom Rezipienten abhängig, der sich im Raum befindet und sich auf eine bestimmte Art und Weise verhält.“⁹⁴, auf die Situation in *BioShock* übertragbar. Erst durch die Entscheidung, stehen zu bleiben, moduliert der Rezipient bzw. die Rezipientin in diesem Fall den Handlungsverlauf und legt den logischen Bruch in der Darstellung des Wassers innerhalb der untergehenden Stadt frei.⁹⁵

Das Beispiel der logischen Inkohärenz des Szenarios mit dessen dargestellten physikalischen Regeln stellt ein Paradigma des von Günzel formulierten *space image* dar. Die im Spiel repräsentierte Spatialität ist die navigable Version einer zweidimensionalen Raumvorstellung und übernimmt einige ihrer Kriterien. Die Abbildung der Spielszene, ein *Screenshot* (Abb.19), wandelt dabei einen Moment innerhalb der virtuellen Räumlichkeit in ein Bild um – ein *image space* nach Günzels Terminologie.⁹⁶

⁹⁴ Knoop, Alexander und Frank Rödl: Fabelhafte Räume. Die Narrativität der Architektur im antiken Rom und in Las Vegas. Diss. TU Wien 2007, S.84.

⁹⁵ Vgl.: Ebd., S.84.

⁹⁶ Vgl.: Günzel 2010, S.148.

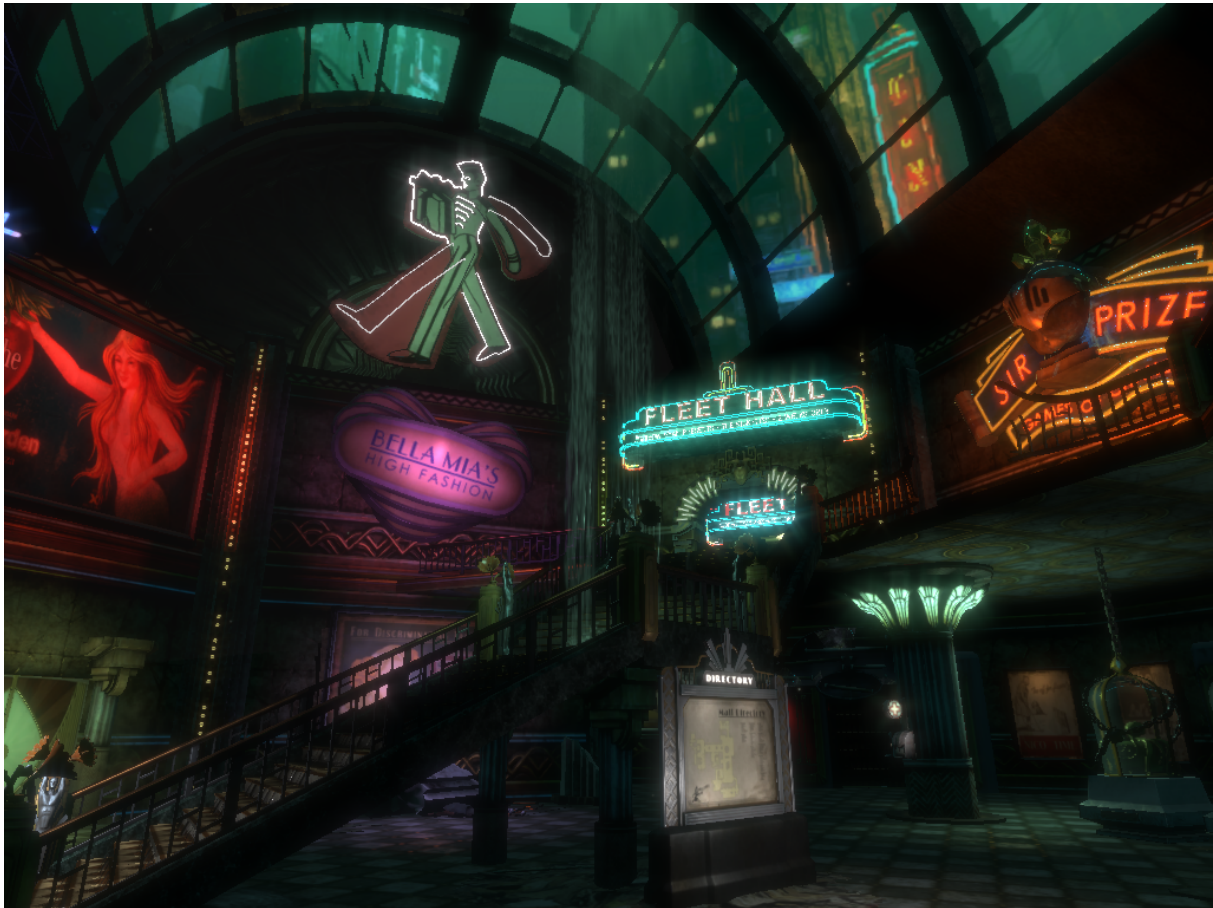


Abb.19: Ansicht des Atriums von Fort Frolic. Screenshot, BioShock

Auch auf dem Bild ist der Wasserstrom zu sehen und als solcher zu dechiffrieren. Im Bild, das einen konkreten Moment darstellt, ist das Fortschreiten der darauf bemerkbaren Bewegung allerdings nur durch die Interpretation des Rezipienten bzw. der Rezipientin deutbar. Die bevorstehende Überflutung als teleologische Komponente des Darstellungsinhaltes, bleibt dabei umso mehr der Antizipation vorbehalten. Das Bild kann den Moment vor dem Untergehen der Halle zeigen, die Öffnung kann verstopfen, der Wasserstrom versiegen, das sich sammelnde Wasser abgepumpt werden – der Ausgang der dargestellten Vorgänge ist Produkt dieser Auslegung.⁹⁷ In diesem Punkt ist das Bild näher am Film. Im Film ist die Szene bewegt, aber gleichsam im Rahmen eines fixierten Ausschnittes vorgeführt, der die Einsehbarkeit des Ausgangs mittels Schnitt und Perspektive der Szene moduliert.⁹⁸ Im Spiel führt das bewegte *space image* in diese Gleichung eine Form der

⁹⁷ Vgl.: Günzel 2010, S.148f. Dieses Paradigma äußert sich auch räumlich. Günzel beschreibt die Dichotomie des „off-screen space“ und „on-screen space“. Beim Inhalt zweidimensionaler Darstellungen, dem *image space*, existiert kein *off-screen space*, kein Raum außerhalb des Bildes – er ist lediglich antizipierbar, analog den Handlungsfolgen. Beim *space image* des Computerspiels muss der *off-screen space*, der sich außerhalb der Sichtweite befindende, navigierbare Raum jedoch vorformuliert sein. Selbiges gilt für Bewegungen.

⁹⁸ Vgl.: Ebd., S.148.

benutzergeführten Beobachtung in Gestalt der Navigierbarkeit durch den Bildraum ein.⁹⁹ Die Wassereinbrüche in *Rapture* sind nicht nur als Gefahr für die Integrität der die Stadt umgebenden Baustruktur *deutbar*, sie sind *beobachtbar*.

Im Zuge dieser Beobachtung verdeutlicht sich das Vorhandensein des Wassers als ein Bildelement, ohne gleichzeitig die Eigenschaften des Wassers zu besitzen. Es handelt sich um eine punktuelle Erinnerung an die Artifizialität der virtuellen Umgebung, die anhand der von Pias bekannten *mimic omniscience* eine zureichend plausible Abbildung einer Welt ermöglicht, in diesem Fall die Wirkung von Wassermengen auf Architektur.¹⁰⁰

Bei Siegfried J. Schmidt setzt die Konstruktion von virtueller Wirklichkeit eine Erkenntnis- oder Kognitionstheorie voraus. Nur so kann die technische Umsetzung ihrer Erkenntnisse funktionieren. Das künstlich erstellte Szenario wird aus „Wissen über die Erfahrungswirklichkeiten“¹⁰¹ konstruiert. Die daraus folgende Konsequenz: Nur Wissen, das zuvor über Erfahrungswirklichkeit erlangt werden konnte, kann im virtuellen Raum rekonstruiert werden. Die Ein- und Ausgangsmodalitäten dieser „Welt“ sind dabei von zentraler Bedeutung. Schmidt stellt die Frage, wie weit man seinen „wirklichen“, den *aktualen* Körper in die virtuellen Welten mitnehmen kann. Das Virtuelle verknüpft in neuer Weise „Bild und Körper, Bewegung und Gedächtnis, Gestisches und Visuelles.“¹⁰² Es bewirkt damit eine Aufhebung der Standpunkt- und Perspektivengebundenheit unserer Wahrnehmung.¹⁰³

Schmidt schlägt vor, für den virtuellen Innenraum nicht den Begriff „Welten“, sondern die vorsichtigeren Formulierung „Szenarien“ zu verwenden, um der Tatsache Rechnung zu tragen, dass der virtuelle Raum nicht die benötigte Kohärenz und Eigenständigkeit einer vollständigen „Welt“ besitzt, sondern vielmehr eine begrenzte Auswahl abgebildeter Erfahrungswirklichkeiten darstellt.¹⁰⁴

Dabei erinnert Schmidt eindringlicher daran, dass man sich im Fall der virtuellen Abbildung, ungeachtet der Qualität der Immersion, immer einem hochgradig fingierten Produkt gegenüber sieht: „Elektronisch erzeugte Bilder sind bekanntermaßen keine

⁹⁹ Vgl.: Ebd. Günzel beschreibt die Bewegungsmöglichkeit, die „*navigability*“, als die Voraussetzung dafür, einen zweidimensionalen Bildraum zu einem navigierbaren *space-image* zu machen.

¹⁰⁰ Vgl.: Pias 2010, S.129.

¹⁰¹ Schmidt, Siegfried J.: Virtuelle Realitäten. In: Bruns, Karin und Ramón Reichert (Hrsg.): Reader Neue Medien, Texte zur digitalen Kultur und Kommunikation. Bielefeld: transcript 2006. (Cultural Studies Band 18) S.141-151, S.141.

¹⁰² Ebd., S.141.

¹⁰³ Vgl.: Ebd.

¹⁰⁴ Vgl.: Ebd., S.143.

Abbilder, auch wenn sie mit fotografischen Abbildern identisch zu sein scheinen. Da jedes Pixel einzeln berechenbar und manipulierbar ist, können Bilder beliebig manipuliert werden.¹⁰⁵ Das wird nicht als Nachteil gehandelt, da es in Schmidts Theorie der Virtualität nicht um „Verdopplung“ von Welten geht, sondern darum, wie komplex die „Erfahrungswirklichkeit“ mit den angestrebten, virtuellen, Szenarios realisiert werden kann. Er stellt also, genau wie Pias mit dem Konzept der *mimic omniscience*, die Frage nach dem Grad der Plausibilität der Darstellung, in Anbetracht der Möglichkeiten.

Die urbane dystopische Erzählung von *BioShock* ist durch den Detailgrad ihrer Ausführung von Gebäuden bis hin zum einzelnen Möbelstück, mitsamt darauf liegender Devotionalien, als ein Mittel im Dienst dieser Möglichkeiten zu betrachten, denn „insofern sind Cyberspaces immer auch Resultat wie Dokument unseres Wissens, unserer Wertesysteme, unserer Bedürfnisse und Ziele.“¹⁰⁶

Im Grunde genommen ist die spatiale Anordnung von *Fort Frolics* Atrium ein virtuelles Bild, unter dem sich keine physikalisch kohärente Welt verbirgt – es ist ein Szenario. Ein Szenario, dessen Funktion die Darstellung einer komplexen Anordnung von Wirklichkeitsfragmenten, von „Erfahrungswirklichkeiten“, ist. Die Wirklichkeitsfragmente, die Schmidt als „Dokumente“ von „Wissens- und Wertesystemen“ sieht, sind die Fragmente der Dystopie, die innerhalb des Virtuellen in Form von Raumbildern angeordnet sind. Das Szenario funktioniert nicht als Welt, die dahinter liegende Physik wirkt nicht auf die Objekte, der Weg ist umgekehrt: Der Wasserdruck, der die Glasdecke bedrängt, ist eines der „Wirklichkeitsfragmente“, die nur in jenem Maß ausgeführt sind, als sie für die Komplexität der gestalteten Dystopie (dem Szenario) von Nutzen sind. Das Wasser außerhalb ist in diesem Szenario nonexistent. Es existiert nur als Bild des einbrechenden Stroms. der ist ein Hinweis auf das Vorhandensein des Ozeans, ähnlich einem Wasserfall, der auf einem Ölbild ein Symbol für das Vorhandensein eines wirklichen Wasserfalls ist.

Die Ausführungen von Pias, Günzel und Schmidt geben das nötige Werkzeug in die Hand, um die animierte Wirklichkeit der Spielbilder als digitales Raumbild lesbar zu machen. Die darin zu findenden Objekte und Architekturdarstellungen, sind Symbole, die eine begehbare dystopische Wirklichkeit ausdrücken, und zu diesem Zweck semiotisch aufgeladen sind. Das Paradigma des durch räumlich angeordnete Symbole dargestellten Spiels, bildet den Kern des „*Spatial Turn*“ innerhalb der *Computer Game Studies*, die die

¹⁰⁵ Ebd., S.142.

¹⁰⁶ Schmidt 2006, S.143.

Spiele dadurch vor allem als durch ihre spatiale Konfiguration definierbar sehen.¹⁰⁷ Am Beispiel von *BioShock* wird dieses Konzept als „narrative Architektur“ des Computerspiels sichtbar. Ein Konzept, das davon ausgeht, die Narrationsebene eines Spiels nicht in der adaptierten *Story* zu verorten, sondern im räumlichen Setting der Umgebung.¹⁰⁸

In Kapitel 2.1 wurde nach Gustafsson die „Materialität“ einer Utopie (oder Dystopie) als zentrales Merkmal ihrer Ausführung beschrieben. Gustafsson schreibt weiter, über die Motive, eine Utopie zu gestalten:

Der Ehrgeiz, ein dreidimensionales Objekt auf eine zweidimensionale Oberfläche zu projizieren, und der Wunsch, sich eine Gesellschaft vorzustellen, die architektonische und räumliche Proportionen hat und doch nicht Teil unseres räumlichen Kontinuums ist, haben etwas gemeinsames.¹⁰⁹

Die Theorien von Pias, Günzel und Schmidt beschreiben die Prozesse einer solchen Projektion der „Wissens- und Wertesysteme“¹¹⁰ des dystopisch-utopischen Kanons, auf die visuelle Oberfläche des Spiels. Innerhalb dieser Oberfläche werden die utopischen und dystopischen Elemente mit „architektonischen“ und „räumlichen“ Proportionen versehen – und dadurch in virtuelle narrative Architektur umgewandelt.

Beim Navigieren innerhalb der virtuellen Narrationsbauten sind sämtliche Elemente in Bezug auf die dystopische Form der Erzählung zu lesen. Auch der Verfall, der Einbruch des Wassers, ist also demnach Teil der architektonischen Erzählung, denn das, was auf konstruierte Architektur innerhalb der Regeln einer vollständigen Welt von selbst auf die Bauten einwirkt – Druck, Korrosion, Witterung – muss innerhalb des Szenarios des Spiels auf die gleiche Weise „gebaut“ werden wie die Gebäude selbst. Letztlich gehören auch diese Einflüsse genau wie die Bauwerke zur „narrativen Architektur“ des Spiels, und damit zur dystopischen Erzählung.

¹⁰⁷ Vgl.: Günzel 2010, S.149ff.

¹⁰⁸ Vgl.: Jenkins, Henry: „Game Design as Narrative Architecture“. In: *First Person. New Media as Story, Performance, and Game*. Cambridge und London: MIT Press 2004, S.118-130, S.118ff.

¹⁰⁹ Gustafsson 1982, S.291.

¹¹⁰ Vgl.: Schmidt 2006, S.143.

4.2 Das Casino – Erlebnischarakter der Raumordnung

In der oberen Etage von *Fort Frolic* befindet sich das *Pharaoh's Fortune Casino*. Im Eingangsbereich sind die bereits bekannten Zutaten des visuellen Repräsentationsapparates der Stadt auf routinierte Weise platziert. Eines der leuchtenden Reklamezeichen befindet sich über dem Eingang – die zugehörigen Plakate waren bereits an anderen Orten von *Fort Frolic* zu sehen. Diese platzierten Symbole klären etwaige Betrachter und Betrachterinnen über die thematische Natur des Casinos auf, bevor es betreten wird (Abb.20). Ein Prozedere, das aus der aktuellen Casinoarchitektur bekannt ist.¹¹¹



Abb.20: Werbeplakat des *Pharaoh's Fortune Casino*. Artwork, *BioShock*

Bereits in den ersten Betrachtungen von *Rapture*, in Kapitel 3, speziell im Punkt 3.2, wurde anhand der Themenarchitektur des Casinos eine Raumordnung beschrieben, die nach den Bedürfnissen eines Erlebnischarakters strukturiert ist.¹¹² Vor allen Dingen handelte es sich dabei um eine Gegenüberstellung der Casinofassade, mit der Darstellung der Gebäude von *Rapture*.

In Las Vegas herrscht „der Primat des Symbolischen vor reiner Form“¹¹³ – ein räumliches Kommunikationssystem beherrscht alles Visuelle. Unter den Richtlinien dieses „Primat des Symbolischen“ wurde das Fassadenkonglomerat des „New York-New York“ als ein System der Darstellung verstanden, das die simple horizontale Struktur der

¹¹¹ Vgl.: Knoop und Rödl 2007, S.122. Ein übergeordnetes, implizites Narrativ, ist Teil der Casinoanlagen des Las Vegas-Stils.

¹¹² Siehe Kapitel 3.3.

¹¹³ Venturi u.a. 2001, S.19.

Casinogebäude durch die von den kopierten Wolkenkratzer suggerierte Vertikalität kaschiert. Diese Darstellungsfunktion bezog sich auf die Außenansicht von *Rapture*, die ebenso wie es bei der Casinofassade der Fall ist, Horizontalität mit symbolischer Vertikalität verziert. Den Innenraum von Casinos betreffend ist bei Venturi u.a. zu erfahren: „Die Spielhalle ist fast immer sehr dunkel, der Innenhof immer sehr hell. Beide sind ringsum geschlossene Räume.“¹¹⁴ Die Abwechslung der gesteuerten Wahrnehmung, von Innen und (Semi-)Aussen, ist dabei ein Instrument der Einflussnahme auf die Raum- und Zeitwahrnehmung:

Nirgendwo führt das verwirrende Labyrinth dieses unter einer abgehängten Decke immer flachen Raumes an einen Ort, an dem das Tageslicht einfallen, man sogar ins Freie treten könnte. Die Spieler verlieren so jede Orientierung, jedes Zeitgefühl. Man weiß nicht mehr, wo man ist, wie spät es ist.¹¹⁵

Ohne sie Abändern zu müssen kann diese, auf die beleuchtungsgeleitete Wahrnehmungssteuerung des Casinoinnenraumes bezogene, Passage für die Beschreibung der Raumordnung von *Rapture* adaptiert werden. Das „Labyrinth“ ist, obwohl eine Stadt, ein Innenraum der durch eine kunstlichtinduzierte Zeitlosigkeit ein verunklärtes Verhältnis von Innen- zu Außenraum zur Ordnung der Raumwahrnehmung erklärt in der die „Spieler“, wie sie auch im Fall von *BioShock* bezeichnet werden können, sich der Orientierungslosigkeit überantworten. Die bläulich-grüne Lumineszenz die den hinter den Glaswänden ausgebreitet liegenden Außenraum der Stadt markiert, durchdringt den Innenraum und vermischt sich dort mit lokalen Lichtquellen. Sie verwischt dabei aber eine klare Unterscheidung des Innen und Außen, respektive lässt deren Grenzen ineinander schmelzen – eine Strategie, die von Venturi u.a. auch innerhalb der Casinoräume als Beleuchtungsstrategie hervorgehoben wird.¹¹⁶

Der Innenraum des New York-New York liefert ein Beispiel einer solchen Diffusion zwischen Innen- und Außenraum (Abb.23). Dabei wird der sich horizontal ausbreitende Innenraum als kleinstädtisches Gassenmeer stilisiert und, wie es bei der Fassade des Casinos der Fall ist, die symbolische Raumstruktur in einem Widerspruchsverhältnis zur tatsächlichen Raumstruktur belassen. Das Beispiel des Innenraumes des „Bellagio“ zeigt eine

¹¹⁴ Ebd., S.59.

¹¹⁵ Ebd.

¹¹⁶ Vgl.: Ebd., S.65.

Raumdarstellung, in der vor allem die von Venturi u.a. beschriebene Lichtregie für die unklaren Verhältnisse zwischen Raumausdehnung, Form und Tageszeit verantwortlich zeichnet (Abb.21). Das *Pharaoh's Fortune Casino* bedient sich indes einer Beleuchtungsstrategie, die der des restlichen Stadtraums von *Rapture* entspricht.

Der Prototyp des Las Vegas-Casinos ist ein großer, flacher Raum. Es sind technische und ökonomische Erwägungen, die diese Bauform bedingen: Die Kosten der Klimatisierung werden durch einfache Realisierbarkeit minimiert und große Flächen können überspannt werden. Bei Venturi u.a. wird Kritik daran hörbar, bei dem Versuch, Monumentalität zu vermitteln, zu wenig Konsequenz zu zeigen. Die daraus resultierenden Beleuchtungs- und Raumstrategien des Casinos, die die ökonomischen Flachräume in das Odeur der Monumentalität tauchen wollen, seien demnach nur dafür geeignet, deren Begrenztheit zu verschleiern.¹¹⁷

Obwohl bei der dargestellten Raumsituation in *Fort Frolic* kein Bedarf besteht, sich ökonomischen oder physikalischen Beschränkungen, nach dem Modell der angeführten Casinobauten unterzuordnen, folgt die Visualisierung größtenteils dem Vorhaben, eine Kopie der realen Raumverhältnisse zu erzeugen. Das gleiche Prinzip ist auf die allgemeine Struktur der Stadt anwendbar. Die Monumentalität der vertikalen Bauwerke – dargestellt durch die Wolkenkratzer außerhalb der Glaswände – ist dabei auch in *Rapture* als ein zweidimensionales Zeichen im suggerierten Außenraum vorhanden, der den begehbaren labyrinthischen Innenraum in einen größeren Stadtkomplex einordnen soll. Die von Venturi u.a. geäußerte Kritik an inkonsequenter Umsetzung räumlicher Monumentalität ist hier in der digitalen Abbildung, nicht nur des Casinos, sondern auch der gesamten Stadt, dupliziert. Mehr noch, sie wird in größerem Maß an der Stadt sichtbar als an dem diegetischen Casinoraum des *Pharaoh's Fortune*. Im Gegensatz zu dessen diminutiver Dimensionierung die ihre doppelstöckige, rechteckig ausgeführte, architektonische Grundform kaum mit den bislang beschriebenen visuellen Strategien zu maskieren sucht (Abb.21), schöpft die Stadt selbst innerhalb dieses Repertoires aus dem Vollen. Die begehbaren Innenräume von *Rapture* sind grundsätzlich im Rahmen relativ trivialer Geometrie realisiert. Sie suggerieren jedoch gleichzeitig, wie es in den Beispielen des „Trump Taj-Mahal“ (Abb.22) und des „New

¹¹⁷ Vgl.: Ebd., S.64f.

York-New York" (Abb.23) beobachtbar ist, einen komplexeren Aufbau durch den Einsatz einer effizienten Führung des Betrachterblickes.¹¹⁸

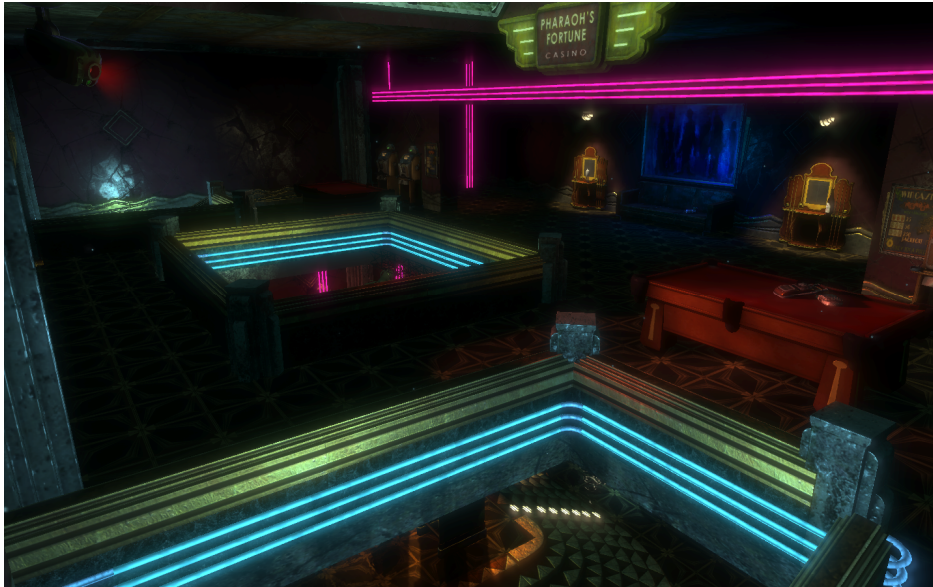


Abb.21: Innenraum des *Pharaoh's Fortune Casino*. Screenshot, *BioShock*



Abb.22: Innenansicht des „Trump Taj-Mahal“ Casino, Las Vegas

¹¹⁸ Im Kapitel 3.3. wurde die räumliche Disparität von Repräsentation und Form bereits anhand der Außenperspektive der Stadt erläutert.



Abb.23: Innenraum des „New York-New York“ Casino, Las Vegas

Im Inneren des Casinos sticht ein weiteres Gestaltungselement sticht ins Auge. An den Wänden der oberen Etage sind Automaten platziert. Stilistisch sind sie kaum von den Spielautomaten zu unterscheiden, die ohnedies im Inneren von Casinos erwartbar sind. Es handelt sich um „*Vending Machines*“, wie sie in ganz *Rapture* zu finden sind. Die „Geschäftsmaschinen“ übernehmen die Aufgabe, die Bewohner mit Gütern zu versorgen, sind aber gleichzeitig auch für ludische Überlegungen von Bedeutung. Mit der Einführung der Geräte tätigen die Designer einen Kunstgriff mit dem sie *Gameplay* und *Narrativ* eng miteinander verschränken, denn über die Geräte wird die für die Progression im Spiel notwendige Versorgung mit „*Pick Ups*“¹¹⁹ gewährleistet. Die direkte Integration dieser *Gameplay*-Elemente, in das Design des Szenarios, wird bei den meisten anderen Genrevertretern, etwa *Wolfenstein: The New Order*, ebenso angewandt.¹²⁰

Claus Pias verwendet die, von Roland Barthes entlehnten, Begriffe „Distributionell“ und „Integrativ“, um die spieltechnische Relevanz der in der Darstellung von Computerspielen vorgefundenen Elemente zu kategorisieren. Während „Distributionell“ eine direkte Auswirkung bezeichnet – ein Revolver, der zuvor gefunden wird, kann später abgefeuert werden – bezeichnet „Integrativ“ eher die Funktion von Indizien: Beschreibung von Personal, der Umgebung oder anderer Umstände. „Distributionelle“ Elemente sind nach

¹¹⁹ Der Begriff *Pick Up* bezeichnet sammelbare Gegenstände innerhalb der Spielstruktur. Diese können als reines Symbol realisiert sein oder als Teil des Szenarios visualisiert werden.

¹²⁰ Vgl.: Bonner 2015, S.279.

Pias horizontal, also syntagmatisch und metonymisch organisiert, während „Integrative“ vertikal, paradigmatisch und metaphorisch organisiert sind.¹²¹

Die Automaten, die in *BioShock* zu finden sind, stellen einen Überlappingsfall der Gegenüberstellung „Distributionell“ und „Integrativ“ dar. Auf der syntagmatischen Ebene sind sie als Teil der Spielmechanik, des *Gameplay*, als formal deutlich verifizierbarer Abholpunkt für *Pick Ups* erkennbar. Die paradigmatisch-metaphorische Ebene bringt diese Funktion in Zusammenhang mit der Ästhetik der Erzählung, innerhalb derer die Automaten gleichzeitig sowohl ein funktionales Element der Spielmechanik, als auch Designelement des ökonomischen Systems der Stadt, sind.

Die von Pias getroffene Unterscheidung, zwischen Indizien und Informationen, eröffnet auch die Möglichkeit einer Gewichtung der beiden Teile der Darstellung. Damit wird eine Aussage über die Wertigkeit der räumlichen Erzählung innerhalb des Spiels zugelassen. Auf die, den *BioShock*-Teilen zugrunde liegenden, Spielmechaniken wurde bereits eingegangen.¹²² Die in Kapitel 2.3 beschriebenen Merkmale die das Genre *First-Person-Shooter* definieren, sind als eine Mindestsumme von Gemeinsamkeiten zu verstehen, die ein diesem Genre zugeordnetes Spiel aufweisen muss. Die speziell in *BioShock* zu findende Ästhetik der dystopischen Erzählung ist dabei der von Pias beschriebenen integrativen Achse zuzuordnen. Subtrahierte man diese Elemente, würde das Spiel immer noch als Spiel funktionieren. Es wäre zwar spielbar, würde dabei aber kein Element der (dystopischen) Erzählung mehr enthalten aufgrund derer das Spiel hier von Interesse ist. Pias führt das Beispiel älterer Textadventures vor Augen. Diese boten oftmals eine Option, verbale Darstellungen, die nicht für die unmittelbare Spielbarkeit des Spiels vonnöten sind, abzuschalten.¹²³ Angesichts der Möglichkeit ihrer Deaktivierung wäre der Wert einer Erzählung als denkbar gering einzustufen – was bei *BioShock*, dessen Hauptbestandteil das dominante dystopische Narrativ ist, ist das allerdings nicht der Fall ist.

Die besagten Automaten existieren in verschiedenen Varianten. Die unterschiedlichen optischen Gestaltungen sind dabei wieder den Ansprüchen des *Gameplays* geschuldet, das von den *Pick Ups* leichte Identifizierbarkeit erfordert. Geräte wie der, einem „einarmigen Banditen“ nachempfundene, „*El Ammo Bandito*“, ein Munitionsautomat,

¹²¹ Vgl.: Pias 2010, S.144.

¹²² Siehe Kapitel 2.3.

¹²³ Vgl.: Pias 2010, S.144f.

machen dabei nur mit einem Seitenblick auf die Genrezugehörigkeit von *BioShock* Sinn.¹²⁴ Ein anderes Gerät das die Skurrilität der Automatenversorgung auf formale Weise zuspitzt, trägt den Namen „*Circus of Values*“. Dabei ist die Zweideutigkeit des englischen „*value*“ in der deutschen Übersetzung interessant: Einmal ist der Automat als „Zirkus der Wertgegenstände“ lesbar, ein anderes Mal als „Zirkus der Werte“.

Mit der Verbreitung der spielautomatenartigen Geräte, innerhalb des gesamten Stadtraums, findet auch die Anmutung des Erlebnis-Ausnahmezustandes des Casinoraums in der allgemeinen Raumregie der Dystopie deutliche visuelle Ankerpunkte.

Bei der Begehung des *Pharaoh's Fortune Casino* zeigt sich eine Raum, der die grundsätzlichen formalen Elemente eines Casinoraums aufweist, mit der Umsetzung jedoch weit weniger konsequent umgeht, als das bei den realen Vorbildern der Casino-Themenarchitektur der Fall ist. Das *Pharaoh's Fortune* ist essenziell eine Mikrohommage an das architektonische Gestaltungsrepertoire des Casinos, das innerhalb der restlichen Abschnitte der Stadt in erheblich konsequenterem Maß zum Einsatz kommt. So scheint es beinahe eine Notwendigkeit zu sein, diesen bescheidenen Casinoraum deutlich als solchen zu markieren – denn es ist denkbar dass er innerhalb der ständig auf den Casinostil zurückgreifenden Hyperrealität der Stadt nicht mehr eindeutig als solcher identifizierbar wäre. Das *Pharaoh's Fortune* ist in *BioShocks* Raumnarrativ die Darstellung einer Casino-Themenarchitektur innerhalb einer übergeordneten, bereits weit opulenter ausgeführten, Casino-Themenarchitektur. Das Begehen des diegetischen Casinos ist in Anbetracht dieser Umstände einer selbstreflexiven Geste gleichzusetzen, die diese flächendeckende Verwendung von Casinoästhetik verdeutlicht.

4.3 Die Leinwand des Malers – Ideologie der Utopie

Die unter dem leckenden Glasdach gelegene Treppe im Atrium führt in die obere Etage von *Fort Frolic*. Über dem Ausgang der Treppe befindet sich eine der ubiquitären Leuchttafeln, mit deren Aufschrift „*Fleet Hall*“ für das gleichnamige Theater geworben wird. Über den Stiegenaufgang erreicht man eine Lobby mit Sitzgelegenheiten. Ein kleines Bistro befindet sich nebenan. Die komplette rund um das Theater betrachtbare Infrastruktur ist ein

¹²⁴ Siehe Kapitel 2.3.

statischer Zeuge dessen ursprünglicher Funktion und leidet, wie sämtliche Räume in der Stadt, an dystopischer Vakanz.



Abb.24: *Cohen's Collection* Galerie. Screenshot, *BioShock*

Die zentrale Position des Theaters, und damit der Kunst, innerhalb des repräsentativen Aufbaus des Areals dient dessen zentralen Narrativ. *Fort Frolic* inszeniert sich als Einlösung des Versprechens, das in der ideologischen Beschreibung von *Rapture* gegeben wurde: „[...] *Rapture, a city where the artist would not fear the censor* [...]“¹²⁵

Der Stellenwert der Kunst wird hier auf den ersten Blick durch die Metapher der Bühne dargestellt, einer auch als allgemeine Stadtmetapher gebräuchlichen Figur, unter anderem bei Camillo Sitte – worauf in Kapitel 7.5 noch näher eingegangen wird.¹²⁶ Erkundet man weiter, entdeckt man „*Cohen's Collection*“, eine Galerie (Abb.24). Ein Loch klafft im Eingangsbereich, der Boden ist bedeckt mit Papierresten und einigen Pinseln: ein Memento der einstigen Funktion der Räumlichkeiten. Der Großteil der Möblierung ist verschwunden, der Putz löst sich bereits von den Wänden – in *Cohen's Collection* ist der Grad der Verwüstung noch weiter voran geschritten als das in anderen Bereichen *Fort Frolics* der Fall ist. Auch die Beleuchtung, die in anderen Arealen aller Verwüstung trotzend auf wundersame Weise funktional bleibt, fehlt hier. Nahe des Eingangs steht linkerhand eine

¹²⁵ Andrew Ryan, *BioShock*.

¹²⁶ Vgl.: Hnilica, Sonja: Stadtmetaphern. Camillo Sittes Bild der Stadt im Architekturdiskurs. Diss. TU Wien 2006, S.119.

Staffelei auf der sich ein Gemälde befindet, das Wolkenkratzer abbildet. Zwei weitere, an den Wänden hängende, Gemälde sind völlig unkenntlich.

An der Kunst, die im *Fort Frolic*-Abschnitt einen zentralen Teil der Symbolik beansprucht, lässt sich ein Teilaspekt der ursprünglichen Utopie ablesen. Der diegetische Schirmherr der künstlerischen Angelegenheiten der Idealstadt ist die Künstlerfigur *Sander Cohen*, der Namensgeber der vorgefundenen Galerie. Wie auch Utopiegründer *Andrew Ryan*, ist *Cohen* als Charakter eine figurative Repräsentationsinstanz von Ideologie, die hinter den räumlichen Bedingungen der Stadtstruktur steht:

*Rapture's going to hell, and why? Because of them... always behind the scenes. At the Lyceum, at the galleries in SoHo, even down here, in this so-called-Utopia. The Doubters. But Ryan understands. We're simpatico... Yes, there's blood in the streets. Yes, people sometimes... disappear. [...] Well, I suppose the Doubters think you can paint a picture without soiling your smock...*¹²⁷

Wie bei dem diegetischen Personal von *BioShock* üblich, ist der ideologische Monolog, aufgezeichnet auf einem Tonband, der Modus der rhetorischen Interaktion.¹²⁸ *Cohen* klagt die „Zweifler“ an, zu glauben, ein Bild malen zu können, ohne sich den Malerkittel zu beschmutzen. Die Analogie des Malers als Bild des am Ideal der Utopie Arbeitendem, ist im utopischen Kanon nicht beispiellos.

„Der platonische Politiker komponiert Staaten – um ihrer Schönheit willen.“¹²⁹ merkt Karl Popper über die Politik in Platons *Politeia* an – und adressiert damit die Immanenz der Dystopie in der Struktur der Utopie, wie in Kapitel 2.1 mit Erasmus' Kritik an Morus' Utopie aufgezeigt wurde. Als die ideale sozial-räumliche Ordnung der Insel *Utopia* einer kritischen Öffentlichkeit gegenüber trat, warf sie bereits den dystopischen Schatten der eigenen Radikalität auf sich selbst. In ähnlichen Bahnen wie die von Erasmus gegenüber Morus' Ideal geäußerten Kritik, bewegt sich Poppers Ermahnung des ästhetisch-politischen Ideals des platonischen Staates: „Die Ansicht, dass die Gesellschaft, der Staat, ebenso schön sein solle wie ein Kunstwerk, führt nur zu leicht zu gewaltsamen Maßnahmen.“¹³⁰ Das über den

¹²⁷ *Sander Cohen, BioShock.*

¹²⁸ Auch das ist ein Beispiel der Verschränkung von Narration, mit Elementen der Spielefunktion, wie sie in Kapitel 4.2 anhand der Automaten demonstriert wurde. Anstatt die Informationen über Charaktere direkt an das *Interface* des *Gameplay* zu projizieren, werden sie durch die Tonbänder zu einem Teil der Diegese gemacht.

¹²⁹ Popper, Karl R.: 1980 Die offene Gesellschaft und ihre Feinde. Der Zauber Platons. Bd.1,8.Auflage Tübingen: J.C.B. Mohr 2003, S.197.

¹³⁰ Ebd., S.198.

Dingen levitierende Ideal bedroht in der Utopie die Realität des Humanen – die Utopie wird zu ihrer Selbstkritik.¹³¹ Der drastische Unterton der, in ästhetischer Einheit mit der Realität verschränkten, Utopien kommt in der Maler-Metapher zum Ausdruck. Platons *Sokrates* zu *Glaukon*, über die Kunst, einen Staat zu „malen“: Zuerst muss der Künstler die Leinwand rein waschen.¹³²

Popper bezeichnet eine Methode Platons als gefährlich, die er als „die Methode des Planens im großen Stil, die utopische Sozialtechnik, die utopische Technik des Umbaus der Gesellschaftsordnung oder die Technik der Ganzheitsplanung“¹³³ bezeichnet. Die dem entgegengesetzte, von Popper für rational gehaltene, Methode ist die „von Fall zu Fall angewendete Sozialtechnik, die Sozialtechnik der Einzelprobleme, die Technik des schrittweisen Umbaus der Gesellschaftsordnung oder die Sozialtechnik der kleinen Schritte“¹³⁴

Ästhetizismus und Radikalismus müssen dazu führen, die Vernunft durch die irrationale Hoffnung auf politische Wunder zu ersetzen. Popper nennt diesen Irrationalismus einen „Romantizismus“, der mit der Prospektive auf ein ideales Staatswesen an unsere Gefühle, und nicht an unsere Vernunft appelliert. Die besten Absichten, den Himmel auf Erden einzurichten, verwandeln die Welt immer wieder in eine Hölle. „eine jener Höllen, die Menschen nur für ihre Mitmenschen bereiten.“¹³⁵

Das Szenario der von Menschen geschaffenen Welt, die ihm zum Feind wird, ist eine Rekurrenz des *Rapture*-Motivs „*No gods or kings. Only men.*“ Die utopische Stadt kippt in *BioShock* in dystopische Radikalität, weil sie eine Manifestation der von Popper als totalitär gebrandmarkten Vorgangsweise ist. *Rapture* ist eine schlagartig aus der Taufe gehobene Überspitzung des von Popper kritisierten „Planens im großen Stil“. Das irrationale utopiepolitische Wunder der im Ozean entstehenden Metropole ist eine unter Augenzwinkern angewandte Entsprechung der Methode Platons. Ihre Baumeister sprechen dieselbe unheilsschwangere Sprache des Malers, der vor der idealen Welt „die Leinwand rein waschen“ muss. Der Ästhetizismus der die Stadt unter Wasser nicht nur zu einer besseren Welt machen will sondern auch, im Ideal Platons, zu einer schöneren, ist die

¹³¹ Vgl.: Seeber 2009, S.25.

¹³² Vgl.: Popper 1980, S.179f.

¹³³ Ebd., S.187.

¹³⁴ Vgl.: Ebd., S.187.

¹³⁵ Vgl.: Ebd., S.200.

Arbeitsweise des utopischen Malers der es in Kauf nimmt, dass man sich bei ihrer Kreation „den Kittel beschmutzt“.¹³⁶

¹³⁶ Auch die Metapher des Malens für die utopiepolitische Arbeit ist innerhalb von *BioShock* an die Spitze getrieben. Bevor Sander Cohen sich bildlich mit „*I suppose the Doubters think you can paint a picture without soiling your smock*“ auf Kollateralschäden beruft, wiegt er bereits tatsächliche Opfer gegen das ideologische Vorhaben der Stadt auf: „*Yes, there's blood in the streets. Yes, people sometimes... disappear.*“

5. Arcadia

„God did not plant the seeds of this Arcadia – I did.“

- Andrew Ryan, BioShock

Beim Betreten *Arcadias* verstummt das Hintergrundgeräusch der Urbanität. Der Klang von Grillen, das Rauschen von Wind im Blattwerk sind die akkustischen Vorboten des Eindrucks, den *Arcadia* erweckt. Während die schweren T-Träger, die die Wände der Stadt gegen den Druck des Ozeans stabilisieren und die verglasten Dachsektionen, die den Blick nach Draußen hin erlauben, die Künstlichkeit der Umwelt nicht vergessen lassen, weicht die materielle Geometrie der Architektur des Rauminneren einem weicherem Formenrepertoire überall dort, wo Strauchwerk und Bäume die Raumgestalt kaschieren, und den verwinkelten Eindruck eines wild gewachsenen Gartens erzeugen. Die Plattenspieler und Echos von Maschinenklängen machen einer neuen Klangkulisse Raum, die in ihrer überladenen Fülle von Geräuschmotiven vor allen Dingen einen Eindruck heraufbeschwören will: Natur.

5.1 Andere Orte – Utopien als Heterotopie

Michel Foucault führt als Beispiel einer räumlichen Ausprägung seiner Heterotopie den Garten an: „Der Garten ist die kleinste Parzelle der Welt und darauf ist er die Totalität der Welt.“¹³⁷ In Foucaults Vorstellung der Heterotopie fungiert der Garten als ein totalisierendes Raumkonzept. Der traditionelle Garten symbolisiert diese Ordnung als Geometrie, die dazu dient, symbolische Ordnung zu suggerieren.¹³⁸ Foucault spricht vom Beispiel des persischen Gartens der, als Abbild der Welt, dem Teppich Modell steht – Der „Teppich“ als mobiler Garten und als Einheit der „Totalität der Welt“.¹³⁹

¹³⁷ Foucault, Michel: Andere Räume. In: Ritter, Roland und Bernd Kanllner-Vlay: Other Spaces, Die Affäre der Heterotopie. Graz: HDA 1998, S.35.

¹³⁸ Vgl.: Böer, Kathrin und Felix Sattler: Casino-Landschaften, Über Spielparadiese auf Gartenteppichen und Mississippi-Schiffen. In: Ulrich Schädler und Ernst Strouhal (Hrsg.): Spiel und Bürgerlichkeit, Passagen des Spiels I. Wien und New York: Springer 2010. S.315-334, S.319f.

¹³⁹ Vgl.: Foucault 1998, S.33ff.

Ist der Garten, Foucaults Heterotopiekonzept folgend, innerhalb der dystopischen Idealstadt¹⁴⁰ ein räumliches Konzept, einer dieser „Anderen Orte“, der innerhalb des Beschränkten Raumes die Funktion eines Indikators für die Totalität der Stadt ausdrückt? Die Struktur anderer Orte, die Foucault als heterotopische Orte klassifiziert,¹⁴¹ kann Licht auf die Situation des Gartens in der Struktur der dystopischen Unterwasserstadt werfen.

Ein Beispiel einer wandelbaren Heterotopie, die in beständiger Verbindung zur Gesellschaft steht, ist der Friedhof. Er befindet sich außerhalb der Stadt, jeder hat Verwandte dort, wie Foucault seine Verbindung mit den um ihn Wohnenden umschreibt. Sein Platz und seine Beschaffenheit befinden sich in Abhängigkeit vom Set der gegenwärtigen Annahmen. Auferstehung, ja oder nein? Welche Bedeutung haben die sterblichen Überreste? Der Friedhof ist demnach der räumliche Ausdruck, einer Summe von, auf gesellschaftlicher Ebene verhandelter, Überlegungen über Leben und Tod.¹⁴²

Böer und Sattler sehen Foucaults Bild des „tragbaren Gartens“¹⁴³ als visuelle Aktualisierung der „[...] Vorstellungswelt des Paradieses durch einen umgrenzten und ästhetisch geordneten Raum im Freien.“¹⁴⁴ Dem folgend wirft sich die Frage auf, inwiefern der Garten innerhalb der utopischen Struktur der Stadt eine unterstützende Funktion wahrnimmt, oder anders formuliert, ob der Garten innerhalb einer utopischen „Totalität“¹⁴⁵ als eine Abbildung derselben funktioniert.

Die Zusammenführung von Utopien und Heterotopien sind dabei nicht so einfach, wie es zunächst erscheint. Der nahe liegende Vergleich zwischen Heterotopien und Utopien als zwei räumlich strukturierte Konzepte ist dabei Foucaults Formulierung geschuldet, der die Heterotopien im Kontext von Utopien konstruiert :

Die Utopien sind die Platzierungen ohne wirklichen Ort: die Platzierungen, die mit dem wirklichen Raum der Gesellschaft ein Verhältnis unmittelbarer oder umgekehrter Analogie unterhalten. Perfektionierung der Gesellschaft oder Kehrseite der Gesellschaft: jedenfalls sind die Utopien wesentlich unwirklich Räume.¹⁴⁶

¹⁴⁰ Eine genauere Betrachtung des Begriffs „Idealstadt“ findet sich in Kapitel 6.2.

¹⁴¹ Vgl.: Foucault 1998, S.29.

¹⁴² Vgl.: Ebd., S.33.

¹⁴³ Vgl.: Ebd.

¹⁴⁴ Böer und Sattler 2010, S.319f.

¹⁴⁵ Foucault 1998, S.35.

¹⁴⁶ Ebd., S.29.

Foucaults Umschreibung von Utopien führt entlang der Definitionen, die auch im Fall des, in *BioShock* verfolgten, Aufbaus der Utopie Resonanz findet. Die Stadt *Rapture* überzeugt als die Simulation eines solchen „unwirklichen Raumes“ der mit der Gesellschaft aufgrund der darin platzierten Elemente in einem Verhältnis steht, essentiell jedoch ein „unwirklicher Raum“ ist. Ein unwirklicher Raum in zweierlei Hinsicht. Erstens, da die mediale Beschaffenheit als virtuelle Simulation die Unwirklichkeit, oder zumindest die Nichtaktualität der Stadt beständig aufzeigt. Zweitens, weil die Stadt auch innerhalb der Diegese eine, nach der Praxis der utopischen Erzählung in die Unwirklichkeit eines außergewöhnlichen Ortes platzierter Raum ist.

Die Heterotopien stehen – so Dander über seine Analyse der heterotopischen Qualitäten virtueller Utopien – in der Tradition der Utopien und können, wenn auch nur bedingt, als „postmoderne Utopien“ gelesen werden.¹⁴⁷ Nach Danders Darstellung erfährt der Heterotopiebegriff bei Foucault eine entideologisierende Läuterung und wird dem Primat der Vielfalt unterstellt. Er ist infolgedessen nicht unbedingt dazu geeignet, die Totalität einer utopischen Allgemeinheit zu beschreiben. Die Kategorien, die Foucault innerhalb der Heterotopien beschreibt, stellen kein vollständiges System dar, sie betonen unterschiedliche Spielarten und auch Dander betont vor allem ihre Begrenzung auf bestimmte Aspekte.¹⁴⁸

Heterotopien sind demzufolge also die kleinen, vielfältigen Teile, die eine Weiterentwicklung des Utopiebegriffes bilden. Ihre Referenz auf bestimmte Teilbereiche der politisch-sozialen Wirklichkeit, wie es etwa am Beispiel des Friedhofs oder des Bordells zu sehen ist, stellt dabei eher einen Kontrast zur tendenziell monomanischen Baustruktur von Utopien dar, die nach Gustafsson durch „utopische Generalisation“ gegen diese kleinen Elemente wirkt.¹⁴⁹ Dander verfolgt diese Argumentationsweise indem er die Heterotopien als eine modernere Version der Utopie betrachtet, die den generalisierenden Fokus zugunsten von Teilsegmenten suspendiert.¹⁵⁰

¹⁴⁷ Vgl.: Dander, Valentin: *Zones Virtopiques. Die Visualisierung der Heterotopien und eine mediale Dispositivanalyse am Beispiel des Medienkunstprojektes Zone*Interdite*. Innsbruck: Innsbruck university press 2014, S.64.

¹⁴⁸ Vgl.: Ebd.

¹⁴⁹ Vgl.: Gustafsson 1982, S.287.

¹⁵⁰ Vgl.: Ebd., S.61.

Man muss also, der Beweislage folgend, *Arcadia* als eine Utopie zweiter Ordnung sehen, die innerhalb der Struktur der ultraobjektivistischen Primärutopie¹⁵¹ von Rapture lokalisierbar ist. Die Heterotopien sind Orte klarer Grenzen, laut Foucault setzen sie ein System der Öffnung und Schließung voraus. Damit meint Foucault sowohl die räumliche Abgrenzbarkeit eines Heterotopieortes, als auch ein hierarchisches aufgebautes System der Eintrittsregelung. Der Eintritt kann verwehrt oder, durch soziale oder rituelle Techniken, reguliert werden.¹⁵²

In der Diegese des Spiels vermittelt die Gründungsgeschichte *Arcadias* ein solches Moment der Schließung. *Andrew Ryan* erbaut *Arcadia* als Teil der Utopiestadt, lässt aber nach der Fertigstellung nur noch zahlende Kunden und Kundinnen ein. Ein diegetischer Monolog, nach bekanntem Muster, erzählt von der Konfrontation, der Erschafferin des Areals, mit dem Stadthierarchen:

*Today Arcadia was closed off to all but paying customers. The man hires me to build a forest at the bottom of the ocean, and then turns a walk in the woods into a luxury. Ryan asked, "Should a farmer not be able to sell his food?" "Is a potter not entitled to a profit from his pots?" I started to argue with the man and then I remembered who signed my checks. Only thing worse than a hypocrite is an unemployed one.*¹⁵³

Das Gegenargument erfolgt in Form einer Wiederholung der rhetorischen Struktur der Ansprache zu Beginn von *BioShock*¹⁵⁴: Eine Reihung von Suggestivfragen, die Regulationsfreiheit der Produktivität als fundamentales ideologisches Prinzip annehmen. Die Funktion *Arcadias* ist damit klar in den ideologisch-funktionellen Komplex der Idealstadt *Rapture* eingebunden, wenn *Ryan* seine ideologisch fundierte Handlungsfreiheit am konkreten Beispiel der künstlichen Gartenanlage unter Beweis stellt. Die von der *Arcadia*-Erbauerin *Langford* ausgedrückte Verärgerung darüber, die Gartenflächen in ein Luxusresort zu verwandeln, in das nur nach Bezahlung Eintritt erlangt werden kann, lanciert ein Appell auf die Umwelt als ein, sich außerhalb der Sphäre der Luxusgüter befindliches, Allgemeingut. In *Andrew Ryans* indirekter Antwort auf die Kritik des Vorenthaltens der Grünflächen, wird seine utopische Philosophie in eine Geschichte verpackt:

¹⁵¹ Die „Primärutopie“ *Rapture* funktioniert, Kraft ihrer ideologischen Prämissen, im utopischen Gefüge von *BioShock* als die zentrale Eigenschaft, an die untergeordneten Elemente durch die von Gustafsson beschriebene „utopische Generalisation“ angepasst werden. Vgl.: Gustafsson 1982, S.285ff.

¹⁵² Vgl.: Foucault 1998, S.35.

¹⁵³ *Julie Langford, BioShock.*

¹⁵⁴ „[...]Is a man not [...]“. Siehe Kapitel 1.

*On the surface, I once bought a forest. The Parasites claimed that the land belonged to God, and demanded that I establish a public park there. Why? So the rabble could stand slack-jawed under the canopy and pretend that it was paradise earned. When Congress moved to nationalize my forest, I burnt it to the ground. God did not plant the seeds of this Arcadia; I did.*¹⁵⁵

Die Passage ist eine eindeutige Analogie zu seiner nach der Errichtung von *Arcadia* verfolgten Handlungsstrategie. In seinen Worten „*God did not plant the seeds of this Arcadia; I did*“ wird der Name *Arcadia* als ein generelles mythisches Motiv eingeführt. Der Wald wird als „*this Arcadia*“ bezeichnet. Innerhalb der Auswahl der mythisierenden Namen, die der geistige Schöpfer der Unterwassermetropole den Teilbereichen der Stadt gibt, attestiert „*Arcadia*“ dem Unterwassergarten eine spezielle symbolische Bedeutung. *Arcadia*, Arkadien, ist die Bezeichnung der griechischen Landschaft, in der die Hellenisten die Menschen des goldenen Zeitalters leben glaubten. Ein Ort, unbelastet von Arbeit und gesellschaftlichen Anpassungsdruck – das Land der idyllischen Natur und der seligen Hirten.

Bei Seeber werden derartige Rückgriffe auf mythisch-poetische Motive als ein Teil des utopischen Kanons vermerkt. Mythisch-utopistische Entwürfe überlassen dem Individuum mehr Freiheit, als ihm von der klassischen Utopie gewährt wird. Dabei wird typischerweise mit mythisch-poetischen Bildern operiert, die an das Unbewusste oder Vorbewusste des Menschen appellieren.¹⁵⁶

Arcadias Bild eines *locus amoenus* steht dabei in auffallendem Widerspruch zum utopischen Ideal von *Rapture*, das sich einem technophilen Primat der Rationalität verschreibt. „*I believe in no God, no invisible man in the sky. But there is something more powerful than each of us, a combination of our efforts, a Great Chain of industry that unites us.*“¹⁵⁷, proklamiert *Andrew Ryan* in einer der Tonbandaufnahmen, die während des Aufenthalts in *Arcadia* hörbar sind. Die Metapher der „großen Kette der Industrie“ als ideologisches Moment, steht im Kontrast zu dem arkadischen Nativismus des artifiziellen *locus amoenus*. Auch nach Seeber unterscheiden sich diese „mythischen Projektionen“ innerhalb des Utopiekanons von den klassischen Utopien, da sie „rationaler Gesellschaftsanalyse“ entbehren.¹⁵⁸

¹⁵⁵ *Andrew Ryan, BioShock*

¹⁵⁶ Vgl.: Seeber 2009, S.28.

¹⁵⁷ *Andrew Ryan, BioShock*.

¹⁵⁸ Vgl.: Seeber 2009, S.29.

5.2 Antiindustrielle Utopiestrukturen

Setzt man die Begehung der Landschaftsformationen des künstlichen Arkadiens fort, wird man Zeuge weiterer Versuche, die industrielle Vision der utopischen Stadt zu verschleiern. An Rosenbeeten, Weinreben und überwachsenen Marmorfiguren vorbeischreitend, wird ein Bild vermittelt, das sich zum Eindruck einer utopischen Idyllenflucht kristallisiert. Eine Flucht vor der positivistischen Urbanität der zurückliegenden Areale.

In *News from Nowhere: Or, An Epoch of Rest, Being Some Chapters from a Utopian Romance* (1890) visioniert der britische Maler, Architekt und Ingenieur William Morris (1834-1896) eine sozialistische Gesellschaft des 21. Jahrhunderts, die ohne Maschinen und Fabriken, in einer Welt von mittelalterlicher Art lebt. Der Entwurf war eine Reaktion auf die Sozialutopie *Looking Backward 2000–1887* (1888) des amerikanischen Sozialreformers Edward Bellamy (1850-1898), in der eine ebenfalls sozialistisch organisierte Gesellschaft abgebildet wird, deren Wohlstandsbasis sich auf einer, von Industrie und Technik versorgten, Großstadtgesellschaft gründet.¹⁵⁹ Die *Utopian Romance* versetzt einen Protagonist in ein alternatives England, das weder Großstädte noch Industrie kennt. In der Gesellschaft von *Nowhere* existiert keine Grenze zwischen Stadt- und Landleben, die Gebäude sind ohne erkennbare städtebauliche Struktur in der Landschaft verteilt – ein Produkt der Absenz baugesetzlicher Vorschriften. Die diese semiländliche Gegend bewohnende Gesellschaft besteht aus klassenlosen Individualisten, die ihren eigenen Neigungen und Fähigkeiten nachgehen.¹⁶⁰

Mit der Revitalisierung gotischer Bauformen manifestiert sich in *News from Nowhere* eine architektonisch-nostalgische Komponente. Der Roman stellt die Synthese des theoretischen Denkens William Morris' dar, und bildet die Gesellschaft als eine durch komplexe Zusammenspiele von Kunst, Kunsthandwerk und Architektur gestaltete Umwelt ab. Morris sah die ästhetische Oberfläche einer Gesellschaft als in untrennbarer Verbindung

¹⁵⁹ Vgl.: Nerdinger: Winfried (Hrsg.): Architektur wie sie im Buche steht. Fiktive Bauten und Städte in der Literatur. Salzburg: Anton Pustet Verlag 2006, S.287.

¹⁶⁰ Vgl.: Nerdinger 2006, S.287f.

mit dem politisch-sozialen System stehend und infolgedessen als nicht auf anders strukturierte Gesellschaften übertragbar.¹⁶¹



Abb.25: Arcadia. Screenshot, *BioShock*

In *BioShock* steht die ästhetische Oberfläche der Architektur von *Arcadia* nur teilweise in Einklang mit der des restlichen *Rapture*. Die von Streben durchzogenen Glasdächer sind ein wiederkehrendes Gestaltungsmerkmal der gesamten Stadt. Sie sind die Grundstruktur, innerhalb derer die Grünflächen angelegt werden (Abb.25 und 26). Es dominiert die Bemühung, den Eindruck eines geschlossenen Kunstparks zu erhalten, die Immersion bricht sich aber wiederholt – wahrscheinlich nicht versehentlich – an der urbanen Hintergrundkulisse die durch, die wohlbekannten, von Stahlstreben durchzogenen Glasdächer erkennbar ist – nach Art einer subnautischen Karikatur der Situation des New Yorker Central Parks, hinter dessen Baumkronen die Stadt emporragt. Die Streben der Glasdächer verschränken sich mit dem floralen Ornament und erzeugen den Anschein eines viktorianischen Glashauses. Das ist eine visuelle Imitation die, im Kontext der nostalgisch-atavistischen Formensprache der Stadt betrachtet, als durchaus gewollt verstanden werden kann. In den Konzepten für *Arcadia* ist dieses herausstechende optische Element deutlich erkennbar (Abb.24).

¹⁶¹ Vgl.: Ebd., S.288f.



Abb.26: *Arcadia*. Konzeptzeichnung, *BioShock*

Die Konzeptzeichnung (Abb.27) zeigt *Arcadia* von gärtnerischer Handarbeit geprägt. Die in dem Bild dargestellten Werkzeuge – der Schubkarren, die Gartenschere, die Gartenschaufel – vermitteln einen Eindruck ruraler Gemächlichkeit. Sie Zeugen von einem, mit der preferentiellen Vision des Industrialismus, den der Stadtvisionär *Andrew Ryan* in seiner Metapher der „*Great Chain of Industry*“ zum Ausdruck bringt, in Kontrast stehenden Arbeitsmodus.

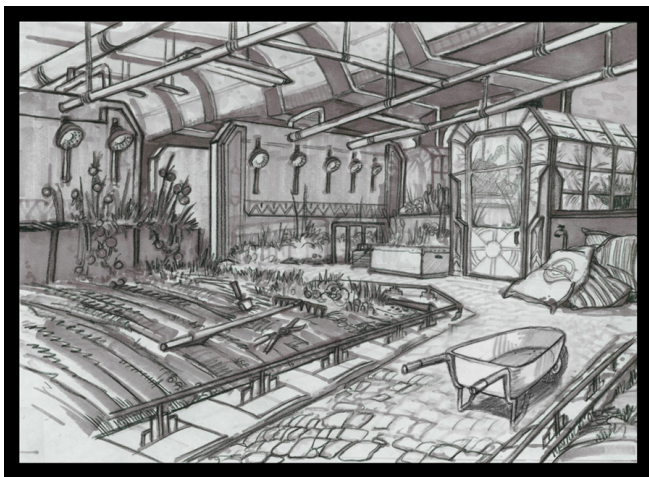


Abb.27: Gartenanlagen in *Arcadia*. Konzeptzeichnung, *BioShock*

Die hinter *Arcadia* stehende Gestaltungsidee folgt in diesen Details in der Tat der Form einer, innerhalb eines größeren System stehenden, partikularen Heterotopie, wie sie in Kapitel 5.1 beschrieben wurde – einem anderen Raum, mit anderen Regeln. Die Umsetzung der

Eckpunkte dieser „Mikroutopie“ folgt, auch in der Darstellung der Arbeitsstruktur, der von Morris als Gegenpol zum Ideal der umfassenden Idealisierung geschaffenen *Utopian Romance*. *Arcadia* ist eine „Heterotopie der Entschleunigung“. Die Symbole der floristischen Handarbeit, die in der Konzeptzeichnung (Abb.27) gezeigt werden, sind im gesamten Areal von *Arcadia* omnipräsent. Wiederholt sind in der Szenerie verteilte Werkzeuge zu finden, deren Platzierung zudem noch eine konkrete narrative Funktion verfolgt. An einer Stelle ist ein Erdloch hinterlassen, die Schaufel liegt unweit davon. Ein an anderer Stelle auffindbares Mikronarrativ zeigt einen umgefallenen Schubkarren, dessen Inhalt auf dem Boden verteilt liegt. Diese Elemente lassen dem Betrachter bzw. der Betrachterin interpretativen Spielraum und sind, simultan dazu, ein erster subtiler Marker für die dystopische Restrukturierung der Szenerie: Sind die Werkzeuge hastig aufgegeben worden? Wurde die Gartenlandschaft noch vor Kurzem bewirtschaftet?

Der ästhetische Aufbau der Stadtregion verfolgt auch in der Themenarchitektur der vorzufindenden Gebäude das Prinzip der übergeordneten Idee einer ländlichen Idylle. Wie in Morris' *News from Nowhere* der strukturfreie antiurbane Baustil der in der Landschaft verteilten kleineren architektonischen Einheiten ein Ausdruck der ideologischen Struktur des utopischen Systems ist, steht auch die in *Arcadia* zu findende Architektur für die Abgrenzung des Gebietes von der restlichen mondän-urbanen Atmosphäre Raptures. Die ornamentalen Fassaden des Art-Deco Baustils weichen in *Arcadia* nunmehr einer dörflicheren Fassade. Die Materialität der urbanen Räume, zum freigiebigen Einsatz von Metallen und Marmor neigend, wird zu Gunsten einer rustikalen Textur zurückgenommen: Pflastersteine, grobes Mauerwerk und weiß verputzte Wände sind die prädominant vorkommenden Oberflächen. Holzbalken und Verschläge ersetzen das mit industrieller Symbolik aufgeladene, genietete Metall. Die Holzstreben verdrängen die omnipräsenten Stahlträger und Rohre als primäres funktionelles Stabilisierungselement. Der „Farmers Market“, ein Areal in *Arcadia*, präsentiert den ästhetischen Ausdruck dieser Architektur in konzentrierter Form (Abb.28) als ein „vernakuläres Bauen im menschlichen Einvernehmen.“¹⁶²

Durchschreitet man die Gassen, findet man sich in der konstruierten komprimierten Illusion eines Dorfes wieder. Man weicht Fässern und Kisten aus und passiert hölzerne Karren, beladen mit Konsumgütern aus landwirtschaftlicher Produktion. Wenn man in der verwinkelten Anlage einen Moment inne hält, um die verlassene Theke eines Händlers näher

¹⁶² Rabl 2013, S.166.

zu begutachten, fallen die farbig gestreiften Markisen auf, die Schutz vor einem nicht existentem Sonnenlicht bieten. Botanischer Zierrat ist, auch außerhalb der Grünflächen, die Keimzelle von *Arcadias* Gestaltungsplan – Efeubehangene Wände fehlen ebenso wenig wie die obligatorischen Blumentöpfe.

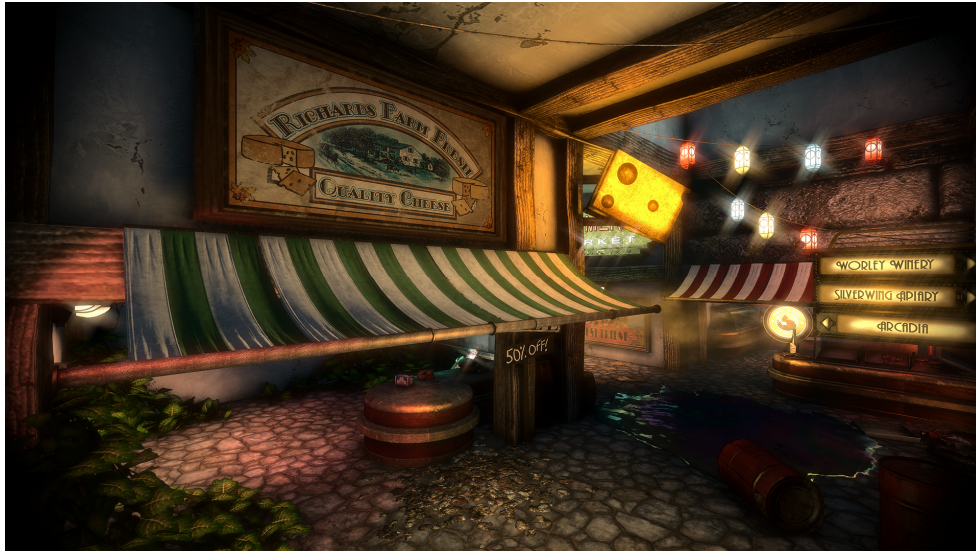


Abb.28: Farmers' Market, Screenshot, *BioShock*

Im *Farmers Market* ist die strukturelle Sprache der architektonischen Erzählung zumindest auf einer der Darstellungsebenen mit dem Rest der Stadt deckungsgleich. Zwar wird der Eindruck eines verzweigten Dorfes suggeriert, vollständig ausformulierte Gebäude fehlen allerdings ebenso wie in den anderen Regionen *Raptures*. Auch wenn sich die hier auffindbaren Architekturstrukturen von der Urbanität der restlichen Stadt unterscheiden, folgen sie dennoch innerhalb der retroutopischen Atmosphäre der Unterwassermetropole der selben Zweckmäßigkeit. Die in Kapitel 3.1 beschriebene Wolkenkratzerarchitektur hat eine nostalgisch-verklärende Abgrenzungswirkung gegenüber dem „Internationalen Stil“ – eine Funktion, die Rabl auch dem „vernakulären Bauen“ der Kleinortidylle attestiert, das „Gegen die Traditionsfeindlichkeit des ‚Internationalen Stils‘“¹⁶³ und gegen „die Entfremdungserscheinungen der modernen Metropolen [...]“¹⁶⁴ ins Feld zieht.

Auch durch die Darstellung auf den Plakaten, die *Arcadia* den Bewohnern von *Rapture* anpreisen (Abb.29-31), zieht sich ein dominantes Eskapismusmotiv, das mit der architektonischen Suggestion des Areal in Verbindung steht. *Arcadia* wird als Urlaubsland, als „a place to get away“ – eine Fluchtdestination – als

¹⁶³ Rabl 2013, S.166.

¹⁶⁴ Ebd.

„tea garden“ oder als „Rapture’s playground“ gepriesen. Die Plakate lassen sich auch in den übrigen Regionen der Stadt wiederholt finden. Das schlichte Plakat, „Arcadia – Rapture’s Vacationland“ (Abb.28), verleiht der Natur-Industrie-Dichotomie durch eine vor einer Metallscheibe stehende Pflanze auf subtile, aber doch deutliche Weise Ausdruck – ein Hinweis auf die Integration sämtlicher, auch noch so vermeintlich unscheinbarer Details in die „narrative Architektur“ der Umgebung.



Abb.29-31: Plakate von Arcadia. Artwork, BioShock

5.3 Die künstliche Oase als Attraktion

Arcadia ist ein Garten ohne Licht. Die spärliche Beleuchtung stammt von künstlichen Quellen und versieht die Räume mit der gleichen zwielichtigen Atmosphäre, die von den hinter den Glaswänden liegenden Wolkenkratzern bekannt ist. Die auf einigen Plakaten abgebildete Idee eines sonnegebadeten Arkadiens muss dagegen ein Produkt der Vorstellungskraft bleiben. Auch in Arcadia ist die lichtarme, kalt getönte Hintergrundstimmung ein visuelles Kontrastprogramm für die Neonleuchtschriften (Abb.32), das optische Navigationssystem der Stadt (Abb.25). Auch hier findet sich die bekannte Verunklärung der Ausdehnung des Raumes durch Einsatz eines Zwielichts, das mehr verwischt, als es beleuchtet – ganz nach

dem Stil der „Casinolandschaft“.¹⁶⁵ „Die Zeit scheint ohne Anfang und ohne Ende zu sein, die Beleuchtung ist mittags genauso wie mittenachts.“¹⁶⁶ – Arcadia ist Abbildung einer zeitlosen Umwelt, ohne Sonnenauf- oder Untergang. Die Neonzeichen weisen den Weg durch die artifizielle Natur und preisen das künstliche Arkadien als eine Attraktion an, die über seine Qualitäten als Substitut einer Umweltidylle hinausweist.

Arcadia vereinnahmt in *Rapture* den Stellenwert, den nach Venturi u.a. bei der Casinoarchitektur der Innenhof für sich beansprucht, denn dieser hat „[...] den Charakter einer wirklichen Oase inmitten einer feindlichen Umgebung.“¹⁶⁷ Diese Oase besitzt eine distinktive Ausstattung, die ihre Funktion als Oase innerhalb der Struktur des Casinos kommuniziert: „Ob er sich in modernistisch-weiche oder in neo-barocke Formen kleidet, ist dabei ganz unwichtig, immer verfügt er über die unabdingbaren Voraussetzungen einer Oase: Höfe, Wasser, Pflanzen, intimer Maßstab und geschützte Räume.“¹⁶⁸ In Las Vegas treten Swimming-Pool, Palmen und Rasen an die Stelle der, in die Oase lockenden, Vegetationsvielfalt. In *Arcadia* werden die Prinzipien der Oase in weit deutlicherer Anlehnung an ihre vegetativen Grundformen modelliert. Höfe, Wasser, Pflanzen und räumliche Intimität werden in der Nachahmung ihrer Formen Fluss, Baum und Dorf, heraufbeschworen. Diese rural-idyllischen Elemente sind, ihrer unzweideutigen Ausprägungen zum Trotz, jedenfalls ein bloßer Versuch der Nachahmung des Vorbildes. Auf vergleichbare Weise wird das auch in den Hofoasen der Las Vegas-Casinos sichtbar: „Die Fußgänger-Oase in der Wüste von Las Vegas ist der königliche Innenhof des ‚Alhambra‘. Er ist die Apotheose aller Motel-Höfe, mit ihren eher zur Betrachtung, kaum aber zum Baden geeigneten Swimming-Pools[...].“¹⁶⁹ Die Oase des Casinos, der Hof, ist nicht nur auf der visuellen Ebene ein artifizielles Versatzstück einer Oase die nur Teile von dem einlöst was sie verspricht, sondern bringt auch auf der funktionalen Ebene Einbußen mit sich. Der nicht zum Schwimmen geeignete Swimming-Pool ist lediglich das Symbol eines Swimmingpools, der wiederum selbst nur Symbol für das Wasser einer Oase ist. Diesem Symboltransfer entsprechend, ist *Arcadia*, während es Natur sein will, die bemühte Untersee-Nachahmung eines Gartens, der seinerseits bereits die Nachahmung von Natur ist.

¹⁶⁵ Vgl.: Venturi u.a. 2001, S.59.

¹⁶⁶ Vgl.: Ebd.

¹⁶⁷ Ebd.

¹⁶⁸ Ebd.

¹⁶⁹ Ebd.

Der von Venturi u.a. formulierten Oasenanalogie weiter folgend, kann für *Arcadia* der umgekehrte Weg beschrieben werden. Was ist, wenn nicht die Künstlichkeit der Themenarchitektur das Ergebnis der Anlehnung an das „reale“ ist sondern umgekehrt, bereits die Erbauung von Künstlichkeit zum Ziel hat – es ist keine misslungene Imitation von Natur, die hier vorliegt, sondern eine gelungene Abstraktion derselben. *Arcadias* Grünflächen werden durch ihre Umrahmung als Attraktion in den Formenkanon von *Raptures* Konzept des Symbolüberschusses integriert. Die einzelnen Teilbereiche des Kunstparks werden in ein Thema verpackt, und mit dem üppigen Ornament der Reklametafeln versehen. Das Arkadien-Motiv des Stadtteils verbindet sich insbesondere durch dieses Formsystem mit der themenarchitektonisch durchsetzten Oberfläche der restlichen Stadt. Wie deren restliche Areale, ist auch *Arcadia* ein „Casino“, eine betretbare Attraktion, deutlich ausgewiesen durch die Leuchtreklame (Abb.32) und die Ticketschalter (Abb.33).



Abb.32: *Arcadia*-Tafel. Artwork, *BioShock*



Abb.33: Eintrittskartenschalter in *Arcadia*. Screenshot, *BioShock*

5.4 Dystopische Verwilderung als ästhetische Funktion

Ungeachtet aller Eigenarten vereinen sich die Subfunktionen Arcadias in letzter Konsequenz mit der Totalität des dystopischen Gesamtsystems von *Rapture*. *Arcadia* ist, wenngleich ein filigranes Produkt narrativer Architektur das um die vorhin genannten Themenkomplexe kreist, eine Bühne, deren primärer Zweck der Auftritt des „dystopischen Moments“ der Idealstadt ist. Es ist die räumliche Momentaufnahme eines Zeitpunktes der dystopischen Verfallsgeschichte der Stadt. Die Arbeit an dem Areal scheint in aller Hastigkeit unterbrochen worden zu sein. Werkzeuge liegen nahe an aufgegebenen Reparaturarbeiten und kümmerliche Überreste sind die einzigen Zeugen einstmaliger botanischer Projekte. Holzverstrebungen, die anstelle der sonst üblichen Stahlgerüste zu finden sind, sind dem Verfall gegenüber besonders anfällig. Sie biegen sich unter nicht mehr tragbaren Lasten, oder liegen bereits zersplittert am Boden. Die Vegetation, Abbild des idyllischen Ideals der Anlage, strebt aus den für sie vorgesehen Räumen, und erobert die Ecken und Nischen des Areals. Auch die artifizielle Dorfidylle des *Farmers Market* beugt sich der Kraft der aus den Bahnen geratenen Botanik. Wie überall in *Rapture* wird auch in *Arcadia* daran erinnert, dass die vorgefundene Architektur einen Raum beansprucht, der dem Ozean zuvor abgerungen wurde. Ohne die Aufrechterhaltung dieser Mühen, schlägt auch hier immer wieder die Verschalung der künstlichen Szenerie leck, und lässt die das gesamte Areal umfassenden Wassermassen langsam eindringen. Im Konzeptbild (Abb.26) ist diese Bedrohung verdeutlicht. Im speziellen Fall von *Arcadia* hat dieser Wassereinbruch der, wie in Kapitel 4.1 beschrieben wurde, die sichtbare Repräsentanz einer imminenten Gefahr ist, noch eine andere symbolische Wirkungsebene.

In *Die Welt ohne uns* (2007) erkundet der Wissenschaftsjournalist Alan Weisman die Konsequenzen der Absenz von Menschen für die Entwicklung der Erde. Dabei erkundet er die Zukunft, die einem urbanen Ballungsraum, im Falle des Eintretens eines solchen Szenarios, bevorstünde. New York würde, bedingt durch das Versagen der die U-Bahn trocken legenden Pumpen, vom steigenden Wasserspiegel verwüstet werden. Der so in Gang gesetzte Prozess hinterlässt in Weismans Darstellung eine verwilderte Hybridlandschaft aus Dschungel und Stadtruine. Während die Prospektive einer

menschenlosen Welt, reklamiert von der unbändigen, uneingeschränkten Kraft der Natur, zwar als Musterbeispiel einer furchterregenden Dystopie reüssiert, lässt die Darstellung bemerken, dass der Blick auf sie „nicht moralisch sondern ästhetisch“¹⁷⁰ ist. Die durch menschliches Versagen herbeigeführte Entfesselung der Natur ist, auf seine ganz eigentümliche Weise, paradiesisch.¹⁷¹

Diese Begeisterung an der Abbildung der Rückführung zivilisatorischer Errungenschaften, in pseudoarkadische Verhältnisse, stellt ein Motiv dar, das auch in anderen Spielen als *BioShock* Resonanz findet. *Crysis 3* (2013)¹⁷² versetzt seine Handlung komplett in ein verlassenes New York der Zukunft. Die visuelle Umsetzung des desolaten New York könnte eine direkte Übersetzung der von Weisman beschriebenen Hybridlandschaften sein (Abb.34).



Abb.34: Das verfallene New York. Screenshot, *Crysis 3*

Crysis 3 führt eine beispielbare, dreidimensionale Version des Szenarios der entfesselten Natur vor und experimentiert mit deren Auswirkungen auf den urbanen Raum von New York. Das Zusammenspiel von Stadt und Verfall, visualisiert anhand eines architektonischen Modells, ist die Leitidee, entlang derer die virtuelle Stadtdystopie von *Crysis 3* modelliert wird. Das vorgeführte New York ist die ästhetisierte Version eines „invertierten Arkadiens“.

In *BioShock* ist das Modell der „ästhetischen Verwilderung“ im engen Rahmen des architektonischen Raums von *Arcadia* gebündelt. Der Gartendistrikt besitzt in der

¹⁷⁰ Strouhal, Ernst: Umweg nach Buckow, Bildunterschriften. Wien u.a: Springer 2009,S.308.

¹⁷¹ Vgl.: Ebd.,S.306f.

¹⁷² *Crysis 3*: Electronic Arts 2013

dystopischen Totalität von *Rapture* die Funktion einer Subdystopie, die die artifizielle Version des arkadischen Traums einem ästhetisierten Verfall preisgibt.

6. Ryan Amusements

„...Ryan thought my vision was immature... "antiquated," he said. This place could have been something magical, but instead he turned it into a school... no, a cathedral. Dedicated to himself.“

- Carlson Fiddle, BioShock 2

Lauerten bereits hinter *Fort Frolics* mondäner Fassade die Bauwerke einer dekadenten Gesellschaftsstruktur, die in einer perennialen Feierlaune ihrem Versagen zulief, so suggeriert *Ryan Amusements*, das Areal, das die vergnügliche Alltagsflucht bereits im Namen führt, eine noch größere Erwartungsdissonanz.

Im Zentrum des Themenparks ist das *Rapture Memorial Museum* zu finden. Es ist vom Empfangsbereich des Areals aus zu Fuß erreichbar und beherbergt eine Anzahl von Ausstellungsstücken, die Ausschnitte von *Raptures* Gründung und Erbauung präsentieren. Die Dioramen sind rund um die zentrale Halle arrangiert und über erhöhte Laufgänge zugänglich. Die Skulptur eines massiven, muskulösen Stahlarmes ziert die Wand der Halle. In der Darstellung zieht er eine massive Kette aus der Wand. Eine Aufschrift umfließt den runden Sockel der Skulptur – „*The Great Chain*“. Tritt man näher, werden die um die Halle verteilten Ausstellungsstücke als Dioramen erkennbar (Abb.33 und Abb.34), vor denen Bedienungselemente platziert sind. Deren Aussehen – zwei Lautsprecher, das Gehäuse erinnert an ein altes Transistorradio, in der Mitte ein roter Knopf – macht ihre Funktion für Anwender und Anwenderinnen deutlich. Drückt man den Knopf, aktiviert sich ein Licht, das die Inhalte der Schaubilder einsehbar macht, während die Szene vom rauschenden Ton der Lautsprecher kommentiert wird. Es handelt sich um eine Darstellung der Gründungsgeschichte der Stadt *Rapture*. *Andrew Ryan*, der Visionär, ist im ersten Bild in prophetischer Pose dargestellt (Abb.35). Als scherenschnittartige Silhouette, mittig vor dem Vollmond stehend, weist er die Richtung, die den Utopisten und Utopistinnen Heil verspricht. Zwei andere Darstellungen zeigen die Grundsteinlegung und schließlich den Bau der Stadt (Abb.36). Das vierte Diorama im Raum ist eingestürzt und der Inhalt ist

unerkennbar. Es lässt den Betrachter bzw. die Betrachterin nur Vermutungen über dessen ursprünglichen Inhalt anstellen. Eventuell war es dazu bestimmt, die nach der Errichtung der Stadt einsetzende Prosperität vorzuführen – als triumphalen Abschluss der Gründungsgeschichte. Stattdessen bezeugt es auf ironische Weise die desolate Gegenwart der utopischen Idee.



Abb.35: Schaubild der Gründung von *Rapture*. Screenshot, *BioShock 2*

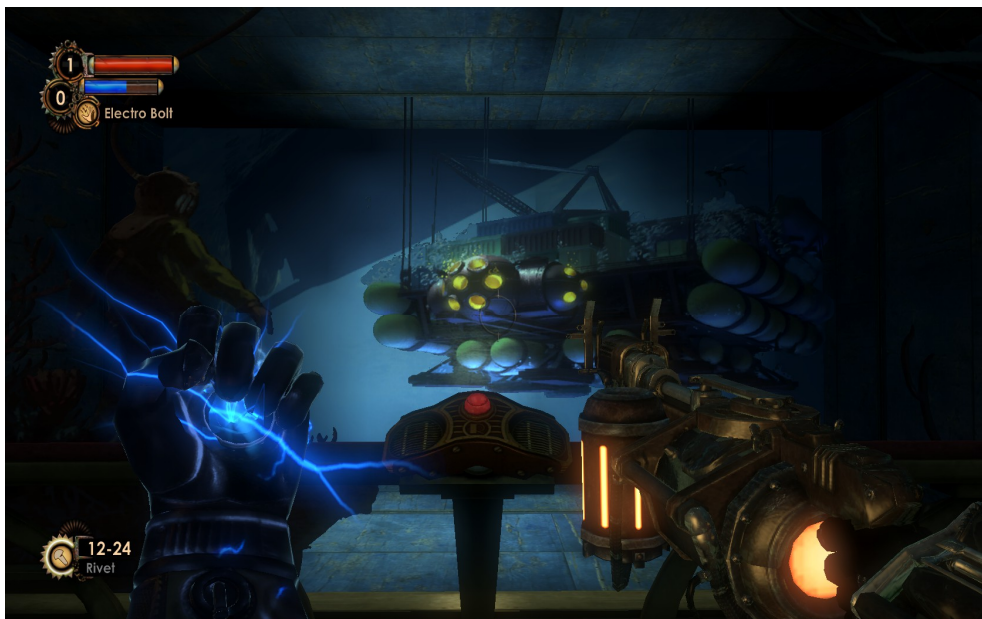


Abb.36: Schaubild der Erbauung von *Rapture*. Screenshot, *BioShock 2*

6.1 Das virtuelle Museum als Präzedenzfall narrativer Architektur

Das *Rapture Memorial Museum* ist der Ort, an dem die Bürger und Bürgerinnen auf die junge Geschichte Raptures zurück blicken. Das entspricht auch dem diegetischen Zweck dieses Ortes. Anstatt das Interface des Spiels zu verwenden, um Informationen zu vermitteln, wird in der virtuellen Umgebung eine Projektionsfläche simuliert, die durch die Instanz des Spielercharakters, vom Spieler oder von der Spielerin, verwendet wird. Die von Jenkins beschriebene Spatialität ist im Spiel als „narrative Architektur“ am deutlichsten erkennbar.¹⁷³ Die räumliche Struktur, das Museum, ist eine konkrete „narrative Architektur“ – eine gebaute Erzählung in räumlicher Anordnung.

In Kapitel 5.1 wurde die Heterotopie als Modell des utopischen Raums beschrieben. Foucault verweist darin auf das Beispiel des Museums, das den aktuellen Raum und den geschichtlichen Erfahrungsraum zur Deckung bringt.¹⁷⁴ Foucaults Heterotopie ist eine Mikrofunktionseinheit eines „anderen Raums“. Wie aus Danders Analyse hervorgeht, ist die Heterotopie im Kontext der Utopie vorwiegend dafür geeignet, als Modell der Konstruktion von Teilstücken dieser Utopie zu gelten – im Gegensatz zum Ganzen der utopischen Methode.¹⁷⁵ Ein- und Ausgangsbedingungen sind die Voraussetzung für die Teilnahme an der Heterotopie. Im Fall des Museums stellt die räumliche Anwesenheit in der Erzählung diese Voraussetzung dar.

Das virtuelle Museum stellt in der *BioShock*-Erzählung ein vielschichtiges Beispiel für die Funktionalität der „narrativen Architektur“ dar. Erstens, ist die Raumdarstellung nicht nur Medium für die Erzählung, sie *ist* die Erzählung. An kaum einem anderen Ort der Stadt kommt dies so klar zum Ausdruck wie in diesem Museum, einer *gebauten Erzählung*. Zweitens ist das Beispiel des virtuellen Museums, nach Schmidts Proposition über das Verhältnis von Virtualität und Körper, ein Sonderfall. Nach Schmidt verknüpft das Virtuelle in neuer Weise „Bild und Körper, Bewegung und Gedächtnis, Gestisches und Visuelles“¹⁷⁶ und bewirkt damit eine Aufhebung der Standpunkt- und Perspektivengebundenheit unserer Wahrnehmung. Das virtuelle Museum wirkt dieser Aufhebung auf paradoxe Weise entgegen,

¹⁷³ Jenkins 2004, S.118.

¹⁷⁴ Vgl.: Foucault 1998.

¹⁷⁵ Vgl.: Dander 2014, S.64. Siehe Kapitel 5.1.

¹⁷⁶ Schmidt 2006, S.141.

da es, anstatt die ausgestellten Informationen und semiotischen Verweise in extrahierter Form zu präsentieren, diese wieder „relokalisiert“, also ihre, im Virtuellen ermöglichte, Aufhebung der Standpunktgebundenheit, durch ihre neuerliche Gebundenheit an den konkreten Standpunkt des Museums revidiert.

Das virtuelle Museum operiert als funktionales Abbild eines tatsächlichen Museums – es muss dessen Zweck und Funktionsweise nicht erst neu erfinden. Die Architektur kann innerhalb ihrer virtuellen Abbildungsmöglichkeiten die Funktion der aktuellen Architektur „kopieren“. Eine stringente Raumsemiotik ist innerhalb des Spiels von entscheidender Bedeutung da es die Aufgabe von Spielern und Spielerinnen ist, die virtuellen Räume richtig zu lesen.¹⁷⁷ Wenn die Raumbild-Architektur die Funktion der aktuellen Vorbilder „kopiert“ geschieht dies durch deren Semiotisierung denn, aus der Perspektive der technischen Möglichkeiten betrachtet, sind Computerspiele komplexe semiotische Verweisungszusammenhänge, die auf der ästhetischen Ebene einen mit Zeichen gefüllten ludischen Möglichkeitsraum konstituieren.¹⁷⁸

Der Spieler, oder die Spielerin, ist also dazu angehalten, den Raum zu „lesen“, um zu verhindern, dass sich das Narrativ der Utopie ihm nicht entzieht. Die *Great Chain* – die große Kette der Industrie – die sich über die Halle des Museums streckt, beinhaltet etwa bereits Informationen über die Funktionsweise der Stadt. Sie ist ein Symbol ihrer Ökonomie, eine Kette, die von der unregulierten Kaufkraft der freien Bürger *Raptures* bewegt wird.¹⁷⁹

Ein Zwischenfazit der bislang erarbeiteten Funktionsweisen der virtuellen Erzählung in Spielen: Die Narration in Spielen ist in ihrer Räumlichkeit zu finden (Jenkins), die durch eine navigierbare Bildlichkeit realisierbar ist (Günzel). Dabei bedient sich die „narrative Architektur“ einer Semiotik, die lesbar sein muss (Rautzenberg), und auf einer „Kognitionstheorie“ oder einem „Wissen über Erfahrungswirklichkeiten“(Schmidt) basiert. So entsteht in Summe ein Szenario, das über einen ausreichenden Komplexitätsgrad verfügt um in seinem Inneren Handlung zuzulassen und nicht nur innerhalb der dahinter liegenden Systematik der Spielregeln – das bedeutet, auf die ludischen Möglichkeiten bezogen: Man kann das Museum der Stadt in Grundzügen so benutzen, wie man ein aktuelles Museum

¹⁷⁷ Vgl.: Rautzenberg, Markus: *Caves Caverns and Dungeons*. In: Beil, Benjamin u.a. (Hrsg.): *New Game Plus, Perspektiven der Game Studies. Genres – Künste – Diskurse*. Bielefeld: Transcript 2015, S.245-266, S.248.

¹⁷⁸ Vgl.: Ebd., S.252.

¹⁷⁹ Die Kette ist eine Hommage an die „unsichtbare Hand des Marktes“, der Theorie von Adam Smith (1723-1790). Die Beleglage ist in diesem Fall problematisch, da dieser klärende Hinweis einem Twitter-Post von Ken Levine, dem Creative Director von *BioShock* entnommen wurde.

benutzen würde – der Komplexitätsgrad der Darstellung, die *mimic omniscience* (Pias) ist in diesem Fall fingiert genug.

Selbiges gilt nun auch für den dystopischen Wert der Architektur. Auch deren Motive werden innerhalb des *Rapture*-Szenarios „semantisiert“. Sie entstammen einer „Erfahrungswirklichkeit“ – dem dystopisch-utopischen Kanon und dessen Motive – die innerhalb der „narrativen Architektur“ des Spiels in einer kommensurablen Art dargestellt wird. Der relevante Punkt, innerhalb der promenadologischen Durchmessung des abgebildeten urbanen Raums, ist also, dass das dystopische Sujet durch diese virtuelle Materialität der Erzählung realisiert wird. In diesem Punkt trifft sich die Darstellung der Raumerzählung des Computerspiels, mit der utopisch-dystopischen – in beiden Erzählmethoden geht es um „Bildhaftigkeit“, „Materialität“ und vor allem um „Räumlichkeit“.¹⁸⁰

6.2 Das Modell der Idealstadt

So wie das *Rapture Memorial Museum* für die Stadt der Utopie eine Reflexionsheterotopie ihrer gebauten Materialität ist, kann es auch ein Kristallisationspunkt für das Nachdenken über gebaute Utopien im Allgemeinen sein.

Darauf, dass utopisches Denken innerhalb der klassischen Utopien in der Nachfolge von Morus und Campanella eine stark systematisierte Form darstellt und diese utopische Denkweise tendenziell in plastische Bilder kleidet, wurde bereits mehrfach verwiesen. Der Vorgang des utopischen „Erbauens“, oder „Abstrahierens“, wie er bei Gustafsson auch genannt wird,¹⁸¹ findet indes mit der idealen Stadt seinen architektonisch-visionären Ausdruck.

Der erste Entwurf einer „idealen Stadt“ stammt vom italienischen Bildhauer, Baumeister und Theoretiker Antonio di Pietro Averlino alias Filarete (1400-1469). Die Idealstadt *Sforzinda* (Abb.37) beschreibt er in seinem *Trattato d'architettura* (1451), in Form

¹⁸⁰ Voßkamp 2009, S.93. und Gustafsson 1982, S.289.

¹⁸¹ Vgl.: Gustafsson 1982, S.288.

eines Dialoges.¹⁸² Die Suche nach der rational geordneten Idealstadt wurde von da an ein bedeutendes Thema der Architekten und Künstler des *Quattrocento*.¹⁸³

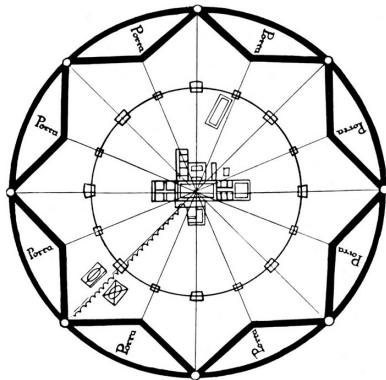


Abb.37: Filarete: Entwurf für die Idealstadt Sforzinda, 1460

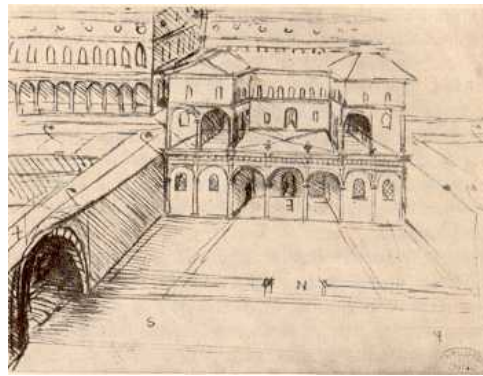


Abb.38: Leonardo da Vinci: Idealstadtentwurf um 1490

Von Leon Battista Alberti (1404-1472) und Leonardo Da Vinci (1452-1519) stammen andere Idealstadtentwürfe. Ein Entwurf von Da Vinci bezieht sich auf die Pest von 1484 bis 1485, und entwickelt ein radikales urbanistisches Konzept, das den Bedingungen der Hygiene Rechnung tragen soll (Abb.38). Die auf Kanälen basierende Struktur ist auf der Abbildung klar erkennbar. Die Vorstellung, der erfolgreichen Errichtung einer Idealstadt, beinhaltet jedoch bereits den Gedanken an ein Folgeproblem:

Da eine ideale Stadtanlage allein noch keine ideale Gesellschaft hervorbringen konnte, rief dies die Konstruktion eines idealen Menschen auf den Plan. Was Platon mit der rechten Erziehung im „Menscheninnern“ zu erreichen glaubte, versuchte der römische Architekt Vitruv gewissermaßen am „Menschenäußeren“.¹⁸⁴

Die Utopie mit einer rationalen Form zu versehen, ist nur einer der Schritte auf dem Weg. Die ideale Stadt muss von idealen Menschen bevölkert sein – Menschen, die einer Anleitung bedürfen. Mit der Erwähnung der Wirkung von Architektur auf das „Menschenäußere“ suggeriert Zinsmeister eine „Erziehungsfunktion“ von Architektur – die geometrische Strukturierung der Idealstädte ist Agent der Formung der darin lebenden Menschen.

¹⁸² Die Erzählung wurde nur handschriftlich überliefert und erst im 19.Jhdt. verlegt.

¹⁸³ Vgl.: Zinsmeister 2005, S.12.

¹⁸⁴ Ebd., S.13.

Die Idealstädte konzentrieren eine zentrale Idee, oder deren mehrere, in einer architektonischen Form: „Die Idealstadt ist also politische Denkfigur und anschauliche Form zugleich.“¹⁸⁵ Die Utopien dagegen konstruieren eine bildhafte Erzählung, basierend auf einer Idee. Die Idee, die der Idealstadt Form verleiht kann, wie bei Da Vincis Beispiel, Hygiene sein – die Form der Idealstadt folgt diesem Prinzip. Bei der Utopie kann die Idee wie bei Morus das „freie Marktwesen“ oder wie bei Campanella die „absolutistische Manufakturperiode“ sein.¹⁸⁶ In der Formgebung der räumlichen Fiktion wird hier ebenfalls der Idee gefolgt. Die Städte von Morus’ Utopia sind identisch aufgebaut und von Marktplätzen durchzogen.

In Campanellas Sonnenstaat ist die hierarchische Ordnung in der strengen Symmetrie der Stadtanlagen umgesetzt.¹⁸⁷ Die utopische Formulierung, rund um eine zentrale Idee, ist der Konstruktionsprozess, den Gustafsson „utopische Generalisation“ nennt.¹⁸⁸ Bei Morus Utopia beispielsweise, sind die Städte so weit bildlich ausgeführt wie für die Umsetzung der utopischen Idee vonnöten ist – der Rest wird „abstrahiert“ – weshalb die Architektur abseits von Märkten in simpelster Form ausgeführt ist.¹⁸⁹

Ein thematischer Unterschied zwischen Dystopie und Utopie findet sich in diesem Stadium im Wesentlichen nicht, wie bereits die ambivalente Rezeption der Modellutopie von Morus zeigte, in der die intendierte utopische Vision als Dystopie gelesen wird. Sowohl die zentralen Ideen einer Utopie, als auch die einer Idealstadt, können im Dienste maligner Ziele stehen – was durch das Beispiel der, fallweise als dystopisch interpretierten, klassischen Utopien von Morus und Campanella auf eindringliche Art illustriert wird.¹⁹⁰

Im Fall von *Rapture* bedient sich die utopisch-dystopische Erzählung einer fiktiven Idealstadtbühne. Als architektonische Abstraktion zentraler Ideen ist die Idealstadt als Metapher für Raumerzählungen dabei durchaus mobil. Andreas Tönnemann beschreibt anhand des Spieleklassikers *Monopoly* wie das Zusammenspiel infrastruktureller Inhalte mit der quadratischen Planfigur der Grundfläche, den Prototyp einer ganzheitlich auf

¹⁸⁵ Tönnemann, Andreas: *Monopoly. Spiel und Stadtutopie*. In: Ernst Strouhal (Hrsg.): *Spiele der Stadt: Glück, Gewinn und Zeitvertreib*. Wien: Springer 2012. S.178-191, S.178.

¹⁸⁶ Bloch, Ernst: *Freiheit und Ordnung. Abriss der Sozialutopien*. Rowohlt: Hamburg 1969, S.241.

¹⁸⁷ Vgl.: Zinsmeister 2005, S.13f.

¹⁸⁸ Vgl.: Gustafsson 1982, S.287.

¹⁸⁹ Vgl.: Nerdinger 2006, S.174.

¹⁹⁰ Vgl.: Zinsmeister 2005, S.12. In Kapitel 2 findet sich eine umfassendere Beschreibung.

kapitalistischen Denkweisen gebauten Stadt figuriert.¹⁹¹ Er betont darüber hinaus die Anpassungsfähigkeit solcher Stadtmetaphern, fundiert durch deren „Zeichennatur“.¹⁹²

Die Idealstadt zeigt sich dann als ein mit der utopischen Methode kompatibles System, wenn die zentralen Ideen einer Utopie, oder Dystopie, in architektonischer Form, nach dem Muster von Gustafsson, „Generalisiert“ werden sollen.¹⁹³ Das ist bei *Raptures* Dystopieerzählung der Fall – sie macht sich die symbolische Natur der Themenarchitektur zunutze, um sie mit ideologischen Zeichen zu einer räumlichen utopisch-dystopischen Narration zu rekombinieren.

6.3 Von der Utopie zur Dystopie

Die Stadtdystopie von *BioShock* beginnt mit dem utopischen Versprechen, durch die Umsetzung einer Idealstadt am Meeresgrund Freiheit und Fortschritt zu finden. Wodurch wird die räumliche Idealisierung der Utopie nun konkret zur Dystopie und worin ist die dystopische Verirrung des Projektes in der Form der *BioShock*-Erzählung konkret verankert?

Die Mitteilungsform der klassischen Utopie ist der quasi-wissenschaftliche Reisebericht. Erst durch die Einführung des mit der utopischen Staatsmaschinerie in Konflikt geratenden Individuums, liegt eine genuine Dystopie vor. Dabei nennt Seeber Zwischenmenschlichkeit, speziell Sexualität und Liebe, als eine Form der menschlichen Interaktion, die mit den strikt gebauten Ordnungsstrukturen der Utopien am wenigsten vereinbar ist.¹⁹⁴

Beispiele von modernen Utopien ab dem 19.Jahrhundert, in denen die Systemordnung mehr oder minder durch, meist sexuell aufgeladene, zwischenmenschliche Interaktionen gebrochen wird, sind: Margaret Atwoods *The Handmaid's Tale* (1985), oder Bellamys *Looking Backward* (1888) oder auch, das in Kapitel 5.2 behandelte, *News from Nowhere* (1890) von William Morris.¹⁹⁵ *Brave New World* beginnt mit der beschriebenen Ansicht futuristisch anmutender repräsentativer Architektur: das Londoner *Zucht- und Konditionierungszentrum*, mittels repräsentativer Architektur. Das unangepasste Individuum,

¹⁹¹ Vgl.: Tönnesmann 2012, S.180.

¹⁹² Vgl.: Ebd., S.187.

¹⁹³ Vgl.: Gustafsson 1982, S.287.

¹⁹⁴ Vgl.: Seeber 2009, S.35.

¹⁹⁵ Vgl.: Seeber 2009, S.35f.

das mit der rigiden Autorität der durch das Bauwerk vertretenen Ideologie in Konflikt gerät, entlarvt die neuzeitliche utopische Phantasie als ein Pseudoparadies, in welchem kein authentisches Leben möglich ist.¹⁹⁶

Die Geschichte der Utopie ist zugleich die Geschichte der Selbstkritik der Utopie.¹⁹⁷ So ist erst ab dem Moment in dem sich ein Ausdruck von Individualität an den rationell-institutionellen Bauschemata der Utopie reibt ersichtlich, wo die Grenzziehung zwischen Licht und Schatten in der Anlage dieser idealen Welten zu verorten ist, jenseits derer das Territorium der Dystopie liegt.

Mit dem Überschreiten dieser Grenzziehungen beginnen die Utopien, ihre dystopischen Facetten zu zeigen. Die Regulationen in Morus' *Utopia* etwa, scheinen aus heutiger Sicht befremdlich. Für Reisen musste eine Genehmigung eingeholt werden, inklusive Rückreisedatum. Mehrfache Verletzung der Regel führt zu Zwangsarbeitsverurteilung. Selbst für Spaziergänge musste die Erlaubnis von Ehegatten oder Hausvater eingeholt werden. Arbeitspflicht bestand auch während Reisen. Ziel war hierbei vorwiegend moralische Kontrolle – Lasterhafter Zeitvertreib jeglicher Art wird sanktioniert. Ein perfektes System der öffentlichen Kontrolle erzwingt von Einzelpersonen gesellschaftskonformes Verhalten. *Utopia* erstickt nicht nur Neid, Habgier und Prestigedenken im Keim, sondern erzwingt auch tugendhaftes Verhalten: Utopia ist eine Ordnungs- und Sicherheitsarchitektur, die Menschen vor sich selbst schützen soll.¹⁹⁸

Sargent verwendet den Begriff „*flawed Utopia*“ für eine Dystopie dieser Art – ein Begriff, den er bereits auf die Proto-Utopie des Morus anwendbar sieht – eine perfekte Gesellschaft für imperfekte Menschen.¹⁹⁹ Die Bezeichnung *flawed Utopia* passt ihm zufolge auf zwei Kategorien: Die erste zeigt die dystopische Dimension vermeintlicher Perfektion, die zweite den Preis von Fortschritt.²⁰⁰

Basierend auf seinen Beobachtungen, entwickelt Sargent ein Ablaufschema für das Verhalten von Utopien:

First, they develop a plan, a blueprint for the future. Second, they attempt to put the plan into operation and find it does not work because other people are unwilling to

¹⁹⁶ Vgl.: Ebd., S.36f.

¹⁹⁷ Vgl.: Ebd., S.25.

¹⁹⁸ Vgl.: Ebd., S.32f.

¹⁹⁹ Hier manifestiert sich die in Kapitel 6.2 erwähnte Problematik der Idealstädte, nach Idealmenschen zu verlangen.

²⁰⁰ Vgl.: Seeber 2009, S.226.

*accept it, it is too rational for human nature, or it is out of touch with current realities. Third, knowing they are right, the utopians do not reject the plan, but reject reality. They attempt to adapt people to the plan rather than the plan to people. Fourth, such action inevitably leads to violence, to the movement from an attempt to encourage people to adapt the plan to forcing them to change to fit the plan. Fifth, in the end, the plan or utopia fails, and a new one is tried.*²⁰¹

Sargents Plan liest sich wie eine Chronologie der *Rapture*-Idee, die in der Begrüßungsrede des Urbanhierarchen *Andrew Ryan* zusammengefasst vorliegt.²⁰² In *BioShock* wird der utopische Plan bedrängt durch die Kräfte des „*man in Washington*“, des „*man in the Vatican*“ und des „*man in Moscow*“, symbolische Instanzen für die repressiven Kräfte von Kapitalismus, Religion und Kommunismus. Die Verweigerung der Realität, im Dienste der utopischen Idee, ist in *BioShock* mit gleichem Vokabular beschrieben, wenn *Ryan* proklamiert: „*I rejected those answers; instead, I chose something different. I chose the impossible.*“²⁰³ Das „*reject*“ als Ablehnung, Zurückweisung der Umstände steht an der gleichen Position wie in Sargents Reihung, in Opposition zur Realität die der Utopist anstelle des inadäquaten Plans verwirft. Bei *BioShock* kommt diese Ablehnung des Realen, des Möglichen mit Deutlichkeit zum Ausdruck:

*I chose the impossible. I chose... Rapture, a city where the artist would not fear the censor, where the scientist would not be bound by petty morality, Where the great would not be constrained by the small! And with the sweat of your brow, Rapture can become your city as well.*²⁰⁴

Andrew Ryan „wählt“ die Stadt *Rapture*. In dieser Stadt – einem unmöglichen Ort – die analog zum Rückzug der utopischen Idee aus dem Einflussraum der Realität, materiell aus dem Einflussraum der Physik zurück gezogen wird, wird die Utopie errichtet. *Andrew Ryan* wählt in der Tat *das Unmögliche*. Der weitere Plan „*attempt [...] to adapt people to the plan rather than the plan to people*“²⁰⁵ ist das Verlangen der Anpassung: „*And with the sweat of your brow, Rapture can become your city as well.*“²⁰⁶ Der Rest des Ablaufplans ist ebenso erfüllt: Das Unvermögen, die Bewohner, die Menschen, zureichend an den utopischen Plan

²⁰¹ Sargent, Lyman T.: The Problem of the „Flawed Utopia“: A Note on the Costs of Eutopia. In: Baccolini, Raffaella Und Tom Moylan (Hrsg.): Dark Horizons, Science Fiction and the Dystopian Imagination. New York und London: Routledge 2003, S.225-232, S.226.

²⁰² Die Rede ist zu Beginn des Vorwortes, Kapitel 1, zu lesen.

²⁰³ *Andrew Ryan, BioShock.*

²⁰⁴ *Andrew Ryan, BioShock.*

²⁰⁵ Sargent 2003, S.226.

²⁰⁶ *Andrew Ryan, BioShock.*

anzupassen, mündet in Gewalt. *Raptures* Dystopie ist geboren, und sie wird durch den Verfall der gebauten Idealstadt erzählt.

Das *Rapture Memorial Museum* ist ein Gebäude, dessen Vorhandensein den Indoktrinationsbedarf anzeigt, den die hohen Standards des utopischen Ideals der Stadt verlangen. Diegetisch wird diese Spannung auch außerhalb der räumlichen Ordnung ausgetragen. In einer Tonbandaufnahme tut der diegetische Architekt des *Ryan Amusement-Distrikts* seinen Unmut über die propagandistische Vereinnahmung seines Werkes kund: „...*Ryan thought my vision was immature... "antiquated," he said. This place could have been something magical, but instead he turned it into a school... no, a cathedral. Dedicated to himself.*“²⁰⁷ Die von der utopischen Ideologie verlangten Standards sind dabei nicht einfach nur hoch, sie sind *unerreichbar*. Das lässt sich an der Dissonanz zwischen der Selbstdarstellung der musealisierten Geschichte und der präsentierten Konsequenz der *Rapture*-Utopie ablesen. Während das Museum die Vision von *Rapture* erzählt, befindet sich die Stadtutopie bereits in dem von Sargent prognostizierten Verfallsstadium, das einer unzureichenden Kompatibilität von ideologischem Ordnungssystem und menschlicher Sentimentalität geschuldet ist.

Aufmerksame Beobachter und Beobachterinnen werden auf dem Weg durch die dystopische Architektur die Anzeichen der propagandistischen Kontrolle, die hinter dem Ideal *Raptures* verborgen liegen, auch ohne die Zuhilfenahme der verbalen Exposition der vorhin zitierten Tonbandaufzeichnungen erkennen. Es gibt in *Rapture* an einigen Orten Kisten, die mit Bändern markiert sind, auf denen die Aufschrift „*confiscated*“ zu lesen ist - „*konfisziert*“. Ein Blick in die Kisten verrät ihren Inhalt: Bibeln. So vermittelt dieses Indiz narrativer Spielumgebung wortlos, wie sich das Regelsystem der vermeintlichen Utopie gegen den „*man in the Vatican*“ zur Wehr setzt.

6.4 Stadtutopien zwischen Technophilie und Utopie

Das städtische Leben auf oder unter dem Wasser ist ein routiniertes Motiv innerhalb der phantastischen Urbanismusfantasien. Lange vor *BioShocks* subnautischer Metropole,

²⁰⁷ Carlson Fiddle, *BioShock 2*.

verfasste Jules Verne (1828-1905) mit *Die Propellerinsel* (1895)²⁰⁸ seine eigene Auseinandersetzung mit dem maritimen Stadtleben:

Prachtvolle Villen säumen die breiten, elektrisch beleuchteten Straßen.. An den beiden Enden der Hauptverkehrsachse, der drei Kilometer langen First Avenue, stehen die wichtigsten Gebäude, das Rathaus und das 150 Meter hohe Observatorium. Im Kasino kann man nikotinfreien Tabakrauch aus einem unterirdischen Leitungssystem saugen. Um die 18 Kilometer lange Stadtmauer zieht sich ein üppiger Grüngürtel als Park und Anbaufläche; kurz: Wie es für die literarische Utopie schon seit Thomas Morus üblich ist, schafft die Architektur bei Verne Verhältnisse, von denen die meisten zeitgenössischen Leser nur träumen können. So sehr sich Milliard City an der realen Architektur der Zeit orientiert, weicht die Stadt in zwei zentralen Punkten davon ab. Wichtigstes Baumaterial ist Aluminium – weil es leichter als Eisen ist -, und die damals ganz neuen „Wolkenkratzer“ sind ausdrücklich als unästhetisch verbannt.²⁰⁹

Die *Standard Island* genannte Konstruktion ist eine schwimmende Stadt, auf deren Oberfläche eine begüterte Oberschicht luxuriöse Vergnügen genießt, wie dem Zitat zu entnehmen ist. Die Abbildung des Rauchsalons, mit seiner üppigen Inneneinrichtung (Abb.40), zeichnet ein Gesellschaftsbild, das in einer ähnlichen Form auch für *Rapture* vorstellbar wäre. Eine dekadente Elitistengesellschaft und ihre vom Festland entrückten Vergnügungsetablissemments. Die Architektur von *Milliard City* ist dabei interessanterweise sehr detailliert ausgeführt. Aluminium wird an Stelle von Stahl verwendet und auf die rezenteste architektonische Errungenschaft der Zeit wird auf *Standard Island* verzichtet: Wolkenkratzer. Zwar sind Wolkenkratzer in *Rapture* omnipräsent, die ästhetische Visionen der beiden Städte verbindet dennoch die scheinbare Präferenz nostalgisch verklärter Architektur. Auch die Gebäude von *Rapture* entsprechen, wie in Kapitel 3.1 angeführt, nicht dem modernsten Stand der diegetischen Zeit.²¹⁰ Jules Verne, der gerne technische Neuerungen thematisierte, widmete der technologischen Seite der *Propellerinsel*, deren Namen von dem sie fortbewegenden Propeller herrührt, große Aufmerksamkeit.²¹¹ Die Vorstellung technologisch-phantastischer Entwürfe – die die utopische Konstruktion als im

²⁰⁸ Die Originalausgabe wurde 1895 unter dem französischen Titel *L'île à hélice* veröffentlicht.

²⁰⁹ Nerdinger 2006, S.305.

²¹⁰ Es ist erwähnenswert, dass *Rapture* nicht aus der Perspektive der tatsächlichen 40er und 50er Jahre gestaltet wurde, sondern post-2000. Die Proposition, dass die Stadtmodelle mit ihrer Segregation von der Festlandgesellschaft jeweils eine nostalgische Form konservieren, bleibt jedoch aufrecht.

²¹¹ Vgl.: Nerdinger 2006, S.305. Das bekannteste Beispiel ist wohl das U-Boot *Nautilus* in *20 000 Meilen unter dem Meer* (1870). In *Reise um den Mond* (1870) handelt es sich um die Vorwegnahme der Rakete als Transportmittel.

Rahmen der ontologischen Gesetze operierend darstellen – sind ein Merkmal utopischer Strukturen.²¹² *Rapture* und die *Propellerinsel* sind unmögliche Orte, im wörtlichen Sinn. Die Umstände der Errichtung der *Propellerinsel* werden in einer Darstellung visualisiert, wie eine Illustration zeigt (Abb.39). Die abgebildete Szene erinnert inhaltlich an die im *Rapture Memorial Museum* ausgestellten Bauszenen (Abb.35 und Abb.36), die ebenso einem Versuch gleichkommen, das Errichtete innerhalb des ontologischen Regelwerks des Szenarios zu platzieren. In letzter Konsequenz wird damit die Korrelation von Utopie und ideologischer Intention bekräftigt denn die Utopie tritt damit nicht als Ort der Phantastik auf,²¹³ sondern miment eine Erzählung innerhalb eines fiktiven Realitätskonzeptes – Es wird eine Realität angenommen, innerhalb derer die Utopie erst gebaut werden muss.

Obwohl eher als spitzfindige technophile Replik auf die amerikanische Gesellschaft verfasst, fügt sich die Erzählung über das Stadtgründungsvorhaben der *Propellerinsel* der dystopischen Dramaturgie. Durch die Konsequenz eines Machtkampfes zweier verfeindeter Lager zerbricht die Insel, nicht nur sprichwörtlich (Abb.41).

Um dem erbauten Ideal Subsistenz zu verleihen, verlangt die bessere Welt nach einem besseren Menschen. Der den humanen Impulsen geschuldete Untergang der Stadt erinnert daran. Sowohl Jules Vernes *Propellerinsel* als auch *Rapture* scheitern zuletzt an dem Vorhaben, die Unzulänglichkeit ihrer Bewohner zu überwinden und werden zu Dystopien.

In Utopien geht es um eine Auswahl historisch-politischer Konventionsbestände der Gesellschaft, die in Form einer Fiktion konzentriert werden.²¹⁴ Die Räumlichkeiten der propagandistisch inszenierten Sehenswürdigkeiten von *Ryan Amusements* sind ein symbolischer Marker für die Bemühungen, die Bewohner einer utopischen Stadt deren Ideal zu verpflichten und dabei gleichzeitig ein Monument der dystopischen Konsequenz ihres Scheiterns: Das vierte Ausstellungsstück des *Rapture Memorial Museums* liegt bereits in Trümmern und verwandelt die propagandistische Installation in einen Bestandteil der Darstellung der dystopischen Verfassung der Stadt.

²¹² Vgl.: Brittmacher, Hans Richard und Markus May (Hrsg.): Phantastik, Ein interdisziplinäres Handbuch. Stuttgart: Metzler 2013, S.24.

²¹³ Vgl.: Brittmacher und May 2013, S.24. Brittmacher und May räumen ein, dass ein verschieden intensiv ausgeprägter Einfluss von Phantastik ein durchaus gängiges Merkmal von Utopien darstellt, diese jedoch den Anschein verfolgen, den Realitätsbegriff der Zeit nicht deutlich zu überschreiten.

²¹⁴ Vgl.: Voßkamp 2009, S.92f.

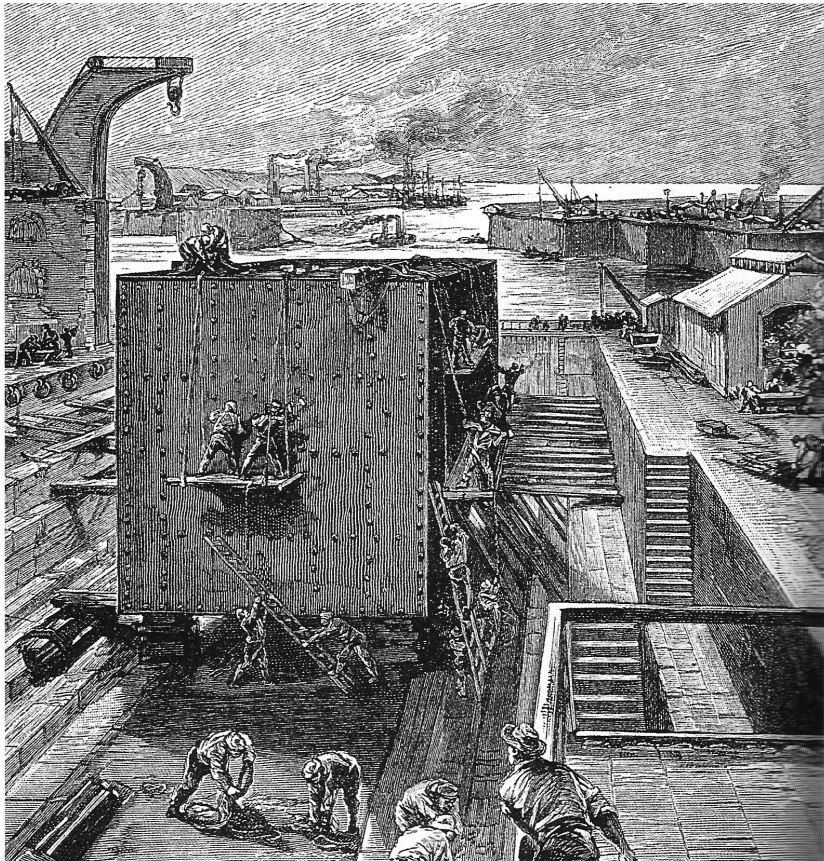


Abb.39: Léon Benett, Der Bau der Insel.

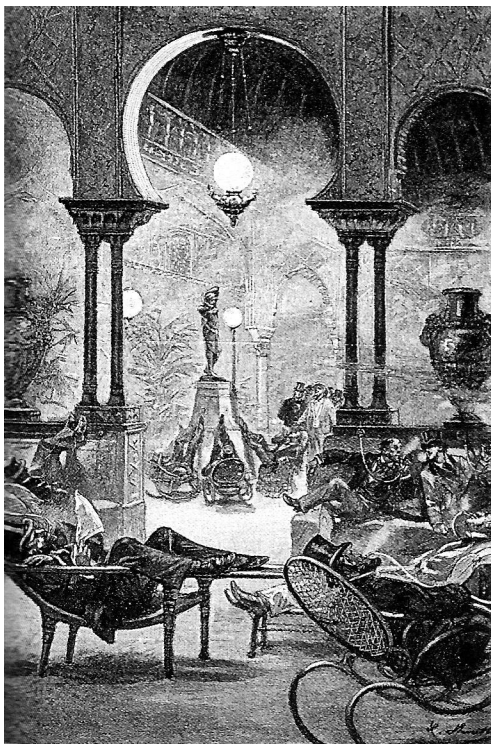


Abb.40: Léon Benett, Rauchsalon im Casino der Insel.



Abb.41: Léon Benett, Die Insel bricht auseinander.

6.5 Themenpark-Artifizialität

Nachdem man das Museum hinter sich gebracht hat, führt der Weg zur nächsten Attraktion der propagandistischen Amüsiermeile. „*Journey to the Surface*“ ist, neben dem *Rapture Memorial Museum*, die zweite Sehenswürdigkeit innerhalb des zweckentfremdeten Amusementareals. In gewohnter Themenparkmanier stimmt eine Leuchtreklame auf das Bevorstehende ein (Abb.42).

Die Gebäude entlang dieses Fahrgeschäft-Arrangements sind künstliche Fassaden, die Straßenzüge darstellen sollen (Abb.43). Ihre visuelle Gestaltung zeigt sich sichtlich bemüht, sie als offenkundige Gebäudeattrappen auszuweisen. Dass dieser Aspekt betont wird ist nicht unwichtig, bedenkt man, dass sämtliche Darstellung von Materialität innerhalb des Szenarios, oder innerhalb des „*space image*“, essentiell „nur“ ein Bild ist. Die Betonung der *narrativen* Künstlichkeit dieses „Bühnenbildes“, schafft eine Abgrenzung zu denjenigen virtuellen Elementen, die innerhalb der Diegese der Stadt als *real* wahrzunehmen sind. Der Effekt ist, dass die betonte Künstlichkeit der Szenerie die Elemente, die ihre Künstlichkeit lavieren, echter wirken lässt. Die Attrappengebäude konstituieren eine zusätzliche Ebene der Artifizialität innerhalb der optischen Suggestion. Was auf der visuellen Ebene als eine ironische Spitzfindigkeit reüssiert – virtuelle Abbildungen, die versuchen, andere virtuelle Abbildungen mit geringerem Authentizitätsanspruch darzustellen – ist auf der funktionalen Ebene der narrativen Architektur eine Methode von selbstreferenzieller Rückversicherung. Das Raumbild ist erst dann funktional, wenn es eine Realitätsebene darzustellen vermag. Die, in den vorangegangenen Kapiteln vorgestellten, Thesen von Schmidt und Pias sehen in der virtuellen Darstellung einen komplexen Apparat, der nicht die Aufgabe hat, Realitäten vorzutäuschen, sondern innerhalb eines Szenarios zumindest gut genug funktionieren muss, um es in der intendierten Komplexität abzubilden.²¹⁵ Ist der Komplexitätsgrad der Darstellung des *Journey to the Surface*-Areal in der Lage die Gebäude als Attrappe, also als *falsch*, lesbar zu machen, während andere Gebäude des selben Darstellungsmodus als *echt* rezipiert werden, bestätigt sich der Darstellungsapparat sein eigenes Funktionieren. Erst in einer Stadt aus Darstellungen echter Gebäude, ist die Darstellung eines falschen Gebäudes möglich. Diese formale Konstruktion ist Evidenz eines ontologischen Regelwerkes innerhalb

²¹⁵ Schmidt 2006, S.143 und Pias 2010, S.129.

der Utopie.²¹⁶ Durch die Definition von Elementen, die innerhalb der utopischen Erzählung artifiziell oder „falsch“ (Attrappe) sind, legitimiert sich die allgemeine Utopie.

Das Fahrgeschäft *Journey to the Surface* ist zum Zeitpunkt des Betretens bereits lange außer Betrieb – Die Schienen sind beschädigt, oder von herabgestürzten Trümmern verschüttet. Die Wägen sind dem Tauchfahrzeug nachempfunden, mit dem man *Rapture* eingangs erreicht – sie sind entgleist oder demoliert. Die Promenade geht weiter, den Schienen der Installation muss per pedes gefolgt werden.



Abb.42: Reklamezeichen von *Journey to the Surface*. Screenshot, *BioShock*

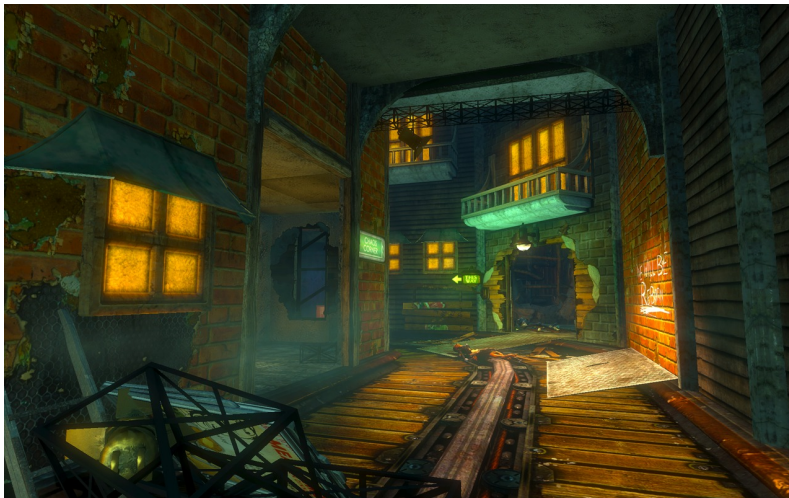


Abb.43: *Journey to the Surface*. Screenshot, *BioShock*

²¹⁶ Vgl.: Brittmacher 2013, S.24. Siehe dazu auch: Kapitel 6.4.



Abb.44: Die Fassadenattrappen. Screenshot, *BioShock 2*

6.6 Gründermythos und Euergetismus

Die Umgebung, die bei der utopischen Promenade erkundet wird, ist die ursprüngliche Vision eines einzelnen Mannes, wie bereits vor dem Betreten der Stadt verständlich gemacht wurde. Diese Tatsache schlägt sich auch in der Architekturdarstellung nieder, deren narrativer Raum wiederholt auf die Figur *Andrew Ryan* verweist.

Die Erbauung der Utopie, anhand der Leitlinie der Ideen eines Individuums ist in *Morus' Utopia* in der Gründungsgeschichte *Utopias* enthalten: Die Segregation *Utopias* vom benachbarten Festland folgte der bewussten Entscheidung des Königs *Utopos*. Der Erzählung des Charakters *Hythlodeus* zufolge ist es *Utopos'* Initiative zu verdanken, dass die ländlichen Menschen *Utopias* zu nie gesehener kultureller und humaner Perfektion geführt wurden. Die Überlegenheit der Bewohner *Utopias* ist die Konsequenz einer Entwicklung zu diesem Ziel hin, das einen radikalen Bruch mit der Vergangenheit voraussetzt: „It [der Schöpfungsmythos *Utopias*] *postulates, instead of an uninterrupted tradition, a radical break.*“^{217 218}

Das Fahrgeschäft *Journey to the Surface*, in Kapitel 6.5 beschrieben, ist, wie das Museum zuvor, der architektonisch realisierte Vermittler einer Botschaft, die sich der Vorgeschichte der Utopie annimmt. Dabei wird das Verhältnis von *Rapture* zur Oberwelt als

²¹⁷ Schmidt, Gabriela: *The Translation of Paradise: Thomas More's Utopia and the Poetics of cultural Exchange*. In: Ralph Pordzik (Hrsg.): *Futurescapes. Space in Utopia and Science Fiction Discourses*. Amsterdam und New York: Rodopi 2009. S.25-52, S.37.

²¹⁸Vgl.: Ebd., S.37.

abschreckender Inhalt eines Horrorkabinetts zum Ausdruck gebracht. Die narrativen Inhalte der Fahrt sind, ohne sie zu ausführlich zu beschreiben, den Gründen der Flucht von der Oberfläche gewidmet, die in überzeichnet abschreckender Weise dargestellt werden. Der Dreizack auf dem Schild von *Journey to the Surface* ist ein Indikator für die „Höllenfahrt“, als die die Zustände auf der Oberfläche beschrieben werden (Abb.42). Erst am Ende der Fahrt wartet als Symbol der Rettung ein Modell des Leuchtturmes der bereits als Punkt des Eintritts in die Stadt bekannt ist. Wie *Utopia* konstruiert auch *Rapture* seinen eigenen Segregationsmythos, der in diesem Stadtareal wortwörtlich *gebaut* wird.

In den Schaustücken des gesamten Vergnügungsareals tritt Stadtgründer *Andrew Ryan* als Retterfigur auf. Er spricht mittels Bild und Ton durch seine Installationen mit dem Betrachter bzw. der Betrachterin. Im *Rapture Memorial Museum* wird er sogar als geradezu biblische Figur inszeniert, die den Exodus von der Oberfläche lanziert (Abb.35). Die Auswahl des Standortes wird im Audiokommentar als prophetische Eingebung stilisiert: „*Andrew Ryan wakes one night, while cruising the Atlantic in his steamliner ‘The Olympian’. His sleep interrupted with a singular purpose: ‘Here!’ he shouts to his crewmen, as he wipes sleep from his eyes. ‘Full stop! We begin building here!’*“²¹⁹

Andrew Ryan ist ein „Euerget“, ein Wohltäter, der Bauten im Dienste der Allgemeinheit errichtet.²²⁰ Nach der Beobachtung von Knoop und Rödl zeichnet einen Euergeten aber auch aus, „seine“ Architektur als soziale Ressource, und zum Zweck der Selbstinszenierung, zu verwenden.²²¹

Knoop und Rödl identifizieren mehrere Beispiele urbaner Euergeten im antiken Rom und im modernen Las Vegas. Dem Beispiel von *Ryan*, der sich selbst in jeder Facette der architektonischen Erzählung von *Rapture* vorkommen lässt, ist der Las Vegas-Euerget Steve Wynn ein angemessener Vergleich. Wynn sieht sich in inniger Verbindung mit der ihm gehörenden Architektur: „*The dapples on the floor, there I am; a carpet with flowers, there I am; the indoor mountain, the Lake of Dreams, that’s me.*“²²²

Dabei wird ein Beispiel seiner Bautätigkeit aus Las Vegas angeführt. Den Architekten und Innenarchitekten des *Bellagio*, eines seiner Casinos, wurde vor der Planung eine Erzählung ausgehändigt. Die Erzählung ist die fiktive Geschichte des Grafen und der Gräfin

²¹⁹ Audiodatei, *BioShock 2*.

²²⁰ Vgl.: Knoop und Rödl 2007, S.50. Die Errichtung öffentlicher Bauten durch Privatpersonen wird, vom griechischen Wort für Wohltäter abgeleitet, als Euergetismus bezeichnet.

²²¹ Vgl.: Ebd., S.73.

²²² Ebd., S.67.

Bellagio, die es um ca. 1870 aus klimatischen Gründen nach Las Vegas zog, wo sie eine Villa errichteten. Die zahlreichen Räumlichkeiten dieser enormen Villa dienten der Unterbringung von Familie und Freunden. Die Villa verfiel jedoch mit der Zeit, bis Steve Wynn, Besitzer des Bellagio-Casino, sie übernahm. Er legte einen künstlichen See an und stellte den ursprünglichen Glanz der Villa wieder her. Das Beispiel kann als aktueller Präzedenzfall der Geschichtsinzenierung der *Rapture*-Utopie dienen. Eine gesamte Fiktion der historischen Vergangenheit des Ortes wird verfasst und in der Architektur des Casinos dargestellt – Ein Euerget baut seine eigene Geschichte.²²³



Abb.45: Büste von *Andrew Ryan* in *Rapture*. Screenshot, *BioShock*

²²³ Ebd., S.112.

7. Columbia – Comstock Center Rooftops

„And the Lord saw the wickedness of Man was great. And He repented He had made Man on the Earth.” Rain! Forty days and forty nights of the stuff. And He left not a thing that walked alive. You see, my friends, even God is entitled to a do-over. And what is Columbia if not another Ark, for another time?“

- Zachary Hale Comstock, BioShock Infinite

Der Modus ist bereits bekannt. Ein Leuchtturm markiert den Ausgangspunkt für eine weitere dystopische Promenade. Die Umstände sind allerdings andere. Kein Flugzeugabsturz, keine Seenot – der Zugang erfolgt diesmal, vergleichsweise unproblematisch, per Ruderboot. Im Vergleich zur Leuchtturmszene des ersten *BioShock*-Teils sind die Lichtverhältnisse weit besser. Sie lassen in der Distanz einen Küstenabschnitt erkennen – trotz des Regens und der dichten Wolken. Diese Version des Turms ist fester in der aktuellen Welt verankert: es handelt sich um die Küste von Maine, Portland. Das Leuchtfeuer, wie das Signallicht auch in Form einer elektrischen Lichtquelle, genannt wird, ist bei diesem Leuchtturm intakt und streift in kreisenden Bewegungen den küstenauswärts liegenden Horizont entlang. Dieses ansonsten unbedeutende und leicht zu übersehende Detail trägt dazu bei, den Leuchtturm in diesem Fall als völlig unverdächtigen Vertreter seiner Bauform erscheinen zu lassen, ganz im Gegensatz zu dem Leuchtturm des vorherigen Szenarios.

Der Leuchtturm ist diesmal bereits als Symbol für den Eingang in eine alternative utopische Lokalität bekannt. Die Wendeltreppe im inneren des Turmes führt, den Erwartungen an die Bauform entsprechend, nach oben – Ein gravierender Unterschied zum ersten Leuchtturm. Keine Tauchkugel, sondern ein verzierter Stuhl wartet in der obersten Etage. Wie im ersten Teil, sieht man sich auch in diesem Fall einem Fortbewegungsmittel gegenüber – diesmal eine Rakete, deren Ausführung als mit prä-20. Jahrhundert Ornament überzogenes Gerät an Technoutopien im Stile eines Jules Verne erinnert.²²⁴

Mit dem Abheben des Fluggerätes wird einmal mehr das utopische Unterfangen in Gang gesetzt, die Grenzen des Realen innerhalb eines naturwissenschaftlich-phantastischen

²²⁴ Siehe Kapitel 4.6.

Weltentwurfes aufzuheben – dieses Mal in nahezu „lukianischer Tradition“.²²⁵ Die Rakete, als Medium der Grenzüberschreitung und des Erreichens unbekannter Örtlichkeiten, hat als Topos in der Menge retroutopischer Darstellungen bereits seinen Platz hat.²²⁶ Den vertikalen Aufbruch umgibt eine „Orphik“²²⁷ – Die kunstfertig ausgeführte Rakete dieser Utopie verweist auf mehr als ihre technophilen Vorbilder.

Columbia, die fliegende Stadt, erscheint im ersten Augenblick als die urbane Antithese der Unterseemetropole *Rapture*. Beim Betreten der Stadt wird ein Übergangsritual vollführt: Erst nach dem Gang durch ein Baptisterium ist es erlaubt, die Stadt zu betreten – eine symbolische Wiedergeburt.

Das charakteristische türkise Zwielficht der Unterwassermetropole ist Vergangenheit – die Häuserfronten in *Columbia* stehen im hellen Sonnenlicht. Die Glasverkleidungen, die die lebensfeindliche Wassermasse auf Distanz halten, weichen dem freien Blick in die Ferne.²²⁸ Auch befindet sich die Stadt noch nicht in dem maroden Zustand des Unterwasser-Pendants – sie ist noch bewohnt. Freilich antizipiert man bereits, was der Stadt noch bevorsteht. Es scheint, dass auch der narrative Raum von Beginn an daraufhin ausgerichtet ist, die Fassade verklärten Friedens zu untergraben. Recht bald findet man in dunkleren Ecken Plakate einer Anti-Sklaverei-Bewegung, und damit Evidenz der auf Sklaven basierenden Ökonomie der Stadt. Mit dem Wissen um die falsche Fassade der Stadt, führt die dystopische Reise in Richtung der „*Comstock Center Rooftops*“ – einer losen Anordnung von Gebäuden, die den Archetyp der Raumordnung der Himmelsstadt verkörpert.

²²⁵ Vgl.: Brittmacher 2013, S.24. Wie auch bei der *Rapture* oder der *Propellerinsel* wird eine Technologie mit pseudo-Realitätsanspruch eingeführt um die Struktur der Utopie zu legitimisieren. Die Bezeichnung lukianische Tradition wird in der Passage auf *The Man in the Moone* (1638) von Francis Godwin (1562-1633) angewandt und stellt die Mondreise in die Tradition von der von Lukian von Samosata bereits ca. 120v.Chr. beschriebenen Reise in fremde Weltgegenden, die mit einer Art Vorläufer der Rakete bestritten wurde.

²²⁶ Vgl.: Höppner 2006, S.305. Jules Verne beschrieb bereits auf erstaunlich präzise Weise in *Reise um den Mond* (1870) die Rakete als Transportmittel.

²²⁷ Vgl.: Strouhal 1991, S.12.

²²⁸ Man kann betrachten, wie die Ästhetik ausschließlich symbolisch agiert. Die Lebensbedingungen in einer Stadt in 6000 Metern Höhe wären durch Kombination von Außentemperatur und Windgeschwindigkeit ausgesprochen unbekömmlich. Die Unterwasserumgebung von *Rapture* ist nur die offensichtlich gefährlichere – eine Gefahr die leicht in die Ästhetik verpackbar ist während die idyllische Helligkeit *Columbias* diese Widrigkeiten formal überspielt.



Abb.46: Comstock vor Columbia. Artwork, *BioShock Infinite*



Abb.47: Glasmalerei von Comstock als Prophet und Stadtgründer, Screenshot, *BioShock Infinite*

7.1 Die fliegende Idealstadt

Die Idee, den „anderen Ort“ einer Utopie in die Unzugänglichkeit topographisch schwer, wenn nicht gar unmöglich erschließbarer Regionen zu versetzen, stellt einen Gemeinplatz im

Kanon der Architekturvisionen dar. Die Stadt am Meer, oder unter dem Meer, deren Form *Rapture* nachempfunden wurde, hatte ihre geistigen Vorgänger. Auch die fliegende Stadt stellt kein prinzipielles Novum dar.

In *Gullivers Reisen* (1726) beschreibt Jonathan Swift (1667-1745) die fliegende Insel *Laputa*. Swift widmet in dem Buch der Form und Funktionsweise dieser Insel eine genaue Beschreibung. Sie besitzt einen Durchmesser von viereinhalb Meilen, ihr Boden ist aus dem harten Metall *Adamant* gefertigt und sie levitiert mithilfe eines Magnetsteines über dem Boden. Im Kontrast zu der fingierten technischen Ausführung des Flugmechanismus stehen die schief gebauten Häuser der Einwohner, die darin versagen, geometrische Gesetze korrekt anzuwenden. Auf die Bewohner von *Laputa* wird in Swifts Ausführungen generell kein gutes Licht geworfen. Die weltfremden Denker sind in Gedankenspiele versunken, werden von ihren Dienern geschlagen und übersehen die Affären ihrer Frauen. Swifts Inselmodell ist eine Verspottung des abstrakten Rationalismus zeitgenössischer Denker wie Isaac Newton und übertrieben optimistisch-rationaler Utopieentwürfe aus der Feder von Francis Bacon oder des schon oft zitierten Thomas Morus.²²⁹

Der Prototypenstatus von Morus' *Utopia* innerhalb der Genealogie der ideologisch-architektonischen Nichtortentwürfen wird durch diesen neuerlichen Vergleich gefestigt. Morus Entwurfsmethode der Konzentration gesellschaftlicher Entwürfe innerhalb eines restriktiven Raumes findet auch bei Swifts *Laputa* Anwendung, ungeachtet der Interpretation ihres Inhalts.

Auf der ästhetischen Ebene interessant sind die Bebilderungen von *Laputa*. Die deutliche geometrische Form ist den frühen Idealstädten ähnlich, die ihre rigorose Ordnung typischerweise in einer Kreis- oder Quadratform umsetzen.²³⁰ Die visuelle Dramaturgie der Inszenierung der fliegenden Stadt erinnert stellenweise stark an die von *BioShock*. Die Bilder (Abb.48 und Abb.49) auf denen *Gulliver* in dem Moment des ersten Erblickens von *Laputa* gezeigt wird, zeigen deutliche Parallelen zu dem Bild von *Comstock* vor *Columbia* (Abb.46). Das Bild des, vor der noch über ihm schwebenden Stadt stehenden, Menschen, betont den ehrfurchtgebietenden Charakter der Ansicht. Was *Laputa* von den, freilich schon dagewesenen, Ideen von metaphysischen Himmelsorten abhebt, ist das utopische Moment

²²⁹ Höppner, Stephan: Die Propellerinsel, 1895 Jules Verne, In: Nerdinger: Winfried (Hrsg.): Architektur wie sie im Buche steht. Fiktive Bauten und Städte in der Literatur. Salzburg: Anton Pustet Verlag 2006, S.292-293, S.292.

²³⁰ Vgl.: Zinsmeister 2005, S.13.

der technologischen Realisierung seiner Flugfähigkeit. Wie *Columbia*, ist *Laputa* ein Ort, dessen Rückzug in den Himmel einen von den Bewohnern gewählten, intentionalen Akt darstellt.



Abb.48-49: Darstellungen Laputas

7.2 Theokraten und Euergeten – Herrscherfiguren der Utopie

Bereits in den ersten Sekunden nach der Ankunft in *Columbia* wird man mit einem Bild konfrontiert, das den Stadtgründer *Comstock* als Herrscher und wohlwollenden Patron der Stadt stilisiert (Abb.47). Als Teil der narrativen Architektur wird diese Information in ein Fensterbild integriert: Das Bild von *Comstock vor Columbia* (Abb.46) ist ein direkter Teil des diegetischen Szenarios (Abb.47). Das bleibt nicht die letzte öffentliche Darstellung des Stadtgründers, wie sich unmittelbar nach verlassen des Gebäudes bemerkbar macht. Plakate und Statuen preisen den „Propheten“. Ein ähnliches Szenario der Herrscherverehrung ist auch aus *Rapture* bekannt. *Andrew Ryan*, der Gründer der Unterwasserstadt, ist ebenso wie *Comstock*, in der Öffentlichkeit allorts dargestellt. Diese Verehrungspraxis besitzt formal einen etwas anderen Charakter als die, die in *Rapture* sichtbar war. Wie in Kapitel 6.5 bereits ausgeführt wurde, stilisiert sich Ryan mehr als gönnerhafte Figur innerhalb der Stadtstruktur und weniger als spiritueller Anführer. Dennoch wird er vereinzelt als „Prophet“ seiner

Ideologie gezeichnet, wie in Kapitel 6 zu lesen ist. *Comstock* tritt hingegen offen als Theokrat auf und die Symbolik seiner Selbstdarstellung transportiert das auf deutliche Weise. Er verkörpert als Theokrat ein weiteres Motiv des utopischen Repertoires.

Die Beispiele der theokratisch strukturierten Utopien sind nicht auf Campanellas Idealstaat beschränkt. Ein weiteres Beispiel für eine theokratische Hierarchie dieser Art ist *Christianopolis* (1619), das von dem Theologen Johann Valentin Andrae (1586-1654) als Zufluchtsort – diesmal in quadratischer Form ausgeführt – religiös verfolgter Protestanten entworfen wurde.²³¹ Auch wenn die Erschaffung religiöser Utopien nicht ungewöhnlich war, ist es aus heutiger Sicht betrachtet, leicht verständlich, warum beispielsweise Campanellas *Sonnenstaat* in Dystopieverdacht geraten könnte.²³²

Die Ergänzung der Utopie durch einen „idealen“ Herrscher taucht bei Morus' *Utopia* ebenso auf, wie im *Sonnenstaat* von Campanella. Nach Art der Architekturutopien, kommt dessen hierarchisches Ordnungssystem mittels fiktiver Architektur zum Ausdruck. Der typischen geometrischen Ordnung der Idealstadt folgend, ist Campanellas im Zentrum des *Sonnenstaates* liegende *Sonnenstadt*, ein kreisförmiges Bollwerk, das von sieben Stadtmauern geschützt wird. Durch die Architektur kommt das Herrschaftssystem in aller Deutlichkeit zum Ausdruck: Der *Sonnentempel* im Zentrum beherbergt den *Metaphysikus*, den höchsten Priester, der mit seinen Ministern *Pon*, *Sin* und *Mor* (Macht, Weisheit und Liebe) sämtliche Lebensbereiche der Bewohner beherrscht.²³³

Zinsmeister resümiert über die Funktion des Hierarchen in der Struktur der Utopie: „Die Weißheit des Herrschers ist das Maß der Funktionalität des Idealstaates.“²³⁴ Damit wird auf den Kunstgriff angespielt, der in Campanellas Idealstaatskonstruktion vollführt wird, um die Rigorosität der autoritären Kontrollmaßnahmen, die einzeln betrachtet nicht nur für den modernen Betrachter den Eindruck offener Repression erwecken, zu legitimisieren.²³⁵ Es ist bei Campanella die unfehlbare Weißheit des Herrschers, die den Garant dafür liefert, die

²³¹ Vgl.: Zinsmeister 2005, S.14.

²³² Vgl.: Seeber 2009, S.31f. erwähnt, dass religiös fundierte Gründungen langlebiger zu sein scheinen. Er bezieht sich dabei auf real existierende Kolonien wie Amana, die dem deutschen Pietismus nachempfunden war.

²³³ Vgl.: Ebd.

²³⁴ Ebd., S.14.

²³⁵ Vgl.: Ebd., S.12. Es wurde bereits erwähnt dass Zeitgenossen von Morus in dieser Figuration das Potential einer fatalen Disparität von utopischer Herrschaftsstruktur und Individualismus erkannt haben.

rigorosen Kontrollmechanismen niemals in den Dienst tyrannischer oder verbrecherischer Absichten zu stellen.²³⁶

Die in *BioShock* situierte Dystopie ist eine gescheiterte Utopie die nicht nur an der Unvereinbarkeit der individuellen Stadtbewohner mit der sie umgebenden Struktur begründet ist, sondern mit der Menschlichkeit des Euergeten von *Rapture*, die ihn letztendlich darin versagen lässt, seinen eigenen hohen Idealen zu entsprechen:

*Could I have made mistakes? One does not build cities if one is guided by doubt. But can one govern in absolute certainty? I know that my beliefs have elevated me, just as I know that the things I have rejected would have destroyed me. But the city... it is collapsing before my... have I become so convinced by my own beliefs that I have stopped seeing the truth?*²³⁷

7.3 Die Menippea – dystopische Karnevalistik

Die Städte von *BioShock* sind, wie durch den wiederholten Seitenblick auf die Casino-Themenarchitektur aufgezeigt wurde, als eine Raumerzählung im Modus eines dystopiethematischen Vergnügungsparks lesbar.²³⁸ Knoop und Rödl beziehen sich bei ihrer narratologischen Einordnung der Raumerzählungen der Casinoanlagen in Las Vegas unter anderem auf Michail Bachtin (1895-1975).²³⁹ Bachtins Arbeit über Karnevalistik als Struktur des Erzählens ist mit der Dystopie respektive der Utopie, neben der karnevalesken Oberflächenstruktur, auch durch seine in *Probleme der Poetik Dostojewskijs* behandelte Darstellung der *Menippeia* in Verbindung zu bringen.²⁴⁰ Die *Menippeia* wird in Bezug auf Morus' Methode, die Prototypen-Utopie *Utopia* erzählerisch zu entwerfen, häufig erwähnt. Nach Brittmacher benutzt Thomas Morus „[...] das phantastische Potenzial der *Menippeia* für den Entwurf der Insel Utopia.“²⁴¹ Die *Menippeia* ist damit gewissermaßen bereits in die lexikalisierte Definition der Utopie mit eingeflossen.

Bachtin betont, dass der Karneval den er beschreibt, kein auf die Literatur beschränktes Phänomen bleibt, sondern „eine *synkretistische* Form des *Schauspiels* von

²³⁶ Vgl.: Ebd., S.14.

²³⁷ Andrew Ryan, *BioShock*.

²³⁸ Siehe Kapitel 4 und 6.

²³⁹ Vgl.: Knoop und Rödl 2007, S.79f.

²⁴⁰ Vgl.: Bachtin, Michail: *Probleme der Poetik Dostojewskijs*. Frankfurt am Main u.a.: Ullstein 1985.

²⁴¹ Brittmacher 2013, S.24.

rituellem Charakter²⁴² ist. Michail Bachtin sieht den Effekt des Karnevals als von der zeitlichen Begrenzung bedingt: „Die Gesetze, Verbote und Beschränkungen, die die Struktur und Ordnung des gewöhnlichen Lebens, des Lebens außerhalb der Karnevalszeit bestimmen, werden für die Zeit des Karnevals aufgehoben.“²⁴³

In *Rapture* und *Columbia* herrscht dieser Karneval in perpetuierter Form. Retrospektiv betrachtet war das Betreten der Stadt bereits der Akt des Betretens einer karnevalistischen Attraktion. Die vom Leuchtturm startende Tauchfahrt durch *Rapture* ist weniger eine effiziente Form des Transits, als vielmehr die Schaufahrt durch eine Unterseethematik-Achterbahn.²⁴⁴ Beleuchtete Attraktionsbauten, pittoreske Korallenriffe und die Naturromantik der Unterseefauna flankieren die Vergnügungsfahrt. Nach dem Betreten der Stadt folgen die Spuren des Karnevals der Bahn des klassischen Festes. Die verwüstete Örtlichkeit der Silvesterfeier des Restaurants, das der Dystopieflaneur betritt, zielt sich noch mit teils ambivalenter Karnevalsnarration. Die betrachtbaren Verwüstungen des karnevalistischen Exzesses gehen nahtlos in die dystopische Verwahrlosung der Szenerie über. Die „[...]Gesetze, Verbote und Beschränkungen[...]“²⁴⁵, verlieren in der feierlich vor dem dystopischen Abgrund balancierenden Utopie ihre Gültigkeit. Auch die vor dem Kippen vorherrschende Utopie wird als die Aufhebung gängiger gesellschaftlicher Normen zelebriert, deren Bühne die an unmögliche Orte entrückten Städte sind.

Bachtin sieht die *Menippeia*, oder *Menippee* als eine „[...] karnevalisierte Gattung, die, außerordentlich geschmeidig und wandelbar [...], auch in andere Gattungen einzudringen vermochte.“²⁴⁶ Die von Bachtin beschriebenen einzelnen Charakteristika der Gattung der menippeischen Erzählung weisen deutliche Parallelen zur utopischen Methode auf: „Die Menippee bezieht oft Elemente der *sozialen Utopie* mit ein, die in Form von Traumgeschichten oder Reisen in unbekannte Länder eingeführt werden.“²⁴⁷ Bachtin geht diesen Weg noch weiter: „Das utopische Element verbindet sich organisch mit allen anderen

²⁴² Bachtin 1985, S.136.

²⁴³ Ebd., S.137.

²⁴⁴ Siehe Kapitel 6.5.

²⁴⁵ Bachtin 1985, S.137.

²⁴⁶ Ebd., S.127.

²⁴⁷ Ebd., S.132. Die Verbindung ist hier in aller Kürze dargestellt. Der Großteil der von Bachtin aufgezählten Charakteristika können auf die Erzählstruktur von *BioShock* angewandt werden, wofür ein deutlich größerer Raum vonnöten wäre, als diesem Kapitel gewidmet werden kann.

Elementen dieser Gattung.²⁴⁸ Dabei zeigt sich in der *Menippeia* eine Tendenz zu „experimenteller Phantastik“ und „[...] moralisch-psychologisches Experimentieren[...]“.²⁴⁹

Wie Bachtin betont, ist die *Menippeia* ausdrücklich nicht als eine thematisch, sondern formal fixierte Gattung zu betrachten.²⁵⁰ Die Engführung der formalen Struktur der utopischen, respektive dystopischen, Reise mit der formalen Struktur der *Menippeia* ist in Anbetracht der Beschreibung von Bachtin nachvollziehbar. Die Überlegung in Verbindung mit den BioShock-Teilen ist die Frage der Übertragbarkeit der formalen Struktur der Erzählung innerhalb einer dystopischen oder utopischen Darstellung. Das konkrete erzählerische Gerüst, das bei jedem der BioShock-Teile zur Anwendung kommt, erstens eine Stadt, zweitens, ein Charakter als Agens und drittens, ein Modus des Betretens der Stadt, legt nahe dass gemeinsam mit den utopischen Topoi, auch die formalen Strukturen der utopischen Erzählung im Spiel realisiert sind.

Zur Karnevalistik, als deren Ausdruck Bachtin die *Menippeia* betrachtet,²⁵¹ führen innerhalb der Erzählung mehrere Wege. Neben der expliziten Erwähnung der *Menippeia*, als Struktur der utopischen Erzählung,²⁵² verweisen auch Knoop und Rödel auf Bachtin.²⁵³ Auf die Karnevalistik innerhalb des Erzählmodus der Stadtutopie von *BioShock* verweisen die in Kapitel 4.2²⁵⁴ und 6.5 aufgegriffenen Elemente, die die bizzare materielle Erlebnisfokussiertheit der narrativen Architektur unterstreichen.

Insgesamt kann mit Bachtin dafür argumentiert werden dass BioShock, gemeinsam mit den utopischen und dystopischen Topoi, auch den der utopischen Gattung attestierten *menippeischen* Erzählcharakter in Grundzügen übernimmt. Dabei ist davon Abstand zu nehmen, das als einen intentionalen Transferakt zu bewerten. Bachtin, der die *menippeische* Satire bei Dostojewski (1821-1881) angewandt sieht, antwortet auf die in *Probleme der Poetik Dostojewskijs* gestellte rhetorische Frage, ob die Anwendung der antiken *Menippeia* bei Dostojewski unmittelbar und bewusst geschieht: „Natürlich nicht!“²⁵⁵ Dostojewski lässt die gattungsspezifischen Merkmale der *Menippeia* nicht „aufleben“ sondern „erneuert“ sie,

²⁴⁸ Ebd., S.132.

²⁴⁹ Ebd., S.130.

²⁵⁰ Vgl.: Ebd., S.130.

²⁵¹ Vgl.: Ebd., S.127. Die *Menippeia* als „[...] Hauptträger und -vermittler des karnevalistischen Weltempfindens [...]“ beziehungsweise als „[...] karnevalisierte Gattung [...]“.

²⁵² Vgl.: Brittmacher 2013, S.24.

²⁵³ Vgl.: Knoop und Rödl 2007, S.79f.

²⁵⁴ Auch in Columbia existieren die in Kapitel 4.2 beschriebenen Automaten. Sie verfolgen den gleichen Zweck und weisen über dies hinaus die selbe Ästhetik auf.

²⁵⁵ Bachtin 1985, S.135.

wie Bachtin betont.²⁵⁶ Ebenso ist bei der Formulierung der utopischen und dystopischen Erzählungen in *BioShock* nicht davon auszugehen, dass man sich der utopischen, oder noch weniger der *menippeischen* Gattung vollkommen bewusst bedient hat – es scheint angebracht, in Anlehnung an Bachtins Formulierung, auch bei *BioShock* von einer „Erneuerung“ der vorkommenden Gattungsmerkmale im Rahmen der ludischen Möglichkeiten des Computerspiels zu sprechen.²⁵⁷

7.4 Die Fassade der Dystopie – Gebäude und Zeichen

Beim Begehen von *Rapture* waren die Gebäude der Stadt nur durch die vom Ozean trennenden Verglasung zu betrachten. Man befand sich entweder in einem von diesen Gebäuden, oder blickte auf eines hinaus. Dahinter steht ein Inszenierungsprinzip, das in den Kapiteln 3.2 und 3.3 behandelt wurde. Das Durchmessen *Columbias* stellt eine etwas andere Situation dar. Wie *Rapture*, liegt auch *Columbia* inmitten einer unbewohnbaren Umgebung – die Bewegungsfreiheit wird so auf nachvollziehbare Weise beschränkt. Im Gegensatz zum Fall der Unterwasserstadt, wird in *Columbia* ein deutliches Verhältnis von Innen- und Außenraum etabliert. Wie in Abb.49 zu sehen ist, existieren begehbare Freiluftareale. Die Bauwerke, die dabei zu sehen sind, sind nicht von Wasser umgeben, und befinden sich den Großteil der Zeit über in Sichtweite. Im Gegensatz zum zweidimensionalen „Fassadenkonglomerat“, als das der Großteil der in *BioShock* vorkommenden Gebäude auftritt, bewegt man sich nun nahe an Gebäude heran, durch sie hindurch oder um sie herum. Dadurch werden Größe und Form in größerem Maß perspektivisch erlebbar, als es noch bei *Rapture* der Fall war.

Das Ornament der Architektur – Torbögen und Säulen – erinnert an das, was Venturi u.a. mit dem Eklektizismus des 19.Jahrhunderts beschreiben: Neogotische Kirchen, Bankgebäude im Renaissancestil und Landhäuser im „Jacobean Style“, allesamt Bauformen, die sich, ähnlich der in der Himmelsstadt zu findenden Konstruktionen, „ungeniert

²⁵⁶ Vgl.: Ebd., S.136.

²⁵⁷ Auch wenn der Fokus dieser Arbeit auf der räumlich-ästhetischen Realisierung der Dystopie im Computerspiel liegt, ist dieser Exkurs über die übergeordnete Erzählstruktur vonnöten. Auch in der Theorie der narrativen Architektur wird dieser Schritt getan, um die Funktion der konkreten architektonischen Inszenierung in eine narrative Zweckmäßigkeit, respektive Form einzubetten. Siehe dazu: Knoop und Rödl 2007. Einem umfassenderen Vergleich zwischen der Bachtinschen Karnevalistik und dem *BioShock*-Narrativ wäre ein separater Text zu gönnen. Als Initialzündler wäre die Frage danach, ob die glasummantelte Luxusstadt *Rapture* die 2007 geschaffene „Erneuerung“ des Dostojewski-Glaspalastes lesbar ist, nicht undenkbar.

malerisch“²⁵⁸ geben. Der Zierrat, der unabhängig vom architektonischen System an Wänden hängt, hat dort seinen Platz, Skulpturen gibt es in oder vor Gebäuden, darauf nicht.²⁵⁹

Venturi u.a. spielen damit auf die ornamentlose Ausführung des „International Style“ an (siehe Kapitel 3.1), dessen Bauwerke an und für sich schon Ornament sind. Dem entgegen steht das prototypische – „ungeniert malerische“ – Gebäude, das keiner konkreten stilistischen Ausführung verpflichtet ist, und Projektionsfläche für Ornament oder Trägersubstanz für Skulptur ist. Über Ornament und Skulptur verfügt *Columbia* im Übermaß (Abb.48) – die mit Zeichen verhangenen architektonischen Formen, die in den Boulevards der fliegenden Stadt zu finden sind, zeigen einen vulgären, disneyesken Ausdruck der streckenweise eine Hybridisierung von Urbanität und vernakulärer Idylle sein will, wie sie bereits in *Arcadia*, Kapitel 5.2, zu sehen war.

Trotz der im Vergleich zu *Rapture* vollständiger modellierten Gebäude gilt auch hier der Casinoarchitektur-Regelfall: „große Zeichen, kleine Gebäude.“²⁶⁰ Das bedeutet für *Columbias* Raumprogramm dass, der höheren Dreidimensionalität der Gebäude zum Trotz, dessen primärer Daseinszweck nach wie vor auf symbolischer Wirkung beruht. Die Mehrzahl der Gebäude ist nicht betretbar, funktioniert also nicht als Gebäude sondern als „Zeichen“ eines Gebäudes. Die Fassadenfunktion, die die Gebäude von *Rapture* erfüllen ist folglich auch der primäre Zweck der Architekturvariationen *Columbias*. Die Gebäude sind Symbol ihrer eigenen Funktion die sich in ihrer Wirkung an die Ästhetik der thematischen Fassaden der Casinoarchitektur angleicht. Es ist daher sehr passend dass das ästhetische Programm der Fassade des „Trump Taj-Mahal“ (Abb.50) in Las Vegas, in erstaunlicher Weise der in *Columbia* zu findenden optischen Präsentation gleicht.

Der Architekt Peter Zumthor erklärt, welche spezifischen Herausforderungen damit einhergehen, von technischen Möglichkeiten und funktionalen Aufgaben von Gebäuden auszugehen – ein erheblicher Unterschied zur Vorgehensweise in der bildenden Kunst. Während Kunstwerke Fugenelemente zu Gunsten ihrer ganzheitlichen Erscheinung zurücktreten lassen, besteht ein Gebäude aus zahlreichen Einzelementen, die jeweils einer Funktion entsprechen. Diese Störungen des Gesamten finden sich bei der Skulptur nicht.

²⁵⁸ Venturi u.a. 2001, S.17.

²⁵⁹ Vgl.: Ebd.

²⁶⁰ Venturi u.a. 2001, S.24.

Zumthor betont, wie in der Architektur erst der Blick auf das Detail Erstaunen hervor rufen kann – etwa Nägel, die eine Stahlplatte halten.²⁶¹

Zumthor unterstreicht damit, dass die Materialität der Gebäude einen Hinweis auf ihre Funktion gibt, sie sozusagen erst plausibel macht. Der von Zumthor aufgeworfene Gegensatz der die reine Form betonenden Skulptur und des Fugenelemente in Kauf nehmenden Gebäudes, begegnet Spielern und Spielerinnen in der digitalen Repräsentation des *space image* in Reinform: Die digitale, dreidimensionale Repräsentation der Gebäude kommt ohne den Ballast ihrer Materialität aus. Ob am Grund des Ozeans oder über den Wolken – die Bauwerke funktionieren. Die von Zumthor benannten Elemente, die das Gebäude plausibel erscheinen lassen, die Nägel die die Stahlplatte halten und bei realen Gebäuden ein unumgängliches materielles Faktum sind, sind bei den digitalen Versionen keineswegs notwendiger Bestandteil. Diese „Fugenelemente“ müssen in den digitalen Architekturdarstellungen im umgekehrten Weg hinzugefügt werden, denn nach Zumthors Ansicht sind es eben jene Details, die eine plausible Abbildung eines Gebäudes ausmachen: „Details, wenn sie uns glücken, sind nicht Dekoration. Sie lenken nicht ab, sie unterhalten nicht, sondern sie führen hin zum Verständnis des Ganzen, zu dessen Wesen sie unabdingbar gehören.“²⁶² Demnach sind die Bolzen, die die Stahlkonstruktionen von *Rapture* und *Columbia* zusammen halten, nicht nur Ornament, sondern unverzichtbarer optischer Marker der Funktion des Elements – sie machen die virtuellen Gebäude zu glaubwürdigen Repräsentationen.

In den dystopischen Szenarien von *BioShock* verbinden sich die Einzelelemente zu einer Stadt. Auf der stadtplanerischen Ebene muss eine relativ ähnliche Auswahl der Darstellung getroffen werden um aus der Stadt ein plausibles Ganzes zu machen. In der Architektur wird dafür eine Unterscheidung zwischen „Städtebau“ und „Stadtbaukunst“ getroffen. Der Städtebau umfasst die bautechnischen, verkehrstechnischen und wirtschaftlichen Notwendigkeiten, die mit der Stadtplanung einher gehen.²⁶³ Die Stadtbaukunst dagegen zeichnet verantwortlich für die „Gestaltung eines Stadtgefüges nach vorwiegend künstler. und ästhet. Gesichtspunkten.“²⁶⁴

²⁶¹ Vgl.: Zumthor, Peter: Architektur denken. Basel: Birkhäuser 2010 3., erw. Aufl., S.15f.

²⁶² Zumthor 2010, S.16.

²⁶³ Vgl.: Koepf, Hans: Bildwörterbuch der Architektur. Stuttgart: Kröner 1999. 3.Auflage, S.428f.

²⁶⁴ Koepf 1999, S.426f.

Rapture und *Columbia* sind Städte ohne „Gewicht“, ohne Einwohner, ohne Logistik – sie simulieren das logistische System der Stadt jedoch als ein Merkmal ihrer Funktionalität. Die Hinweise auf Transportsysteme sind ästhetischer Natur. Sie dienen der Erzählung einer kontingenten Stadtvision und der Illusion ihrer Funktionalität. Im Kapitel IX. „Moderne Systeme“ seines theoretischen Werkes *„Der Städtebau nach seinen künstlerischen Grundsätzen“* plant der Wiener Architekt und Städtebautheoretiker Camillo Sitte (1843-1903) den Stadtraum unter Berücksichtigung der Fußgänger und des Wagenverkehrs.²⁶⁵ Die Verschränkung von Stadtbild und Verkehrslogistik ist in *Bioshock Infinite* bei der Darstellung von *Columbia* durchaus ein Thema. Die auf separaten Inseln schwebenden Gebäudegruppen sind mit Bahnen verbunden, die sich um die einzelnen Segmente winden. In *Rapture* existieren dagegen Expresszüge – oft in Röhren fahrend – als eine Andeutung der Verkehrsökonomie der Stadt. Diese Verkehrssysteme dienen in beiden Städten der ästhetischen Vervollkommnung der Stadt. In beiden Fällen ist eine Dominanz der „Stadtbaukunst“ über den „Städtebau“ ausmachbar, analog zum „[...] Primat des Symbolischen vor reiner Form“²⁶⁶ der Themenarchitektur. Die dargestellten Verkehrssysteme dienen, ebenso wie die in Kapitel 3.1 und 3.2 beschriebenen Stadtszenarien, als symbolträchtige Fassade der Darstellung einer holistischen Urbanität, ohne gleichzeitig die Funktion des Dargestellten zu besitzen.

Die utopische Stadt besteht aus Gebäuden, deren Zeichenfunktion realen Schablonen entlehnt ist: „Jedes Haus wird für einen bestimmten Zweck, an einem bestimmten Ort und für eine bestimmte Gesellschaft gebaut.“²⁶⁷ Dabei muss die imaginierte virtuelle Stadt eine Auswahl treffen, welche Elemente der architektonischen Vorbilder in den digitalen Bildraum übersetzt werden müssen um ein „[...]Verständnis des Ganzen[...]"²⁶⁸ auf architektonischer Ebene zu gewährleisten. Auch die Darstellung des dystopischen Verfalls der Städte folgt diesem Prinzip auf konsequente Weise. Bar jeglicher Materialität sind die verfallenden Gebäude, und der degenerative Zustand ihrer virtuellen Bausubstanz ein fingiertes Produkt, eine künstliche Interpretation des Verfalls.²⁶⁹ Dieser wird auf eine mitunter auf eine ästhetisierende Weise inszeniert, wie in Kapitel 5.4 bereits beleuchtet wurde.

²⁶⁵ Sitte, Camillo: *Der Städtebau nach seinen künstlerischen Grundsätzen*. Wien und New York: Springer 1972. Nachdruck der 3.Auflage, Wien 1901 und des Originalmanuskriptes aus dem Jahre 1889, S.97ff.

²⁶⁶ Venturi u.a. 2001, S.19. Siehe detaillierter: Kapitel 4.2.

²⁶⁷ Zumthor 2010, S.27.

²⁶⁸ Ebd., S.16.

²⁶⁹ Bonner 2015, S.278ff.

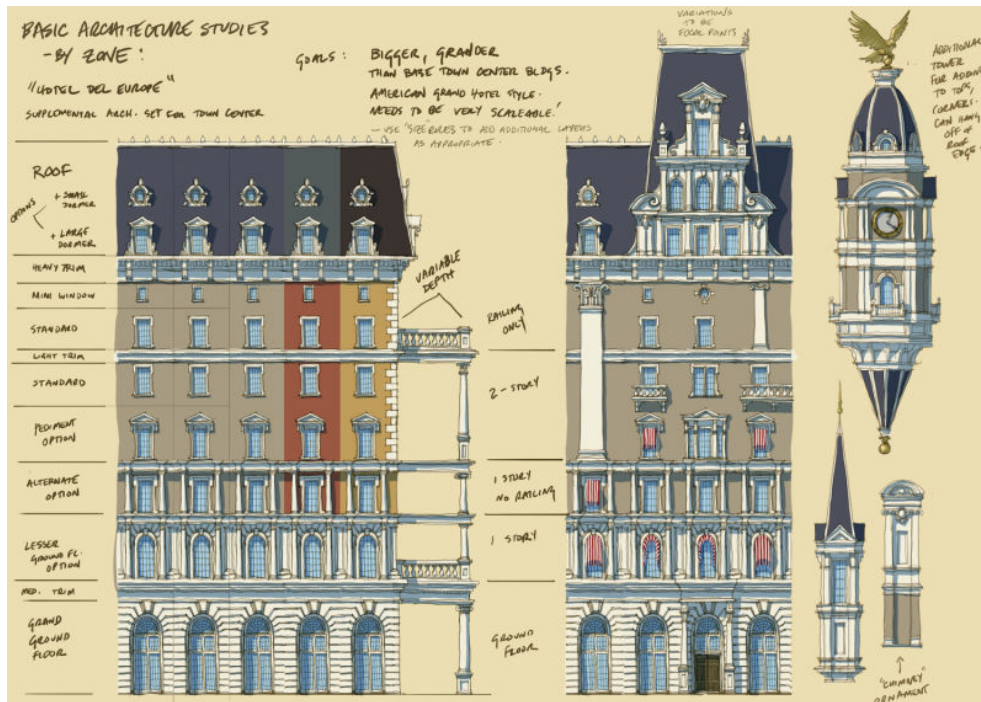


Abb.50: Architekturskizzen für die Fassaden von Columbia. Artwork, BioShock Infinite



Abb.51: Die Oberfläche von Columbia. Artwork, BioShock Infinite



Abb.52: „Trump Taj Mahal“ Casino

7.5 Die dystopische Stadt als Bühne

Camillo Sitte beschreibt Städte als „Dramen“ und „Epen“ der bildenden Kunst.²⁷⁰ Er vergleicht Architekten mit Bühnenbildnern und begründet den Vergleich mit der morphologischen Ähnlichkeit von Bühne und Platz: Der bühnenbildartige Raum ist auf drei Seiten geschlossen, an der vierten Seite offen – nach dem Hauptmotiv nordeuropäischer Platzanlagen.²⁷¹ Wie in Kapitel 4.2 gezeigt wurde, sehen Venturi u.a. die künstliche Monumentalität der Casinoräume, einschließlich deren Lichtregie, als Versuch durch Verwischen der Begrenzungen des Casinoinnenraumes die Raumordnung der Piazza zu simulieren – nicht unähnlich dem Konzept von Sitte. Ein Prinzip seiner Auffassung der Stadt als Bühnenbild lautet „Irregularität statt Kontinuität“: Öftere Fluchtstörungen, gebrochene oder gewundene Straßenzüge, verschiedene Haushöhen, Freitreppen, Logen, Erker und Giebel.²⁷² Ein Platz muss ähnlich der Bühne eines Theaters beschaffen sein – im Hintergrund die Fassade. Markante Bauwerke werden durch entsprechende räumliche Gestaltung ins Licht gerückt.²⁷³

²⁷⁰ Vgl.: Hnilica 2006, S.119.

²⁷¹ Vgl.: Ebd.

²⁷² Vgl.: Ebd., S.121.

²⁷³ Vgl.: Ebd., S.119f.

Die Bedeutung der Fassade ist auch in der Casinoarchitektur evident, wie ein kurzer Rekurs zeigt. Die Fassaden werden von herannahenden Autos über eine größere Dauer hinweg wahrgenommen und stehen damit länger im Blickpunkt, als die eigentlichen Frontfassaden.²⁷⁴ Die bauliche Ausführung folgt dabei der Ökonomie des Blickes. Auch an dieser Stelle geht die Vorstellung Hand in Hand mit Sittes Bühnenmetapher: „Das Zeichen an der Vorderfront ist eine von allen mitgemachte Verschwendung, das Gebäude im Hintergrund bescheidene Notwendigkeit. Gespart wird an der Architektur.“²⁷⁵ Auch Columbias Architektur folgt dieser Sparsamkeit. Obwohl die Stadt, im Gegensatz zu der Situation in *Rapture*, nicht nur aus Innenräumen heraus betrachtet wird, existiert von ihr kein kohärentes Gesamtbild. Was nicht dem Eindruck sondern der Funktion dient,²⁷⁶ hat von der Bühnenfläche fern zu bleiben.

Die Städte in *BioShock* sind als eine Bühne betrachtbar, deren partiell begehbaren Inszenierungsflächen in den Eindruck einer gesamten Stadt gebettet sind. Sittes künstlerischen Grundsätze der Stadtgestaltung legen eine Marginalisierung der Abseits der Inszenierungsflächen liegenden Regionen der Stadt nahe: „Die überwiegende Menge der Seitengassen ist auch da nichts weniger als künstlerisch bedeutend. Nur der Lustreisende, in seinem behaglichen Ausnahmezustande, findet auch das schön, weil ihm eben Alles gefällt.“²⁷⁷ Diese offene Geringschätzung von Funktionsarchitektur wird auf Straßennetze ausgedehnt: „Ein Straßennetz dient immer nur der Communication, niemals der Kunst, weil es niemals sinnlich aufgefasst, niemals überschaut werden kann, ausser am Plan.“²⁷⁸ Sittes Missachtung der Wege abseits der primären Inszenierungsflächen – der „Bühnen“ – der Stadt, lässt eine Tendenz der Ablehnung von reiner Funktionsarchitektur zu Gunsten des architektonischen Anscheins erkennen, die auch bei Baudrillard zu finden ist.²⁷⁹

²⁷⁴ Vgl.: Venturi u.a. 2001, S.49.

²⁷⁵ Ebd., S.24. Das entspricht der in Kapitel 36 beschriebenen Raumregie.

²⁷⁶ Siehe Kapitel 7.4. Die Platzierung von notwendigen Logistiksystemen, wie Verkehrsnetzen, ist sowohl in Sittes Konzept als auch in der virtuellen Urbanität von *BioShock* dem künstlerischen Ermessen untergeordnet.

²⁷⁷ Sitte, Camillo: Der Städtebau nach seinen künstlerischen Grundsätzen. Wien und New York: Springer 1972. Nachdruck der 3.Auflage, Wien 1901 und des Originalmanuskriptes aus dem Jahre 1889, S.98.

²⁷⁸ Ebd., S.97.

²⁷⁹ Vgl.: Baudrillard, Jean: Architektur: Wahrheit oder Radikalität. Aus dem Französischen von Colin Fournier, Maria Nievoll und Manfred Wolff-Plottegg, (Essay 40). Wien und Graz: Droschl 1999., S.12. Baudrillard bedauert, dass die Städte an einem Völlfüllen mit Funktionsarchitektur leiden, auf Kosten der visuellen Dramaturgie. Bei Sitte ähnlich: „Moderne Systeme! – Jawohl! Streng systematisch Alles anzufassen und nicht um Haaresbreite von der einmal aufgestellten Schablone abzuweichen, bis der Genius todtgequält und alle lebensfreudige Empfindung im System erstickt ist, das ist das Zeichen unserer Zeit.“ (Sitte 1972, S.97).

Neben der starken Betonung visueller Präsentationsflächen suggeriert die Evidenz einer „Bühne“ in Sittes Metapher das Vorhandensein von Publikum, Akteuren und Akteurinnen und ferner einer Choreografie.²⁸⁰ Die spezifischen Tücken, die sich für die innere Stringenz des Narrativs auftun, wenn Spieler oder Spielerinnen ihre Möglichkeiten auf unvorhersehbare Weise einsetzen, wurden in Kapitel 4.1 aufgezeigt. Diese Problematik eines nicht vollständig antizipierbaren Handlungsspektrums der Benutzer und Benutzerinnen ist in der narrativen Architektur gleichermaßen vorhanden. Baudrillard formuliert das Problem als Möglichkeit des Missbrauchs der programmierten Zielsetzung durch jene, für die sie geschaffen ist, als eine Folge einer fehlenden „*écriture automatique*“ der sozialen Beziehungen.²⁸¹

Weniger wohlwollend interpretiert, impliziert die Metapher des Bühnenbildes ein Moment der Täuschung. Sittes Konzept wurde in diesem Punkt Zielscheibe der Kritik von Zeitgenossen – etwa von Otto Wagner, der die Wiener Architektur als „Potemkinsches Dorf“ bezeichnete. Der repräsentative Pomp der Wiener Ringstraße wurde als unzeitgemäß und als überkommener Ausdruck bürgerlicher Repräsentanz gewertet.²⁸²

Wenngleich sich die Fürsprecher von Themenarchitektur gegen moralischen Essentialismus wehren,²⁸³ ist gerade dieses Zerwürfnis für die dystopische Architektur fruchtbar. Der überbordende Pomp eines *Rapture* oder *Columbia* zielt geradezu darauf ab, eine Maske zu präsentieren, die Betrachter und Betrachterinnen Verdacht schöpfen lässt. Letztlich rufen die hinter dem Schauspiel vermutete Täuschung und die durch die Regie angedeutete Kontrolle die negativen Aspekte der Bühnenmetapher auf den Plan. Die öffentlichen Inszenierungen der Nazis in Berlin – Maifeiern der Jahre 1933-1936, die Olympiade 1936, die „700-Jahr-Feiern der Reichshauptstadt“ – bilden eine in das Totalitäre verkehrte theatrale Praxis ab, während in Filmen wie *The Truman Show* (1998) die sinistre Vorstellung des Regisseurs als manipulativen Inszenator zelebriert.²⁸⁴ An dem Punkt, an dem

²⁸⁰ Vgl.: Hnilica 2006, S.119.

²⁸¹ Vgl.: Baudrillard 1999, S16f.

²⁸² Vgl.: Hnilica 2006, S.123f.

²⁸³ Rabl 2013, Venturi u.a. 2001, Baudrillard 1999 und Hnilica 2006. Rabl stellt sich in seiner anti-essentialistischen Neubeschreibung der Themenarchitektur generell gegen die Vermutung einer in die Architektur transponierbaren Wahrheit.. Nach Hnilica lässt sich der Schluss ziehen, dass das Konzept einer „Ehrlichkeit“ in der Architektur ohnedies ohne den geschichtlichen Kontext der moralischen Maßstäbe als wertfrei erweist (S.76, 124f. und 126). Baudrillard indes betrachtet es als gelungene Darstellung wenn Architektur auf eine Illusion verweist, auf etwas „jenseits der Realität“ (S.9f, 15).

²⁸⁴ Vgl.: Hnilica 2006, S.121.

die Inszenierung auf Akteure und Akteurinnen, und damit auf deren Devianzpotential trifft, wird den experimentellen Möglichkeiten der Dystopie in die Hände gespielt.

7.6 The First Lady's Memorial – Architektur und Akustik

Auch in der in *BioShock Infinite* dargestellten architektonischen Erzählung tauchen die bereits aus Ryan Amusements bekannten, diegetischen Inszenierungsanlagen auf. Eine davon ist das *First Lady's Memorial*. Es stellt die Geschichte der Ermordung der Frau des Stadthierarchen *Comstock* zur Schau.²⁸⁵ Ähnlich wie in *Ryan Amusements*, das einen Museumsraum imitiert oder *Journey to the Surface*, das eine dem utopischen Narrativ gewidmete Themenparkattraktion zeigt, ist die Erzählung in Form einer begehbaren Installation realisiert. Das Gebäude besteht aus einer Abfolge von Räumen, und präsentiert die Stationen der Erzählung durch Kombination von Architektur, bildender Kunst und Text. Die Räume selbst sind Ausstellungssäle, in denen architektonische Versatzstücke der Stadtkulisse in komprimierter Form einer Rauminstallation vorgeführt werden. So befindet sich die komplette Front eines Herrenhauses in einem der Räume, eine Brücke mit im Hintergrund aufgemalten Fassaden in einem anderen. Diese Vermengung von Innen- und Außenmotiven ist ein Element, das in der Themenarchitektur sowohl innerhalb der Casinoarchitektur von Las Vegas,²⁸⁶ als auch in der inszenierungsbetonten Stadtplanung von Camillo Sitte Anwendung findet.²⁸⁷

Das *First Lady's Memorial* unterscheidet sich von den bisher beschriebenen Raumerzählungen durch die Implementierung einer starken akustischen Komponente. Obwohl nicht auf offensichtliche Weise Teil der baulichen Inszenierung, ist das Wechselspiel zwischen Architektur und Akustik im Rahmen einer gesamtheitlichen narrativen Instrumentalisierung nicht zu vernachlässigen. In den Räumen der Anlage ist im Hintergrund Mozarts *Requiem* zu hören. Der Musikeinsatz des Spiels wird im Fall des *Memorials* als

²⁸⁵ Eine Zusammenfassung dieses Handlungsstranges kann hier außen vor bleiben da an dieser Stelle nur die Umsetzung im Rahmen der narrativen Architektur von Interesse ist.

²⁸⁶ Vgl.: Venturi u.a. 2001, S.25. In der Analyse der Casinoarchitektur beziehen sich Venturi u.a. des Öfteren auf die Vorbildwirkung antiker Plätze, speziell der italienischen Piazza.

²⁸⁷ Vgl.: Amann, Wolfgang: Platzgruppen bei Camillo Sitte. Der Wandel der Konzeption des Künstlerischen im Städtebau um die Jahrhundertwende am Beispiel Camillo Sittes. Diplomarbeit, Universität Wien 1991., S.33. Sitte verglich Säle mit Plätzen. Die Säle sah er, wie auch Plätze als räumlich eingegrenzte architektonische Einheit mit Repräsentationsfunktion. Sitte begründet den Vergleich von Architekten und Bühnenbildnern mit der morphologischen Ähnlichkeit von Bühne und Platz. Siehe auch: Hnilica 2006, S.119.

“diegetisch“ bezeichnet, denn ihre Quelle ist Teil der diegetischen Welt.²⁸⁸ Dabei wird die musikalische Inszenierungsebene an die Inhalte der Ausstellungsräume angepasst. Nach betreten des letzten Raumes etwa, beginnt die Passage des *Confutatis maledictis* des *Requiem*s, passend zur Beschauung der Szene, die den Rachefeldzug gegen die Mörder darstellt.

Auf der medialen Ebene des Spiels ist Akustik ein ubiquitäres Element der Inszenierung. Ihr Einsatz geschieht in unterschiedlich ausgeprägtem Maß: Das Spektrum reicht von minimalistischer Geräuschkulisse bishin zu permanenter musikalischer Untermalung. Die Verwendung von populärer Musik in Spielen erfolgt für gewöhnlich nicht narrativ. Oftmals wird diese nur als Lückenfüller eingesetzt, um generische Komponenten der Spielerfahrung auditiv zu maskieren, wie das etwa bei den Spielen von EA Sports, Teil des Software-Giganten Electronic Arts, bei Menüführungen und Ladezeiten der Fall ist.²⁸⁹

*A significant downside, however, is that although players can customize the soundscape of their own experiences, the songs cannot function in a narrative way. In other words, the music can contribute to the general mood of the game environment, but it cannot comment directly on specific actions or events.*²⁹⁰

Wenn man beim Betreten der Luxuswohnungen von *Rapture* unvermittelt Cole Porters *You're the Top* (1934) vernimmt, so ist das eine klare Allusion an die topographische und soziokulturelle Höhe des Stadtteils. Der 1931 Noël Coward Song *The Party's Over Now* (1931), wird in einer Jukebox im *Kashmir Restaurant*, bekannt aus Kapitel 3.3, gespielt, während es noch immer für eine 1959-Silvesterfeier dekoriert ist. Hier beginnt in der Diegese der Abstieg der Unterwassermetropole. Der Song spielt auf der auf das Ende des Jahres und gleichzeitig auf das Ende von *Andrew Ryans* Unterwasserparadies an. Am narrativen Einsatz dieses Titels ist das Zusammenspiel der Text- und Tonebene besonders klar bemerkbar. Der Text der lizenzierten Stücke ist nicht speziell auf die Spielsituation angepasst, steht aber bei deren Einsatz in assoziativer Beziehung mit den erlebten Raumeindrücken und der daraus resultierenden Situation. Im Fall der Musikbeispiele von Cole Porter und Noël Coward fungiert der Text als Kommentar der Situation.²⁹¹

²⁸⁸ Ebd., o.S..

²⁸⁹ Vgl.: Gibbons, William: „Wrap your Troubles in Dreams: Popular Music, Narrative, and Dystopia in BioShock“. *Game Studies* 11(2011), <http://gamestudies.org/1103/articles/gibbons> (10.11.2016), o.S..

²⁹⁰ Ebd., o.S..

²⁹¹ Ebd., o.S.

Die Musik selbst übernimmt mehrfache Funktionen. Sie ist einerseits ein Medium der Atmosphäre, das die nostalgischen Qualitäten der Retroutopie unterstreicht – das Alter der ausgewählten Stücke spielt dem Gesamteindruck der in *BioShock* architektonisch zitierten Urbanität in die Hände, da man sich hier ebenfalls des Formenspektrums der prä-1940er Jahre bedient. Auf einer weiteren Ebene konterkariert die beschwingte Tonalität der Stücke – die Musik wurde ebenso wenig wie der Text für die ernste Situation der verfallenden Stadt maßgeschneidert – im Zusammenspiel mit dem Text den Ernst der Situation auch auf der tonalen Ebene. Die Kontradiktion zeitigt einen ironischen Effekt, der von Gibbons zusammengefasst wird:

*The ironic quality of the popular music allows it to create and maintain the dystopian atmosphere that permeates Bioshock. The juxtaposition of midcentury aesthetic ideals, given voice through the period music, with the visual evidence of the corruption and collapse of those ideals taken to their ultimate extreme, provides a powerful experience for gamers. Ultimately, Bioshock's success and influence suggest a new, more cinematic, approach to the incorporation of popular music into interactive media.*²⁹²

Die Praxis des Musikeinsatzes als Inszenierung der Architektur, oder zumindest in eng verschränktem Zusammenspiel mit ihr, kann bei dem im vorangegangenen Kapitel erwähnten Camillo Sitte gefunden werden. Für das Wiener Rathaus strebte Sitte eine Inszenierung der folgenden Art an: Der Vorplatz soll stark verkleinert werden um die Geschäftigkeit einer mittelalterlichen Stadt zu inszenieren. In der Inszenierung mit einbegriffen waren nicht nur die Bewohner, die der Bühnenmetapher folgend, auch Schauspieler sind, sondern auch ein Zusammenspiel von Akustik und Wetter. Sitte empfahl zu diesem Zweck daher die Errichtung zweier Musikpavillons. Die Grenze zwischen Schauspieler, Choreograph und Beobachter schwindet in dieser Situation. Die akustische Qualität der Raumerfahrung wird in Sittes Vorstellungen nicht dem Zufall überlassen, wie die Konzeption mit den beiden angedachten Pavillons verrät.²⁹³

Die städtebauliche Konzeption von Sitte steht in engem Zusammenhang mit der um die vorletzte Jahrhundertwende geführten Diskussion um das Gesamtkunstwerk in der Architektur.²⁹⁴ Mit besonderer Emphase wird bei Konzeptionen, wie sie bei Sitte der Fall

²⁹² Ebd., o.S..

²⁹³ Vgl.: Hnilica 2006, S.130.

²⁹⁴ Vgl.: Amann 1991, S.100.

sind, der Gesamteindruck über das Partikularproblem erhoben – die Funktion der Architektur ist mit der „visuellen Dramaturgie“ vergleichbar, die sich bei Baudrillard findet.²⁹⁵ So ist der Musikeinsatz, wie Gibbons in seinem Text betont, in der *BioShock*-Serie ein Instrument der dystopischen Inszenierung. Die nostalgische Referenz, die die im Kapitel 3 beschriebenen Gebäude beim ersten Anblick darstellen, wird von der musikalischen Untermalung der Stadt unterstützt, die einen ebenso atavistisch-ironischen Unterton heraufbeschwört. In dem von *BioShock Infinite* stammenden Beispiel der musikalisch untermalten Raumerzählung entspricht der Musikeinsatz mehr dem von Camillo Sitte intendierten, direkten inszenatorischen Einsatz von Musik. In beiden Fällen kann die akustische Inszenierung, wie sie von Sitte auch auf einer stadtplanerischen Ebene angedacht wird, als ein Teil von architektonischer Inszenierung verstanden werden.

²⁹⁵ Vgl.: Baudrillard 1999, S.12.

8. Nachwort – „Leaving Rapture“

„For every choice, there is an echo, with each act we change the world. One man chose a city free of law and god, but others chose corruption, and so the city fell. If the world was reborn in your image, would it be paradise or perdition?“

- Dr. Sophia Lamb, *BioShock 2*

8.1 Infinite Leuchttürme – die mediale Ebene der Narration

Bioshock Infinite endet mit dem Anblick einer surrealen Umgebung. Ein sich bis zum Horizont ausdehnendes Feld, bestehend aus Leuchttürmen, stellt die Bühne für die finale Szene dar. Es ist der Moment, in dem die narrative Formel der Serie klar ausgesprochen wird: "*There's always a lighthouse, there's always a man, there's always a city.*"²⁹⁶

Eine Schwierigkeit mit der Beschreibung der Erzählprozesse von Spielen ist der interdisziplinäre Balanceakt, der dabei in der ein oder anderen Form gewagt werden muss, sobald aus anderen Disziplinen herangezogene Begriffe wie Motiv, Narrativ oder Diegese auf den Plan treten. Das Problem der Übertragbarkeit, oder Nichtübertragbarkeit, von Methoden und Begriffen wird innerhalb der *game studies* in Verknüpfung mit dem geringen Alter der Disziplin und deren Suche nach genuinen Methoden diskutiert.²⁹⁷

Durch die Einführung der räumlichen Erzählung der Architekturdarstellungen im Computerspiel tut sich dieses Feld weiter auf, denn auch innerhalb der Architekturtheorie finden sich eine Übernahme von Begriffen der klassischen Erzähltheorie.²⁹⁸ Dieses Dreiecksverhältnis zwischen Spiel, Erzählung und Architektur kann als Erweiterung des Problems betrachtet werden, aber ebenso als anregender Schnittpunkt von Raumerzählung durch Computerspiel und Architektur. Die Auffassung der aktuellen Raumstruktur als

²⁹⁶ Elizabeth, *BioShock Infinite*.

²⁹⁷ Vgl.: Kofler, Frank: *Playing for Plot, Narration in ihrer Entfaltung durch das Computerspiel*. Diplomarbeit. Universität Wien 2013. S.21ff. Die Situation ist nicht so trivial wie es hier eventuell den Anschein erweckt. Es existieren auch Stimmen, die die Adaption nicht medienspezifischer Methoden als einen notwendigen Zwischenschritt hin zur methodischen Eigenständigkeit sehen.

²⁹⁸ Vgl.: Knoop und Rödl 2007, S.31.

Erzählung legt in jedem Fall nahe, die Parallelen zur Spielarchitektur mit aller gebotenen Vorsicht zu ziehen.

Auf der medialen Ebene steht der in der Arbeit beschrittene Weg für den Versuch, das architektonische Narrativ von *BioShock* als Fallbeispiel für spatiales Erzählen im Computerspiel insgesamt zu beleuchten – und dazu komplementär zu beschreiben, wie die medialen Möglichkeiten, Grenzen, und Charakteristika des Spiels, auf die semiotische Wirkung des Raums Einfluss nehmen.

Mit der *BioShock*-Serie betrachtet man eine Spielserie, die die in der Arbeit beschriebenen Prozesse des räumlichen Erzählens bereits selbstreflexiv behandelt. Das ist auch der Zweck der Leuchtturmszene am Ende von *BioShock Infinite*. Das Spiel konfrontiert Spieler und Spielerinnen kontinuierlich mit Scheinentscheidungen, die den Ausgang der Handlung letzten Endes nicht verändern. In der Leuchtturmszene stehen die Leuchttürme für einzelne Realisierungsmöglichkeiten während des Spiels – ausgehend von den getroffenen Entscheidungen. Damit wird implizit ausgedrückt, dass sich jedes Mal, wenn das Spiel wieder von Neuem begonnen wird, die Spielerfigur anders bewegen kann und dadurch eine andere spatiale Anordnung der Erzählung entsteht. Durch die Möglichkeit der räumlichen Bewegung innerhalb der Darstellung kann die konkrete „Materialität“ der Handlung unendlich moduliert werden – dafür stehen die „infiniten“ Leuchttürme am Ende des Spiels.²⁹⁹

Diese Situation wird selbst wiederum als eine räumliche Konstellation dargestellt, die begehbar ist – die räumliche Navigation ist die Methode, durch die die narrative Architektur lesbar gemacht wird.

Diese konsequente Umsetzung der räumlichen Darstellung innerhalb der *BioShock*-Serie inspirierte die Form des Durchgangs, der die Struktur dieser Arbeit darstellte. Anstatt die Analysepunkte a priori zu definieren, wurden ausgewählte Areale der *BioShock*-Städte als Korpus verwendet, auf den die Fragestellungen Schritt für Schritt angewandt wurden – eine „dystopische Promenade“ durch die Struktur der Erzählung.

Der Durchgang stellte eine Auseinandersetzung mit der räumlich-virtuellen Dystopiedarstellung dar, die auf eine bewusst allgemein gehaltene Analyse zurück greift. So wurde versucht, ein möglichst ausgeglichenes Spektrum der für die Dystopiedarstellung im Spiel relevanten Prozesse, in der Arbeit zu behandeln. Das lässt freilich eine Vielzahl von weiteren Anknüpfungspunkten zu. Von der allgemeinen Bearbeitung der dystopisch-utopischen

²⁹⁹ Vgl.: Kajtár, László: *Infinite Lighthouses, Infinite Stories. BioShock and the Aesthetics of Video Game Storytelling*. In: Luke Cuddy (Hrsg.): *BioShock and Philosophy*. Chichester: Wiley 2015, S.134ff.

Faktoren der Erzählung im Rahmen dieser Arbeit ausgehend, kann in Folge detaillierter auf einen der genannten Aspekte eingegangen werden.

8.2 Die virtuelle Dystopie als narrative Vergnügungsarchitektur

„Ein Casino in Las Vegas ist ein Konglomerat“³⁰⁰, sagen Venturi u.a. über das Raumprogramm des Casinos. „Die Dystopie ist ein Konglomerat“, ist eine Abänderung dieser Proposition, die man für angemessen halten mag, hat man sich der formalen Gestaltung der Dystopie im Szenario von *BioShock* angenommen.

Mit der *BioShock*-Serie liegt eine kontemporäre Formulierung der dystopischen Raumdisziplin vor, die mit der vollen Bandbreite der technischen Möglichkeiten des Computerspielgenres des *First Person Shooter* realisiert wird. Mit der Arbeit wurde versucht, nachzuvollziehen, nach welchen Regeln innerhalb dieses Mediums eine räumliche Erzählung stattfinden kann, und wie weit diese Räumlichkeit – „Spatialität“ – nicht nur Möglichkeitsspektrum, sondern Voraussetzung für diese Art des Erzählens ist. In dem dystopischen „Konglomerat“ der *BioShock*-Serie lassen sich über weite Strecken Motive finden, die dem Kanon der Utopiegeschichte, und damit der Dystopiegeschichte, entlehnt sind. Sämtliche der gebauten Stadtszenarien folgen in Form und Motiv, mitunter bis auf die Ebene profaner Details, dem in der Arbeit als Vergleich herangezogenen Motivspektrum der Utopien und Dystopien. Das Merkmal von Utopien, ihre Ideen als räumliche, bildhafte Erzählungen umzusetzen, und sie durch das Prisma einer *großen* Darstellung ihrer Konsequenzen, in Form von Städten, Welten oder Ländern, zu präsentieren, wird bei den klassischen Utopisten entlehnt.³⁰¹ Die häufig als „klassische Utopie“ bezeichnete, prototypische Form der Erzählung von Thomas Morus' *Utopia* kann als Basisform dieses Modellschemas gelten.³⁰²

Der Begriff der Utopie bezieht sich auf eine Art der bildhaften Erzählung von Ideen und Sozialstrukturen, jedoch nicht gezwungenermaßen auf die intrinsische Qualität der Aussage der damit erstellten Erzählstrukturen. Auch in diesem Punkt folgt die Erzählung in *BioShock* den utopischen und dystopischen Vorbildern. Ágnes Heller bezeichnet die

³⁰⁰ Venturi u.a. 20001, S.65.

³⁰¹ Vgl.: Voßkamp 2009, S.93. und Gustafsson 1982, S.289.

³⁰² Beim Lesen eines Textes über Utopien, speziell deren Geschichte, wird beinahe unter Garantie mit einer Erwähnung der Inselstaatsutopie von Morus konfrontiert.

dystopische Lesart utopischer Konzepte als „dystopisches Moment“.³⁰³ Die Auffassung der Dystopie, als Zerrbild eines gescheiterten utopischen Ideals, als ein „*flawed utopia*“,³⁰⁴ wird an zahlreichen anderen Stellen als Modus der dystopischen Darstellung begriffen.³⁰⁵ Als Konsequenz dessen ist die in *Bioshock* dargestellte Dystopie nicht ohne die vorherige utopische Hoffnung denkbar.³⁰⁶

Es kann vereinfacht gesagt werden, dass die in *BioShock* präsentierte Erzählung, mittels *utopischer Methode* eine *dystopische Konsequenz* darstellt. Die präsentierten Stadtprojekte folgen zuerst der Vision eines Fortschritts: *Rapture* folgt der Intention, eine progressive Gesellschaft von Freidenkern zu schaffen, *Columbia* bietet ein künstliches Paradies das sich, Kraft der Flugfähigkeit, der territorial-hegemonialen Einflussnahme des restlichen Amerikas entzieht. Die dargestellte Architektur inszeniert – ganz in der Tradition der räumlichen Utopiedisziplin – die inhärenten Ideen als räumlich ausgearbeitetes Schaubild. Die Dystopie, die letztlich die Erzählung dominiert, ist eine Konsequenz der hyperbolisch gestalteten Ansprüche der Szenarien, die sich auch – oder besonders – in der architektonischen Inszenierung niederschlägt. Die überzeichnete Grandeur der Idealstädte wird als eine sich in einem Verfallsstadium befindliche Verhöhnung der *Eutopie* vorgeführt: *BioShocks* narrativer Architektureinsatz ist eine *virtuelle architektonische Erzählung* der Dystopie als dominanter *Schattenseite* der Utopie.³⁰⁷

Die im Zentrum der visuellen Sprache der *BioShock*-Teile stehende architektonische Degeneration bedient sich in der Formensprache realer Vorbilder und weist insbesondere Bezüge zur Theming-Architektur der Casinos auf, was die Wirkung der Narration entscheidend beeinflusst: Die Formensprache von *BioShocks* dystopischer Erzählung ist ein Instrument der Ästhetik, nicht der Moral. Die dystopischen Städte in *BioShock* sind Strukturen, die im Moment ihres Zerfalls räumlich abgebildet werden. Es ist ein fingiertes,

³⁰³ Vgl.: Heller 2016, S.54ff.

³⁰⁴ Vgl.: Sargent 2003, S.266 Der von Sargent verwendete Begriff des „*flawed Utopia*“ steht eine präzise Beschreibung dieser Art von Dystopie.

³⁰⁵ Vgl.: Baccolini 2003, Sargent 2003, Seeber 2009, Voßkamp 1982 und Voßkamp 2009. Es werden an einigen Stellen weitere Kategorisierungen unternommen, So wird der hier besprochene Fall einer Dystopie als gescheiterte Utopie bei Baccolini als Anti-Utopie bezeichnet die neben einer genuinen Dystopie eingeordnet wird, die das Szenario ex ovo als dystopisch definiert.

³⁰⁶ Nach einigen Quellen wird diese Form der Dystopie als Anti-Utopie bezeichnet (Siehe Kapitel 2). Dystopien sind dagegen genuin schlechte Welten und entbehren weiters des Motivs des reisenden Besuchers. Diese Kategorisierung erweist sich als eher umständlich, da für die Darstellung einer Anti-Utopie, die besonders stark in Richtung der dystopischen Form ausschlägt zusätzlich der Begriff der „critical dystopias“ eingeführt wird.

Vgl.: Baccolini 2003, S.4f.

³⁰⁷ Damit befindet sich die Erzählung im Trend der Funktion von Dystopien im 20.Jahrhundert: die kritische Betrachtung eutopischer Gesellschaftsordnungen. Vgl.: Dander 2014, S.48.

artifizielles Zerfallen das, durch die Anwendung eines Querschnitts der Methoden der Themenarchitektur, plastisch in Szene gesetzt wird. Die Städte in *BioShock* sind die virtuelle Entsprechung von „Dystopie-Themenparks“, die eine architektonische Schwundstufe als ironischen Nimbus feiern.

Das dystopische Narrativ, auf dem *BioShock* basiert, ist eine Erzählung im Inneren eines Spiels. Auch auf der diegetischen Ebene der Bewegung innerhalb der Dystopie wirkt diese Voraussetzung – die Dystopie ist auch dort eine karnevaleske Variation des Themas. Das darf nicht vergessen lassen, dass durch die Erzählung hoher „dystopischer Dichte“³⁰⁸ ein großer Teil des Motivkanons der Dystopien Eingang in eine ludische und/oder ästhetische Auseinandersetzung findet, ob intentional oder nicht.³⁰⁹

In Angesicht der großen Menge an dystopisch-utopischer Topoi, die in den detaillierten Stadtdarstellungen von *BioShock* thematisiert werden, ist es legitim, *BioShock*, mit Bachtin gesprochen, als eine „Erneuerung“ der utopisch-dystopischen Gattung in der Form der spatialen Narrativität des Computerspiels zu betrachten.

Die in dieser Arbeit betriebene Zusammenschau der *BioShock*-Erzählung und des dystopisch-utopischen Motivkanon, weist *BioShock* als eine ludisch erfahrbare, architektonisch-räumliche Erzählung aus, die sich thematisch deutlich an dystopisch-utopischen Vorläufern orientiert. Damit wird postwendend beglaubigt, was der *BioShock*-Schöpfer Ken Levine über seine Motivation hinter dieser Erzählung preisgibt:

What I was trying to do with BioShock was to say, 'Okay, well, [in Atlas Shrugged] that's a utopia where Ayn Rand, who made the philosophy, made all the rules, and all the characters were under her control. What if things weren't under everybody's control?' And I think that's the problem with utopias — we bring ourselves to it, you know? We think we're leaving our problems behind but — I don't mean this in a cynical way — we are the problem. Like whatever social problems that occur come out

³⁰⁸ Vgl.: Gustafsson 1982, S.285. Die genaue Ausführung der räumlichen Darstellung bedingt eine Projektionsfläche, auf der die Dystopie, oder Utopie, ihre Darstellung ausbreiten kann

³⁰⁹ Siehe Kapitel: „Menippea und die Karnevalistik der Dystopie“. So wie Bachtin in Hinblick auf die Adaption der Menippea argumentiert, dass man sich deren Modus nicht bewusst bediene, sondern sie dort imitiere, wo sie nützlich und plausibel ist, kann man auch der dystopischen Erzählung, die -so wurde argumentiert – auch menippäische Züge aufweist, gegenüber vorsichtig annehmen dass sie nicht immer im vollen Bewusstsein angewandt wird sondern vielmehr ein gangbarer Weg in Richtung erfolgreicher utopisch-dystopischer Darstellung ist. Die Frage danach, wie sehr sich die räumliche (utopische) Erzählung in ihrer rezenten, virtuellen Form, nolens volens älterer, bisweilen antiker, Erzählmodi bedient ist ohne Zweifel Stoff für eine andere Forschungsarbeit.

*of us. It's not like they fall out of the sky. I think people think they're going to go to a (sic!) utopian society, and I think it's not really possible.*³¹⁰

Er spricht dabei auf legere Weise über etwas, das Ágnes Heller präzise formuliert: „Das utopische Moment setzt den Glauben an sozialen und historischen Fortschritt voraus, die Möglichkeit, der Perfektion.“³¹¹ In einem Verlust dieses Glaubens, wie ihn Ken Levine als Hintergrund für BioShocks Narration offenbart – „[...]and I think it's not really possible“ – sieht Heller das *dystopische Moment*.³¹²

BioShock ist als eine vergnügliche Spielart dieser Darstellung zu lesen. Nicht der Eindruck des, im Abseits schwebenden, erhobenen Zeigefingers ist das Mitbringsel der dystopischen Reise, sondern eine vergnügliche Lust an dem Spiel mit der Darstellung der zerschlagenen, technischen und sozialen, Träume der dargestellten Utopien. So kann man, frei nach Gustafsson, mit einem gewissen Recht darauf hoffen, dass die Tagträume einer Generation, nicht von den Alpträumen einer späteren Epoche beantwortet werden, sondern von deren Spielen.³¹³

Auch diese, im Grunde genommen erfreuliche, Spielart der Dystopie bleibt letztlich nicht vollkommen harmlos wenn Ágnes Heller mit einem Blick auf das beginnende 20.Jahrhundert anmerkt, dass die Dystopie in der „künstlerischen Einbildungskraft“ dann einen sicheren Hafen findet, wenn sie in der „sozialen Einbildungskraft ihren Glanz verloren hatte[...]“.³¹⁴ Auch im Spiel gibt es vor der sinistren Gravitation der Dystopie scheinbar nicht wirklich ein Entkommen.

³¹⁰ Interview mit Ken Levine, *Lead Developer* der *BioShock*-Serie.

<https://techcrunch.com/2013/03/27/bioshock-infinite-ken-levine-interview/> (12.12.2016). Einfügungen im Original.

³¹¹ Heller 2016, S.54.

³¹² Vgl.: Ebd.

³¹³ Das Originalzitat von Gustafsson: „Man kann also mit einem gewissen Recht sagen daß die Tagträume einer Zeit immer von den Alpträumen einer späteren Epoche beantwortet werden.“ Zitiert nach: Strouhal 1991, S.15.

³¹⁴ Heller 2016, S.57.

Literaturverzeichnis

Amann, Wolfgang: Platzgruppen bei Camillo Sitte. Der Wandel der Konzeption des Künstlerischen im Städtebau um die Jahrhundertwende am Beispiel Camillo Sittes. Diplomarbeit, Universität Wien 1991.

Baccolini, Raffaella Und Tom Moylan (Hrsg.): Dark Horizons, Science Fiction and the Dystopian Imagination. New York und London: Routledge 2003.

Bachtin, Michail: Probleme der Poetik Dostojevskijs. Frankfurt am Main u.a.: Ullstein 1985.

Baudrillard, Jean und Jean Nouvel: Einzigartige Objekte. Architektur und Philosophie. Wien: Passagen Verlag 2004.

Baudrillard, Jean: Architektur: Wahrheit oder Radikalität. Aus dem Französischen von Colin Fournier, Maria Nievoll und Manfred Wolff-Plottegg, (Essay 40). Wien und Graz: Droschl 1999.

Bloch, Ernst: Freiheit und Ordnung. Abriss der Sozialutopien. Rowohlt: Hamburg 1969.

Bonner, Marc: »form follows fun« vs. »form follows function«, In: Beil, Benjamin u.a. (Hrsg.): New Game Plus, Perspektiven der Game Studies. Genres – Künste – Diskurse. Bielefeld: Transcript 2015, S.267 – 299.

Böer, Kathrin und Felix Sattler: Casino-Landschaften, Über Spielparadiese auf Gartenteppichen und Mississippi-Schiffen. In: Ulrich Schädler und Ernst Strouhal (Hrsg.): Spiel und Bürgerlichkeit, Passagen des Spiels I. Wien und New York: Springer 2010. S.315-334.

Brittmacher, Hans Richard und Markus May (Hrsg.): Phantastik, Ein interdisziplinäres Handbuch. Stuttgart: Metzler 2013.

Dander, Valentin: Zones Virtopiques. Die Visualisierung der Heterotopien und eine mediale Dispositivanalyse am Beispiel des Medienkunstprojektes Zone*Interdite. Innsbruck: Innsbruck university press 2014.

Foucault, Michel: Andere Räume. In: Ritter, Roland und Bernd Kanlller-Vlay: Other Spaces, Die Affäre der Heterotopie. Graz: HDA 1998.

Gibbons, William: „Wrap your Troubles in Dreams: Popular Music, Narrative, and Dystopia in BioShock“. *Game Studies* 11(2011), <http://gamestudies.org/1103/articles/gibbons> (10.11.2016).

Günzel, Stephan: The Spatial Turn in Computer Game Studies. In: Migutsch, Konstantin u.a.: *Exploring the Edges of Gaming. Proceedings of the Vienna Games Conference 2008-2009: Future and Reality of Gaming*. Wien: Braumüller 2010. S.147-156.

Gustafsson, Lars: Negation als Spiegel, Utopie aus epistemologischer Sicht. In: Voßkamp, Wilhelm: *Utopieforschung, Interdisziplinäre Studien zur neuzeitlichen Utopie (1)*. Stuttgart: Metzler 1982. S.280-292.

Hailzl-Guger, Marlene. *Strukturen der Anti-Utopie in Alfred Kubins Roman „Die andere Seite“ : eine Untersuchung mit Vergleichen zu anti-utopischen Romanen des 20. Jahrhunderts*, 1999. Universität Wien: Dipl.-Arb. 1999.

Hauser, Susanne (Hrsg.): *Architekturwissen : Grundlagentexte aus den Kulturwissenschaften*. 1. Zur Ästhetik des sozialen Raumes. Bielefeld: Transcript 2011.

Heller, Ágnes: *Von der Utopie zur Dystopie. Was können wir uns wünschen ?* Wien und Hamburg: Edition Konturen 2016.

Hnilica, Sonja: *Stadtmetaphern. Camillo Sittes Bild der Stadt im Architekturdiskurs*. Diss. TU Wien 2006.

Jauk, Roswitha M.: *Längeres Gedankenspiel und Dystopie : die Mondfiktion in Arno Schmidts Roman KAFF auch Mare Crisium*. Dipl.-Arb. Graz 1999.

Jenkins, Henry: „Game Design as Narrative Architecture“. In: *First Person. New Media as Story, Performance, and Game*. Cambridge und London: MIT Press 2004, S.118-130.

Khan, Hasan-Uddin: *International Style. Architektur der Moderne von 1925 bis 1965*. Köln: Taschen 1998.

Kajtár, László: *Infinite Lighthouses, Infinite Stories. BioShock and the Aesthetics of Video Game Storytelling*. In: Luke Cuddy(Hrsg.): *BioShock and Philosophy*. Chichester: Wiley 2015.

Knoop, Alexander und Frank Rödl: *Fabelhafte Räume. Die Narrativität der Architektur im antiken Rom und in Las Vegas*. Diss. TU Wien 2007.

Koepf, Hans: *Bildwörterbuch der Architektur*. Stuttgart: Kröner 1999. 3.Auflage.

- Kofler, Frank: Playing for Plot, Narration in ihrer Entfaltung durch das Computerspiel. Diplomarbeit. Universität Wien 2013.
- Kufeld, Klaus: Zeit für Utopie. In: Nida-Rümelin und Klaus Kufeld (Hrsg.): Die Gegenwart der Utopie. Freiburg und München: Karl Alber 2011.
- Nerdinger: Winfried (Hrsg.): Architektur wie sie im Buche steht. Fiktive Bauten und Städte in der Literatur. Salzburg: Anton Pustet Verlag 2006.
- Pias, Claus: Computer Spiel Welten. Zürich: Diaphanes 2010.
- Popper, Karl R.: 1980 Die offene Gesellschaft und ihre Feinde. Der Zauber Platons. Bd.1,8.Auflage Tübingen: J.C.B. Mohr 2003.
- Rabl, Christian: Themenarchitektur in einer anti-essentialistischen Neubeschreibung. Diss. TU Wien 2013.
- Rautzenberg, Markus: Caves Caverns and Dungeons. In: Beil, Benjamin u.a. (Hrsg.): New Game Plus, Perspektiven der Game Studies. Genres – Künste – Diskurse. Bielefeld: Transcript 2015, S.245-266.
- Sargent, Lyman T.: The Problem of the „Flawed Utopia“: A Note on the Costs of Eutopia. In: Baccolini, Raffaella Und Tom Moylan (Hrsg.): Dark Horizons, Science Fiction and the Dystopian Imagination. New York und London: Routledge 2003, S.225-232.
- Schmidt, Gabriela: The Translation of Paradise: Thomas More’s Utopia and the Poetics of cultural Exchange. In: Ralph Pordzik (Hrsg.): Futurescapes. Space in Utopia and Science Fiction Discourses. Amsterdam und New York: Rodopi 2009. S.25-52.
- Schmidt, Siegfried J.: Virtuelle Realitäten. In: Bruns, Karin und Ramón Reichert (Hrsg.): Reader Neue Medien, Texte zur digitalen Kultur und Kommunikation. Bielefeld: transcript 2006. (Cultural Studies Band 18) S.141-151.
- Seeber, Hans Ulrich: Wie man in Utpia lebt. In: Tudyka, Kurt P. (Hrsg.): Ist eine andere Welt möglich ? Utopische Zwischenrufe. Multidisziplinäre Analysen und Reflexionen des utopischen Diskurses. Hamburg: Kovac 2009 (Schriften zur politischen Theorie, Band 9) S.25-38.
- Seidl, Monika: Sublime Scenery and Spectacular Settings. Traditions of Romanticist Visualities in Computer Games. In: Migutsch, Konstantin u.a.: Exploring the Edges of Gaming. Proceedings of the Vienna Games Coinference 2008-2009: Future and Reality of Gaming. Wien: Braumüller 2010, S.169-181.

Sitte, Camillo: Der Städtebau nach seinen künstlerischen Grundsätzen. Wien und New York: Springer 1972. Nachdruck der 3.Auflage, Wien 1901 und des Originalmanuskriptes aus dem Jahre 1889.

Sterbenz, Benjamin: Genres in Computerspielen – eine Annäherung. Boizenburg: VWH 2011.

Strouhal, Ernst: Technische Utopien. Zu den Baukosten von Luftschlössern. Wien: Sonderzahl 1991.

Strouhal, Ernst: Umweg nach Buckow, Bildunterschriften. Wien u.a: Springer 2009.

Tavinor, Grant: Bioshock and the Art of Rapture. In: Philosophy and Literature, Volume 33, Number 1. Baltimore: Johns Hopkins University Press 2009, S.91-106.

Tönnesmann, Andreas: Monopoly. Spiel und Stadtutopie. In: Ernst Strouhal (Hrsg.): Spiele der Stadt: Glück, Gewinn und Zeitvertreib. Wien: Springer 2012. S.178-191.

Venturi, Robert, Scott Brown, Denise, Izenour, Steven: Lernen von Las Vegas. Zur Ikonographie und Architektursymbolik der Geschäftsstadt. Gütersloh und Berlin: Bertelsmann. Basel u.a: Birkhäuser 2001² (Bauwelt Fundamente 53).

Voßkamp, Wilhelm: Utopieforschung, Interdisziplinäre Studien zur neuzeitlichen Utopie (1). Stuttgart: Metzler 1982.

Voßkamp, Wilhelm: „The Day after tomorrow“. Über Dystopien und Utopien. In: Tudyka, Kurt P. (Hrsg.): Ist eine andere Welt möglich ? Utopische Zwischenrufe. Multidisziplinäre Analysen und Reflexionen des utopischen Diskurses. Hamburg: Kovac 2009 (Schriften zur politischen Theorie, Band 9) S.91-104.

Zinsmeister, Annet (Hrsg.): Constructing Utopia. Konstruktionen künstlicher Welten. Zürich und Berlin: Diaphanes 2005.

Zumthor, Peter: Architektur denken. Basel: Birkhäuser 2010 3., erw. Aufl.

Spiele

BioShock: 2K Games 2007

BioShock 2: 2K Games 2010

BioShock Infinite: 2K Games 2013

Crysis 3: Electronic Arts 2013

Doom: Activision, Bethesda Softworks 1994

Medal of Honour: Activision 1999

Wolfenstein: The New Order. Bethesda Softworks 2014.

Abbildungsverzeichnis

Abb.1: <http://fortfrolic.com/wp-content/uploads/2013/05/no-gods-or-kings-only-man.jpg>

Abb.2: http://ht4u.net/images/reviews/graka_temp/bioshock_game.jpg

Abb.3: <http://www.ingame.de/wp-content/blogs.dir/1/files/2013/01/Bioshock-Infinite-4-neue-Screenshots-Bild-3.jpg>

Abb.4: [http://s7.computerhistory.org/is/image/CHM/500004151-03-01?\\$re-zoomed\\$](http://s7.computerhistory.org/is/image/CHM/500004151-03-01?$re-zoomed$)

Abb.5: http://web-vassets.ea.com/Assets/Richmedia/Image/Screenshots/mohheroes-ppsp-screenshot1_656x369.jpg?cb=1412975043

Abb.6: http://irrationalgames.com/files/2012/12/cover_close-upDESIGN03.jpg

Abb.7: http://im.ziffdavisinternational.com/ign_se/screenshot/default/http-wwwramshacklthoughtscom-wp-content-uploads-2013-04-bio_yryz.jpg

Abb.8: <http://www.brandongamer.com/archives/bioshock/img/exhibits/fullsize/3-00-A-14.jpg>

Abb.9:

http://vignette2.wikia.nocookie.net/wolfenstein/images/4/4f/Berlin_1960.jpg/revision/latest?cb=20150327134858

Abb.10: <http://www.mayfaircasinos.com/wp-content/uploads/2014/06/newyorknewyork-casino.jpg>

Abb.11: <http://www.brandongamer.com/archives/bioshock/img/exhibits/fullsize/1-00-E-02.jpg>

Abb.12:

http://vignette1.wikia.nocookie.net/bioshock/images/6/62/Welcome_to_Rapture_Sign.png/revision/latest?cb=20150611132605

Abb.13: <http://www.brandongamer.com/archives/bioshock/img/exhibits/fullsize/1-00-E-01.jpg>

Abb.14:

http://vignette2.wikia.nocookie.net/bioshock/images/5/59/Welcome_to_Rapture_Door.png/revision/latest?cb=20091125232414

Abb.15: <http://www.brandongamer.com/archives/bioshock/img/exhibits/fullsize/2-02-E-04.jpg>

Abb.16: <http://www.brandongamer.com/archives/bioshock/img/exhibits/fullsize/3-00-A-13.jpg>

Abb.17:

http://vignette2.wikia.nocookie.net/bioshock/images/8/84/Kashmir_Restaurant_Inside.png/revision/latest?cb=20091123211753

Abb.18

http://vignette3.wikia.nocookie.net/bioshock/images/c/cd/Fort_Frolic.png/revision/latest?cb=20121011132132

Abb.19:

<http://vignette1.wikia.nocookie.net/bioshock/images/0/09/Atrium.png/revision/latest?cb=20091128113020>

Abb.20:

http://vignette2.wikia.nocookie.net/bioshock/images/e/ee/Pharaohs_Fortune.jpg/revision/latest?cb=20100806194442

Abb.21:

http://vignette2.wikia.nocookie.net/bioshock/images/f/fd/Pharaoh%27s_Fortune_Casino_Second_Floor.png/revision/latest?cb=20100201062017

Abb.22: <https://www.casino.org/blog/wp-content/uploads/trump-taj-mahal.jpg>

Abb.23: https://c1.staticflickr.com/7/6131/5999992997_5f6a800fb2_b.jpg

Abb.24:

http://vignette3.wikia.nocookie.net/bioshock/images/c/c7/Cohen%27s_Collection.png/revision/latest?cb=20100116080141

Abb.25:

http://vignette3.wikia.nocookie.net/bioshock/images/f/f8/931330_20080909_640screen001.jpg/revision/latest?cb=20151126210528

Abb.26:

<http://vignette4.wikia.nocookie.net/bioshock/images/7/7a/ArcadiaConceptArt.png/revision/latest?cb=20161023114842>

Abb.27:

<http://vignette4.wikia.nocookie.net/bioshock/images/1/17/ArcadiaFarmConcept.jpg/revision/latest?cb=20151126204916>

Abb.28:

http://vignette2.wikia.nocookie.net/bioshock/images/5/54/Market_stands.png/revision/latest?cb=20150223230325

Abb.29:

http://vignette2.wikia.nocookie.net/bioshock/images/8/85/Arcadia_Rapture%27s_Vacationland_Tree_Poster.png/revision/latest?cb=20160730183156

Abb.30:

http://vignette2.wikia.nocookie.net/bioshock/images/e/e6/Arcadia_A_Place_To_Get_Away.png/revision/latest?cb=20160730172502

Abb.31:

http://vignette3.wikia.nocookie.net/bioshock/images/4/4f/Arcadia_Tea_Garden.jpg/revision/latest?cb=20130111160256

Abb.32

http://vignette1.wikia.nocookie.net/bioshock/images/3/31/Arcadia_Entrance_Sign.png/revision/latest?cb=20150528230437

Abb.33:

<http://www.brandongamer.com/archives/bioshock/img/exhibits/fullsize/1-05-E-02.jpg>

Abb.34:

<http://www.gamingtruth.com/wp-content/uploads/2012/05/crysis4.jpg>

Abb.35: Persönlicher Screenshot

Abb.36: Persönlicher Screenshot

Abb.37: Zinsmeister 2005, S.13

Abb.38: Zinsmeister 2005, S.13

Abb.39: Nerdinger 2006, S.304

Abb.40: Nerdinger 2006, S.305

Abb.41: Nerdinger 2006, S.305

Abb.42:

<http://vignette1.wikia.nocookie.net/bioshock/images/2/2b/JourneyToTheSurfaceSign.png/revision/latest?cb=20100425225121>

Abb.43: http://vignette4.wikia.nocookie.net/bioshock/images/f/ff/Ryan_Amuse-Journey02.jpg/revision/latest?cb=20120611013742

Abb.44: Persönlicher Screenshot

Abb.45: Persönlicher Screenshot

Abb.46: http://conceptartworld.com/wp-content/uploads/2013/06/Bioshock_Infinite_Concept_Art_TWS-07.jpg

Abb.47: Persönlicher Screenshot

Abb.48: https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/thumb/4/44/Laputa_-_Grandville.jpg/220px-Laputa_-_Grandville.jpg

Abb.49: <https://32minutes.files.wordpress.com/2014/11/gulliver-discovers-laputa-from-1910-edition-of-gullivers-travels.jpg>

Abb.50: https://i.kinja-img.com/gawker-media/image/upload/s--k0z0NY_f--/c_scale,f_auto,fl_progressive,q_80,w_800/l4jphgqs57omldfghswr.jpg

Abb.51: [http://4.bp.blogspot.com/-bd4twecwO-](http://4.bp.blogspot.com/-bd4twecwO-Y/UVegm7lsKel/AAAAAAB8l/nhTeBq1FZXs/s1600/beach_7_2.jpg)

[Y/UVegm7lsKel/AAAAAAB8l/nhTeBq1FZXs/s1600/beach_7_2.jpg](http://4.bp.blogspot.com/-bd4twecwO-Y/UVegm7lsKel/AAAAAAB8l/nhTeBq1FZXs/s1600/beach_7_2.jpg)

Abb.52: <http://hookedoneverything.com/wp-content/uploads/2015/07/tajmahal1.jpg>

Abstract

In *BioShock*, einem 2007 erschienenen Spiel des Publishers 2K Games, wird Spielern und Spielerinnen ein dystopisches Szenario präsentiert, das sich einer Stadt als Bühne der Erzählung bedient. Die Darstellung dieser Dystopie in Form eines urbanen Raums ist dabei ein wiederkehrendes Strukturmerkmal innerhalb der gesamten Serie und funktioniert als routiniertes Bauschema der übergeordneten virtuell-dystopischen Narration.

Klassische Utopien bedienen sich einer materiell-räumlichen Methode der holistischen Darstellung ihrer philosophisch, sozial, ideologisch oder anderweitig fundierten Visionen. Der von Thomas Morus geprägte Utopieprototyp der Insel Utopia steht Modell für den räumlichen Erzählmodus der visuellen Ausformung des Ideenkomplexes als exponiert liegender „Nichtort“.

Die formalen Überschneidungen der Erzählstrukturen von *BioShock* mit denen der klassischen Raumutopien sind die Anknüpfungspunkte des Interesses der vorliegenden Analyse der virtuellen dystopischen Umgebungen. Die Darstellung der Dystopie in *BioShock* erfolgt über den Weg der Erstellung einer utopischen räumlichen Erzählordnung, die als zerfallende dystopische Schwundstufe ihrer selbst präsentiert wird.

Anhand der narrativen architektonischen Darstellung dieser Motive wird untersucht, inwiefern die Umsetzung parallel zum Kanon der vorherrschenden utopisch-dystopischen Motive geschieht – ob also *BioShock* als ein moderner Vertreter einer utopisch-dystopischen Erzählgattung gewertet werden kann. Auf einer anderen Ebene steht die Frage nach den medialen Möglichkeiten, Beschränkungen und Voraussetzungen des Transfers utopisch-dystopischer Figurationen, auf den digitalen Bildraum des Computerspiels. Eine weitere Ebene behandelt die Übertragbarkeit von Konzepten der aktuellen Themenarchitektur auf den Bildraum des Spiels, und die daraus resultierenden Konsequenzen und Möglichkeiten.

Die erzählerische Funktion der dystopischen Architekturdarstellung wird in der Arbeit im Verbund der Erkenntnisse über diese Teilaspekte erklärbar gemacht, um die Frage nach der Positionierung *BioShocks* innerhalb der Genealogie utopisch-dystopischer Darstellungen zu klären.

Ich erkläre hiermit,

dass ich die Diplomarbeit selbstständig verfasst, keine andere als die angegebenen Quellen und Hilfsmittel benutzt und mich auch sonst keiner unerlaubten Hilfen bedient habe, dass diese Diplomarbeit weder im In- noch Ausland (einer Beurteilerin / einem Beurteiler zur Beurteilung) in irgendeiner Form als Prüfungsarbeit vorgelegt wurde, dass dieses Exemplar mit der beurteilten Arbeit übereinstimmt.

Wien, am

Partick Wagesreither