



ARCHITEKTUR**FORUM** KONSTANZKREUZLINGEN

19|10|11 »Digitale Welten und Architekturalltag«

Mi | 19:00 Uhr | Wolkensteinsaal | Kulturzentrum am Münster | Konstanz

Die planerischen Anforderungen bei der Konstruktion und Gestaltung von einzelnen Bauwerken, Gebäudekomplexen bis hin zu ganzen Städten haben sich zwischen virtuellen und realen Umwelten angenähert. "Architektur" ist gerade im Kontext der Gestaltung/Konzeption von Computer- und Videospielen längst keine Metapher mehr, sondern referiert auf tatsächlich gebaute, komplexe Umwelten, die im Rahmen des Spiels erfahren, belebt und auch verändert werden. Zeit sich einem Vergleich zu widmen, der beide Seiten zu einem Dialog einlädt: Architektur und Game Design.

Frank Furtwängler wird anhand von Spiel-Ausschnitten Bausteine einer "Grammatik" des Game-Designs entwickeln – retrospektiv: vom Spiel-Ausschnitt über die entwerferische Methode zur Grundintention.

In diesem "Annäherungsversuch" versuchen wir, die Differenzen in den Gestaltungsprinzipien unter die Lupe zu nehmen. Wir fragen danach, wo sich die Gesetzmäßigkeiten und Regeln der "Baukunst" unterscheiden und unterscheiden müssen, wenn es um den Einbezug von Spielern in Spielräumen einerseits und andererseits um den Einbezug von Menschen in tatsächlichen Lebensräumen geht.

ARCHITEKTURFORUM KONSTANZKREUZLINGEN e.g.V.
www.architekturforumKK.org | info@architekturforumKK.org

