

BUILD THE EARTH

ALPS

«Our mission is to fully recreate the entire Earth in Minecraft at a 1:1 scale. Anyone is able to join us and contribute!» Mit diesen Worten wird auf der Website buildtheearth.net das ambitionierte Vorhaben beschrieben, die gesamte Welt im Computerspiel Minecraft nachzubauen. Ziel sei es, mit dem «Bau der Erde» eine globale Gemeinschaft zu schaffen, in der Freundschaften über Grenzen hinweg entstehen können und als geeinte Menschheit etwas erreicht wird. Grosse Worte für ein Computerspielprojekt. Aber: Warum nicht? In Zeiten von ChatGPT und künstlicher Intelligenz erscheint die Idee einer Erde 2.0, einer virtuellen Welt in der Welt, fast greifbarer als manches reale Vorhaben, das zur Verbesserung des menschlichen Zusammenlebens beitragen soll.

Seit rund fünf Jahren wird an Computerbildschirmen zwischen Tokyo und New York, Kapstadt und Berlin Stein auf Stein gesetzt, um Häuserzeilen, Dörfer und ganze Städte im virtuellen Raum nachzubilden. Die sogenannten Builder – das sind alle, die Lust darauf haben, am Projekt mitzuwirken und sich als virtuelle Baumeister*innen zu betätigen. Herkunft, Alter, Geschlecht oder Ausbildung? Einerlei. Was zählt, ist der Spass an der Sache und die Motivation, als Teil einer riesigen Community reale Städte und Dörfer in Computerpixel zu übersetzen, eine Erde 2.0 zu erschaffen. Man könnte sagen, dass jeder Builder selbst ein essenzieller Baustein ist – der die Vision überhaupt erst möglich macht.

Gebaut wird mit vorgegebenen Blöcken und Elementen, die an virtuelle Legosteine erinnern. «Durch das vorgegebene 1x1 Meter-Raster gehen Details verloren – deswegen muss man umso kreativer sein, um das, was man baut, akkurat darzustellen.» Zu den kreativen Köpfen hinter dem Projekt gehören seit zwei Jahren auch Nikola Satrapa und Leon Graber. Die beiden österreichischen Studenten haben Alps BTE (BuildTheEarth) – ein regionaler Ableger der globalen Bewegung – mitaufgebaut. Ihr Ziel: Die Imitation der Alpenländer Österreich, Schweiz

und Liechtenstein im Computerspielformat. Oder besser gesagt: eine Interpretation.

«Gemälde sind ja immer eine Interpretation, in vielen Fällen von etwas, das real existiert. BuildTheEarth ist auch eine Interpretation – von der Welt wie wir sie wahrnehmen», erklärt Nikola. Für ihn liegt der Reiz des Nachbauens darin, die Welt aus einer anderen Perspektive zu betrachten. Schon zimal ist der Student der Lebensmittel- und Biotechnologie durch die Altstadt von Graz geschlendert, kennt die Kaffeehäuser der Stadt, die Fenstergiebel der historischen Gebäude, das blasenartige Kunstmuseum – zumindest durch das «Herumfliegen auf dem Server», wie er das virtuelle Erkunden selbst nennt. Als er eines Tages tatsächlich durch die Grazer Fussgängerzone lief, fühlte sich alles erstaunlich vertraut an. «Das war fast ein bisschen absurd, weil ich davor ja nie wirklich dort gewesen war.»

Im Gegensatz zu Google Maps und Street View erlauben es die nachgebauten 3D-Städte tiefer einzutauchen, selbst die verstecktesten Gassen und Winkel zu entdecken und die virtuelle Welt durch die verschiedensten Blickwinkel mit den Augen zu ertasten. Wo eine Strasse endet und der Flaneur vor einer riesigen Leere zum Stehen kommt, eröffnet sich Nikola und Leon eine unbebaute Spielwiese, ein leerer Canvas, der nur darauf wartet, in bekannte Häuserzeilen und Landschaften transformiert zu werden. Sind die Builder also Künstler*innen? «Hmm, ja, vielleicht», bemerkt Leon, der bisher nie über die Kunst-Frage nachgedacht hat. «Aber es stimmt schon, ohne Kreativität und Fantasie geht gar nichts».

Der kreative Prozess erfordert jedoch Kompromisse: «Die Überlegung ist auch immer <was stelle ich dar, was stelle ich nicht dar, und was zeichnet das Gebäude eigentlich aus?> » Da kann es vorkommen, dass sich die Goldkette eines Wappenadlers auf einem Dach bei genauem Hinsehen als eine Vielzahl von gelben Korallenblöcken ent-



puppt. Doch genau darin liegt für Nikola die Faszination:
«Minecraft ist, was man draus macht.»

BuildTheEarth geht noch einen Schritt weiter. Es zeigt, dass ein Computerspiel so viel mehr sein kann als ein in eine Kiste gepresster Zeitvertreib. Es ist ein globales, gemeinschaftliches Projekt, das die Menschen über Grenzen hinweg verbindet, das neue Blickwinkel auf die Welt eröffnet, und vor allem: das nicht zwischen Realität und Fiktion unterscheidet, sondern beides vielmehr zusammenbringt. Genau deswegen passt es so gut in die Zeit, in der wir leben — und die virtuellen Baumeister werden nicht müde, mit jedem Mausklick immer weiter Stein auf Stein, Block auf Block zu setzen.