



Room for Roleplay

Manja Wollner

Bachelorthesis Innenarchitektur

Frau Ulrike Kerber/Herr Prof. Rütt Schulz-Matthiesen



Room for Roleplay

Wer hat noch nie davon geträumt, in eine andere Rolle zu schlüpfen? Nicht für immer natürlich, aber jemand anderes zu sein, jemand mächtiges, furchloses und unerschrockenes, jemand, der sich von nichts aufhalten lässt, charismatisch ist und am besten noch mit einem Schwert umgehen kann. Oder einer Axt. Oder Magie? Und das alles umgeben von genauso heldenhaften Gefährten, mit denen man jedes Abenteuer bestehen kann.

Das alles kann man möglich werden beim Pen-and-Paper-Rollenspiel. Hierfür findet man sich in einer Gruppe aus mehreren Leuten zusammen, und schlüpft in eine andere Rolle. Gemeinsam erlebt man ein Abenteuer und es entsteht eine einzigartige Geschichte. Die Eigenschaften seines eigenen Charakters haben Zahlenwerte, aber es ist nicht entscheidend den stärksten oder klügsten Charakter zu haben, sondern einen, den man spielen kann und möchte. Der Zufall spielt auch eine Rolle, in Form von vielseitigen Würfeln wird so zufällig der Ausgang eines Ereignisses bestimmt.

Dabei geht es fast nie um Gewinnen oder Verlieren, weder im Großen Ganzen, noch in einzelnen Schlachten oder Begegnungen im Spiel selbst. Es geht um die Sache an sich, um den Spaß am Spielen und dass gemeinsame entwickeln, erzählen und erleben einer Geschichte.

Sobald das Spiel beginnt, kommt ein Zeitpunkt, bei dem die Spieler zu ihren Charakteren werden, sie sind dann voll in-character und bereit sich in Abenteuer zu stürzen.

Die Fragestellung:

Der Entwurf eines Raums zum gemeinsamen Spielen von Fantasy-Rollenspielen innerhalb einer alten Scheune in Detmold-Heiligenkirchen für eine Spielergruppe von bis zu 6 Personen (5 Spieler, ein Spielleiter).

Das Raumprogramm umfasst den Ort zum Spielen selber, eine Möglichkeit zur Übernachtung, einen Bereich zum Essen und Entspannen vor und nach dem Spiel und eine Möglichkeit etwas zu essen zuzubereiten. Verschiedene Aspekte, wie kurze Laufwege und ergonomisches Sitzen habe ich miteinbezogen.



Rendering: Außenansicht Eingang



Foto Bestandsgebäude



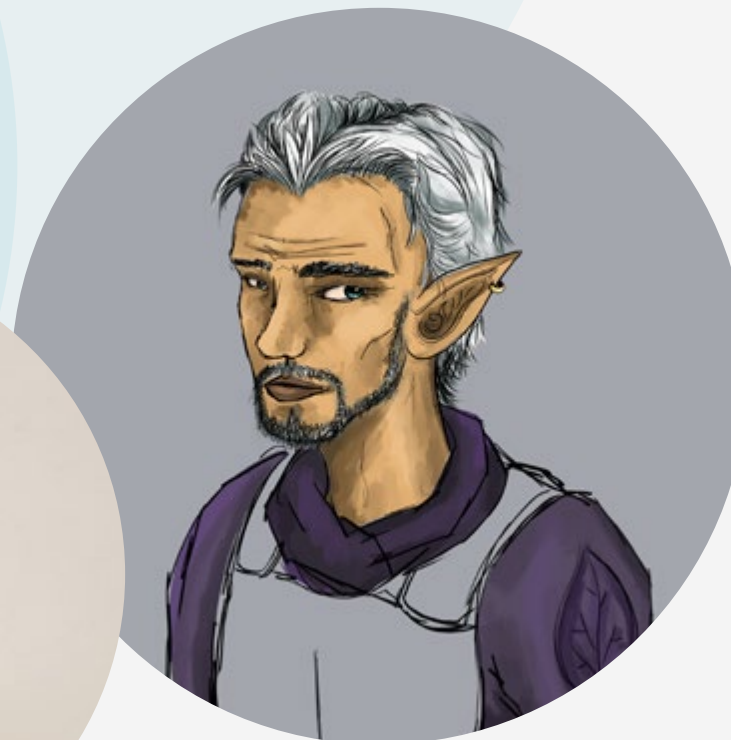
Was sind Pen-and-Paper-Rollenspiele?

Unter Pen-and-Paper-Rollenspiele versteht man das Zusammenkommen als Gruppe für ein Spiel, bei dem die Mitwirkenden fiktive Rollen einnehmen, die auf Charakterbögen („Paper“) festgehalten sind. Die Spieler werden von einem Spielleiter/einer Spielleiterin (Gamemaster (GM) oder Dungeonmaster (DM)) durch eine Erzählung geführt, die aus dem Wechselspiel zwischen und mit den Spielercharakteren entsteht. Man sitzt dazu zumeist an einem Tisch und notiert sich die mit Zahlenwerten belegten Eigenschaften und Fähigkeiten.

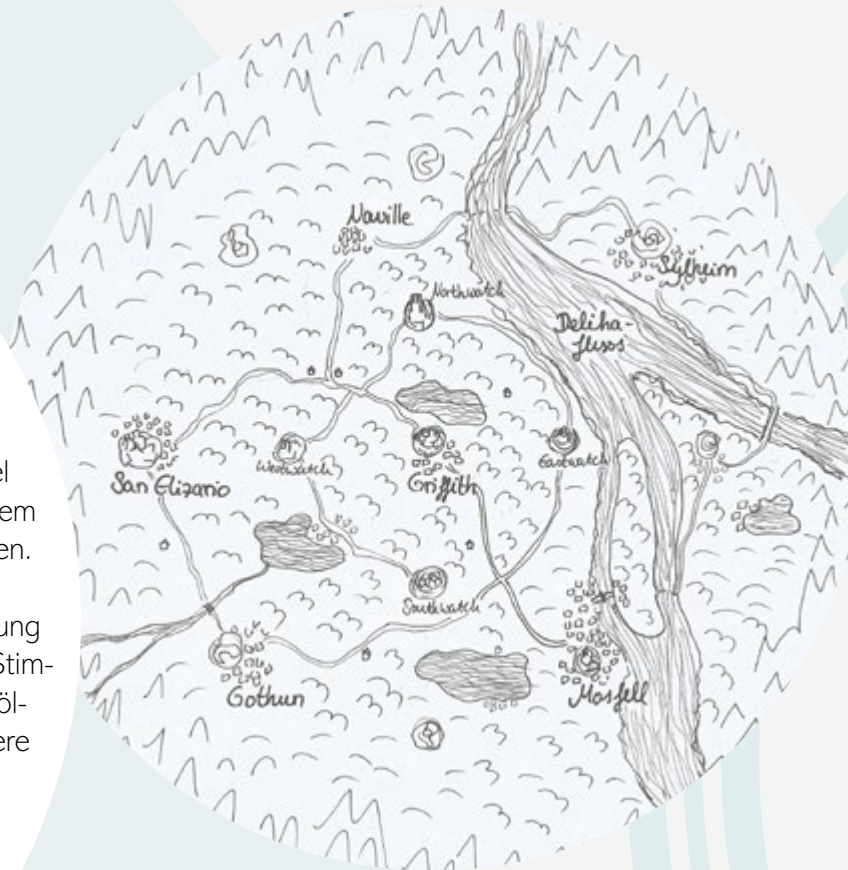
Der Spielleiter/die Spielleiterin ist derjenige/diejenige Spieler/in, der/die die Handlung beschreibt und als Meister/in über die Regeln wacht. Ferner übernimmt er/sie die Stimmen und Handlungen der Nicht-Spieler-Charaktere (NPCs), die die Spielwelt bevölkern und mit den Spielercharakteren interagieren, genauso wie Monster und andere Feinde, gegen die die Spieler/innen kämpfen.

Die meisten Rollenspiele umfassen mehrbändige Regelwerke und Erzählbände, als Zufallselement werden polyhedrale Würfel eingesetzt. Als bekanntester gilt der W20, ein 20-seitiger Würfel, der oft als Symbol für Rollenspiele verwendet wird. Ein Würfelergebnis entscheidet über den Erfolg oder Misserfolg einer Handlung.

Es geht dabei nicht um Gewinnen oder Verlieren, sondern um den Spaß bei der Sache, die kreative Auslebung alternativer Wirklichkeiten (Fantasy) oder Persönlichkeiten und das Miteinander der Gruppe, zumindest im besten Fall. Deswegen ist ein Raum für ein solches Spiel insofern paradox, weil man dabei nicht in einem Raum zum Spielen sitzen möchte, sondern ganz im Spiel, in der Erzählwelt, versinken will und ganz und gar seinen Charakter verkörpern bzw. rollenspielen will.



Alle gezeigten Zeichnungen sind meine eigenen und zeigen verschiedene Charaktere aus Rollenspielen, die ich spiele oder gespielt habe



Ausschnitt einer Karte von „Dreamscape“, einer von mir geschaffenen Welt mit einer Zeitschleife

Ein zentrales Element

Bei Kampfhandlungen wird zur Visualisierung oft eine Karte mit einem Raster darauf zur Hilfe genommen, die sichtbar für alle in der Mitte liegt („Battlemap“). Die Charaktere werden mit kleinen Figuren oder anderen kleinen Objekten dargestellt und nach festen Regeln bewegt.

Eine Spielsitzung (Session) kann sich über mehrere Stunden erstrecken, ein Handlungsstrang der Geschichte des Spielleiters/der Spielleiterin (campaign, Abenteuer, adventure) über mehrere Jahre hinweg, je nach dem, wie oft man sich zum Spielen treffen kann und wie umfangreich das Abenteuer ist. Geschichten, die nur eine oder wenige Sessions umfassen bezeichnet man als one-shot.

Ein wichtiger Punkt, auf den die meisten DMs Wert legen, ist die Unterscheidung zwischen In-Character und Out-Of-Character, also der Unterschied, ob man gerade als sein Character spricht oder als Spieler/in. Dieses ist ein entscheidender Aspekt des Rollenspiels und sollte auch räumlich einen Ausdruck finden.

Zu den bekanntesten Vertretern der Rollenspiele gehören Dungeons&Dragons (D&D), Pathfinder, Shadowrun und Vampire und im deutschsprachigen Raum Das Schwarze Auge (DSA).

D&D gilt als das erste Rollenspiel. Es entstand 1974 in Amerika aus Rollenspielen für Konfliktsimulationen für die Ausbildung von Offizieren. Zunächst bildeten die namensgebenden Verliese („Dungeons“) das Spielfeld, später, bis heute, ganze Spielwelten, die von den verschiedensten mythischen Kreaturen und Fantasy-Rassen, wie Zwergen, Elfen und Gnomen bevölkert werden und als Spielerrassen wählbar sind.

Die Spieler können außerdem eine Charakterklasse wählen, die ihnen bestimmte Fähigkeiten verleiht wie zum Beispiel das Benutzen von Magie oder der Umgang mit bestimmten Waffen. In Absprache mit dem jeweiligen Spielleiter können diese Dinge sehr frei gestaltet werden.

In verschiedenen Studien wurde gezeigt, dass das Spielen von Rollenspielen soziale Kompetenzen fördert und man selbst im erwachsenen Alter noch neue Dinge dabei lernt.

Der Bestand

Die Scheune steht in der Umgebung von Detmold, sie ist aus Backstein gebaut und mit Ziegeln gedeckt. Es handelt sich um eine Durchfahrtsscheune mit zwei großen Toren auf den gegenüberliegenden, langen Seiten. Im aktuellen Zustand gibt es einen etwas improvisiert erscheinenden Vorbau an der zur Straße gelegenen Giebelseite, in dem Holz gelagert wird. Aus der Scheune führt an dieser Seite eine kleine Tür.

Das Gebäude steht auf einem Grundstück, das zu einem modernisierten Wohngebäude gehört, die Hofauffahrt beschreibt eine kleine Kurve um eine Erhöhung herum. Insgesamt ist das Grundstück leicht zur Straße hingeneigt, vorne liegt außerdem ein kleiner, zugewachsener Weiher. Um die Scheune herum stehen verschiedene Obstbäume, darunter vermutlich Pflaume und Apfel. Gegenüber auf der anderen Straßenseite liegt ein großes Feld, das sich weit bis zur nächsten großen Straße erstreckt. Die Gegend ist ruhig und ländlich.



Um die Atmosphäre des Bestands einzufangen, habe ich der Scheune den Namen Herbert gegeben. Ich habe mich mit seinem Charakter beschäftigt und was es bedeutet eine Scheune zu sein, was er erlebt hat, was er gesehen hat, wohin er gerne gehen würde.

Als konzeptleitende Analogie habe ich deswegen das Erlebnis einer Ballonfahrt ausgewählt. Das Freiheitsgefühl und besondere Erlebnis in der Gruppe spiegelt sich auch im Rollenspielen wieder.

Räumlich zu erkennen ist es an verschiedenen Stellen, wie, dass es einen prägnanten Horizont im Raum gibt, der Spielbereich wie ein Korb gesondert steht und es viel Licht im Raum gibt.



Der d20, ein typischerweise verwendeter Würfel bei Rollenspielen

Im Grundriss

Man betritt den Hof von der Auffahrt her. An der Giebelseite, wo der schwarze Anbau herausragt, kann man sein Fahrrad unterstellen, dann befindet sich der Eingang direkt vorne an der Scheune am großen Tor. Dieses hat eine verglaste Doppeldrehtür erhalten, die nach innen aufgehen und die Spieler einladen. Die alten Scheunentore sind immer noch funktionsfähig und lassen sich bei Bedarf, starkem Sturm zum Beispiel, zuschieben.

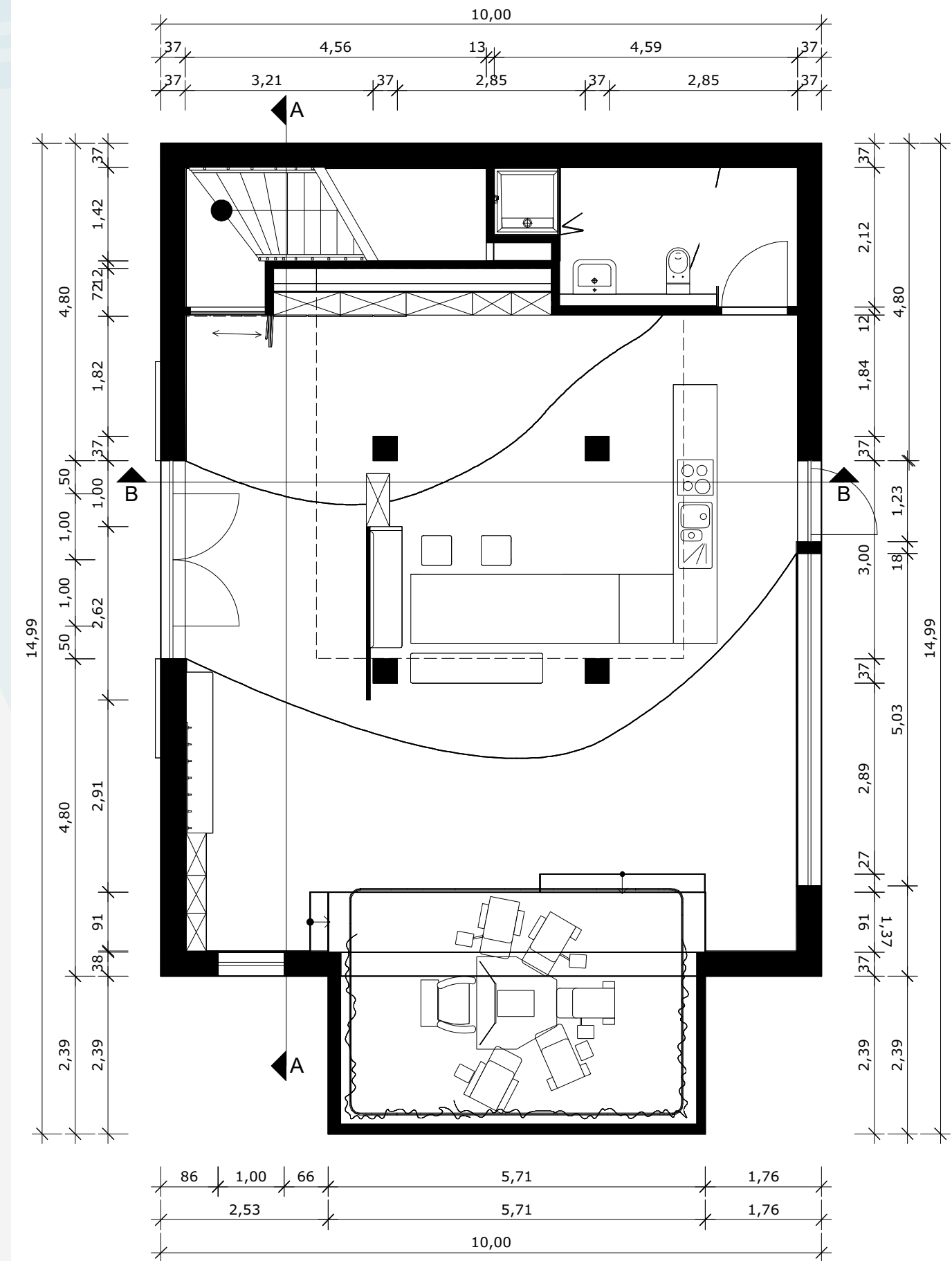
Der Boden der alten Scheune ist mit Linoleum in zwei verschiedenen Farben belegt, die wie eine Welle die eintretende Personen zum Spielbereich hinspülen. Direkt am Eingang ist eine verputzte Wand, die zur Garderobe hinleitet und ein offenes Regal, hinter dem der Essensbereich liegt. Man kann dort mitgebrachtes hineinlegen, sodass man es später, wenn man es im Küchen und Essbereich benötigt, wieder herausnehmen, ohne es groß durch den halben Raum transportieren zu müssen.

An der Garderobe ist ebenfalls Platz bereit zum Unterbringen von Taschen, Jacken und Schuhen, Leihregelwerke stehen dort ebenso. Die ehemalige, kleine Ausgangstür wurde in ein Fenster umgewandelt. Man kann die Fahrräder sehen und hat so immer ein Auge auf diese.

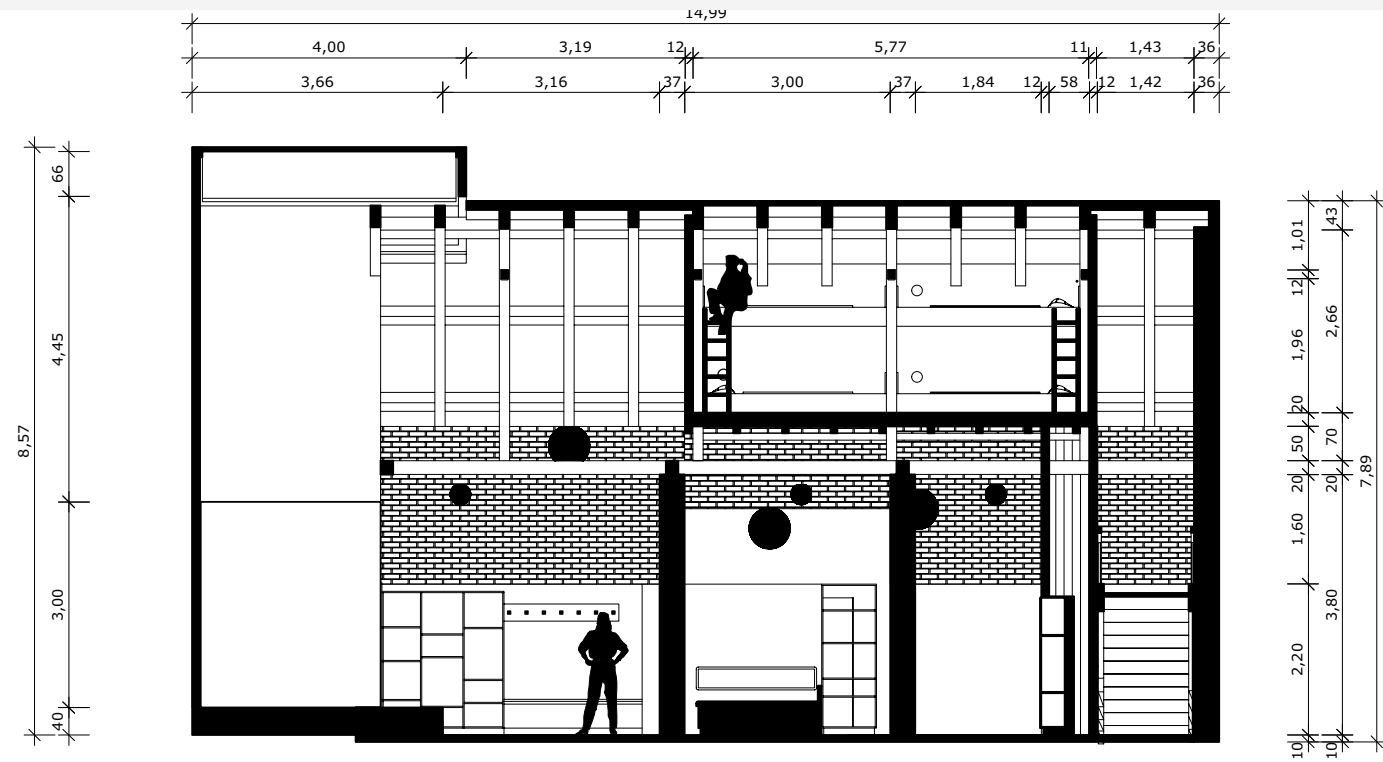
Der Spielbereich befindet sich als eingeschobene Form an der Giebelseite, eine Stufe führt hinauf und ein dünner Vorhang umgibt den Tisch mit den sich Stühlen. Die Wandseiten des Spielbereichs sind außerdem ausgekleidet mit LED-Panelen, die vom Spielleiterplatz aus gesteuert werden können, dafür liegt ein Tablet bereit. Von hier kann außerdem Musik für den Spielbereich und Ambient-Beleuchtung gesteuert werden, außerdem lässt sich die gesamte Beleuchtung in der Scheune hierüber dimmen oder heller stellen. Lichtschalter gibt es dennoch. Die Leuchten über den Stühlen lassen sich direkt dort vom Spieler selbst bedienen.



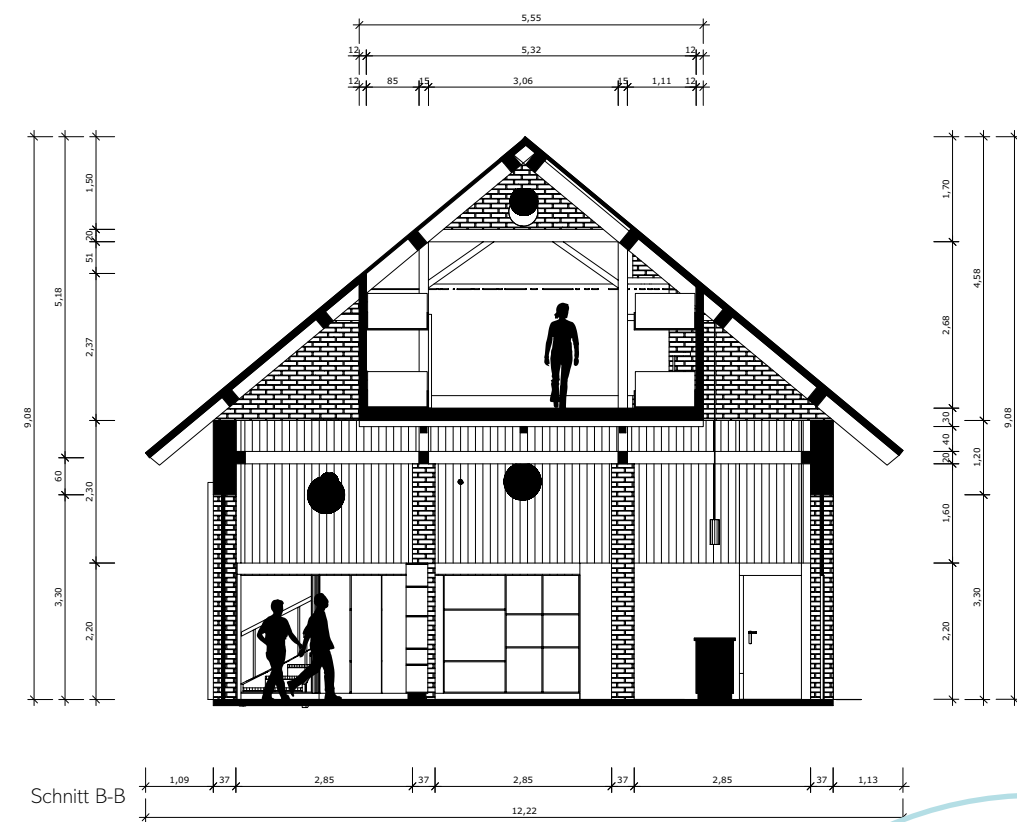
Rendering: Garderobe mit Regal und Fenster



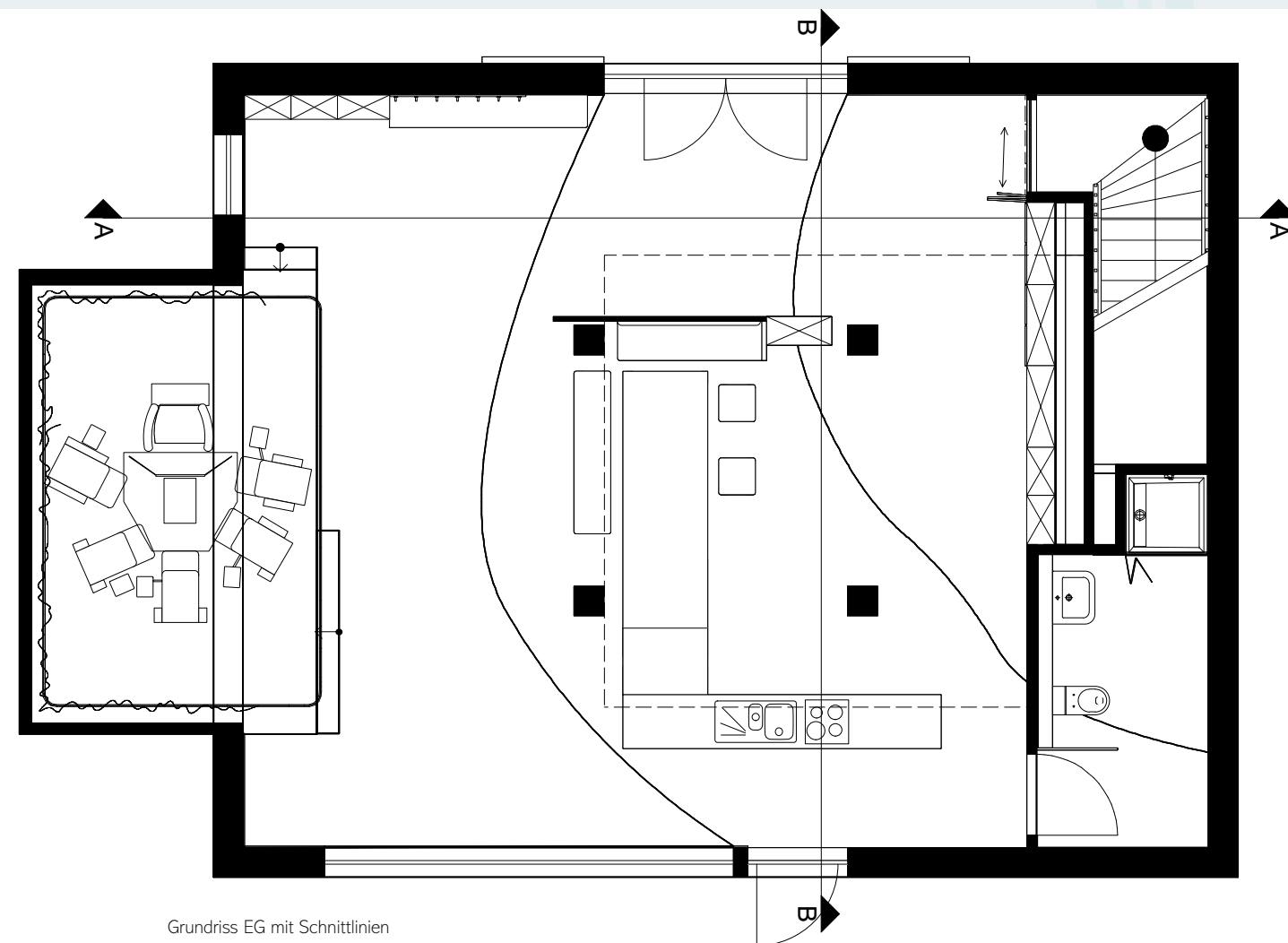
Grundriss des Erdgeschosses



Schnitt A-A



Schnitt B-B



Grundriss EG mit Schnittlinien

Die Nutzung der Scheune ist vor allem für die warmen Monate im Frühling Sommer und frühen Herbst vorgesehen, wenn der Innenraum sich durch die Sonneneinstrahlung erwärmen lässt.

Auch in kalten Monaten kann die Scheune genutzt werden, für größere Rollenspiel-Events oder Treffen mit mehr Leuten, die dadurch Wärme in das Gebäude bringen.

Instandhaltung der Scheune würde von der Community in der Nachbarschaft geleistet, nach dem Vorbild von Wandererhütten in Neuseeland.

Eine Photovoltaikanlage liefert den Strom für alle Leuchten und Geräte in der Scheune.



Horizont

Auf der Höhe von 2,20m endet der Putz an der Wand, dadurch bildet sich ein Horizont im Raum heraus. Dieser wird auch mit dem Fliesenspiegel im Bad fortgeführt.

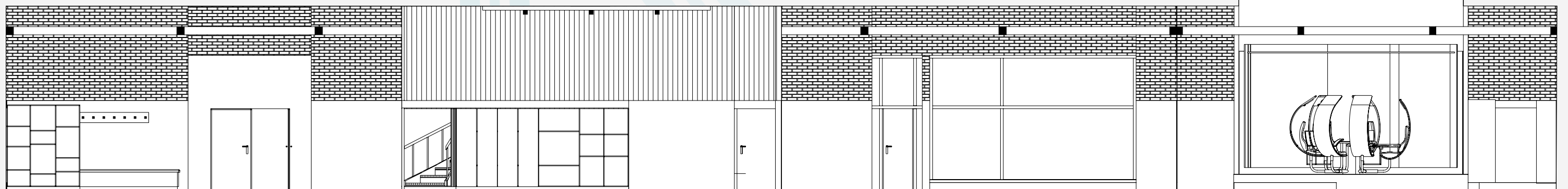
Dieser Horizont umfasst den Raum und verbindet die einzelnen Bereiche. So entstehen leicht spannende Dialoge zwischen den einzelnen Orten.



Rendering: Badezimmer



Rendering: Synergie zwischen dem Spielbereich und dem Kommunikationsbereich



Wandabwicklung des offenen Hauptraums der Scheune

Der Spielbereich

Dies ist der wichtigste Bereich der Scheune, dies ist der Grund, warum dieser Ort aufgesucht wird, zum Rollenspielen

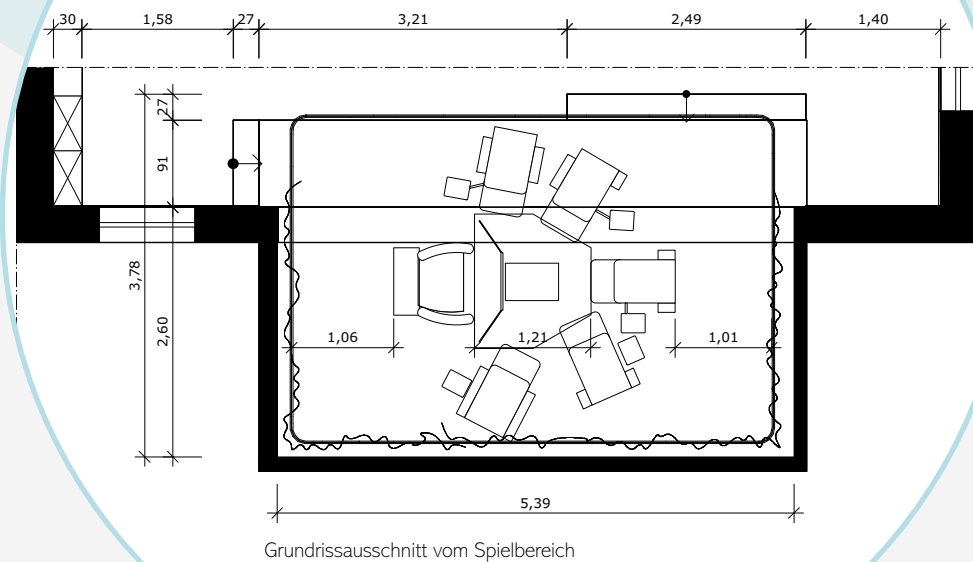
Um den Spielern die Immersion in das Spiel zu erleichtern, wurden verschiedene Faktoren berücksichtigt.

Zum einen lässt sich der Spielbereich mithilfe eines dünnen Vorhangs vom Rest des Raums abtrennen. Dadurch soll weniger Ablenkung entstehen, das ist auch der Grund dafür, dass es keine Fenster auf Augenhöhe im Spielbereich gibt. Der Vorhang ist allerdings dünn und durchsichtig genug, um die farbige Beleuchtung der LED-Panele durchzulassen.

Die LED-Panele lassen sich entweder „einfach“ farbig beleuchten oder können landschaftliche oder räumliche Bildern zeigen, die gerade zum Setting der Geschichte im Spiel passen.

Die Regale neben der Garderobe sind einerseits, um dort die Dinge der Spieler zu verstauen, andererseits bieten sie eine reichhaltige Bibliothek an verschiedensten Regelbänden von zahlreichen Rollenspielen, die die Spieler sich ausleihen können.

Die Treppenstufe von der leichten Erhöhung des Spielbereichs führt direkt dort hin.



Rendering: Blick auf den Spielbereich vom Esstisch aus



Rendering: Blick auf den Spieltisch bei Dämmerung



Rendering: Blick vom Spieltisch in den Raum durch den Vorhang



Der Spieltisch

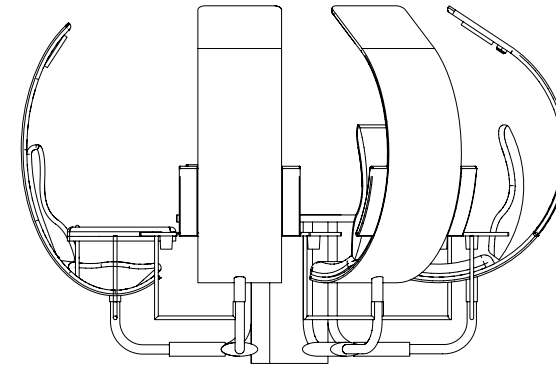
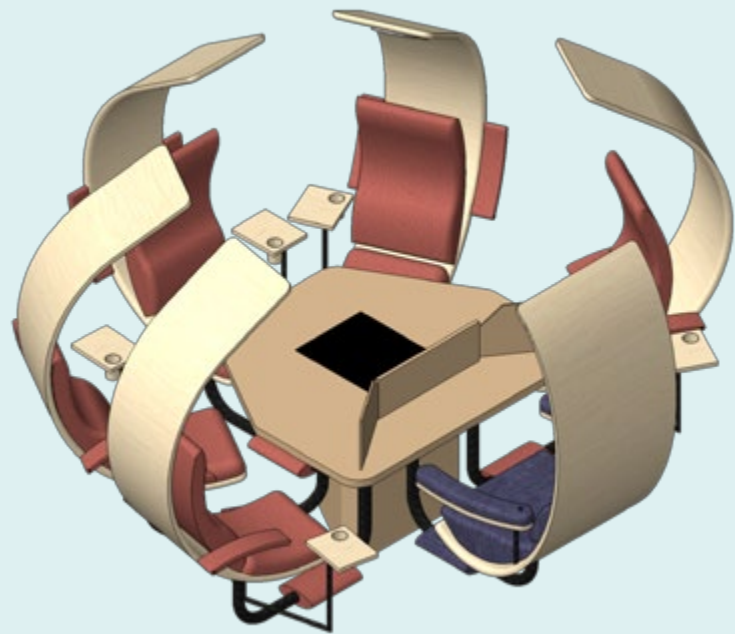
Der Spieltisch bildet eine eigene feste Einheit. Er erschafft eine weitere Schicht um die Spieler und das Spiel herum, zwar eine lockerere Hülle, mit Durchlässen und keiner festen Form, aber deutlich erkennbar.

Die Stühle sind mit dem Tisch verbunden und lassen sich frei drehen und schwenken. Man kann außerdem nach vorne und hinten gleiten. Die Armlehnen und die Rückenlehne lassen sich verstellen und seinem eigenen Sitzverhalten anpassen. Dies soll aktives Sitzen während des Spiels fördern.

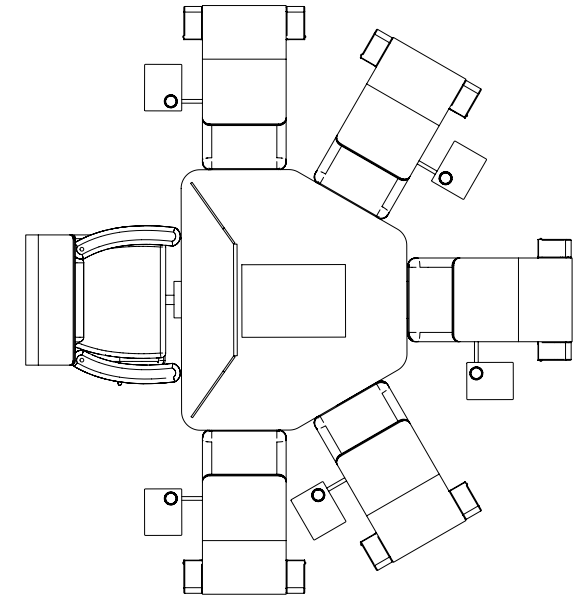
In den Rückenlehnen sind Licht und Lautsprecher integriert. Außerdem hat jeder Stuhl einen ebenfalls dreh- und schwenkbaren Assistenz Tisch mit einem Getränkehalter und etwas Ablagefläche.

Die Stangen, an denen die Stühle befestigt sind, sind mit einer breiten, gepolsterten Fußablage ausgestattet.

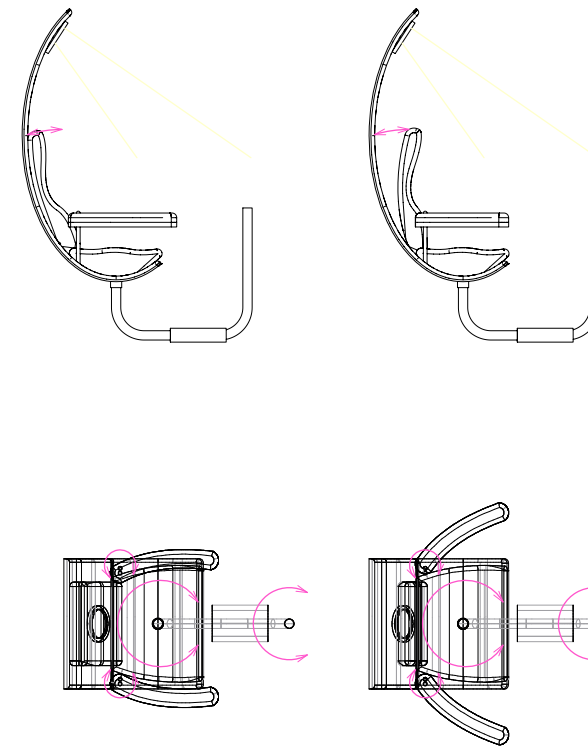
Der Spielleiter steht im Spiel hierarchisch von seiner Funktion her über den anderen Spielern. Sein Platz muss anders gestaltet sein, und auch sein Stuhl sieht anders aus. So hebt er sich ab.



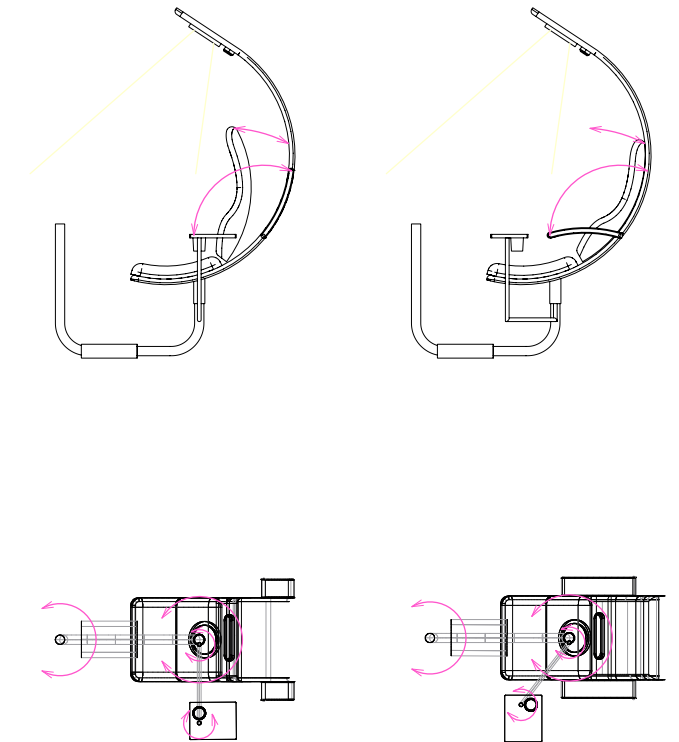
Ansicht Spieltisch



Grundriss Spieltisch



Spielleitersitzplatz



Spielersitzplatz

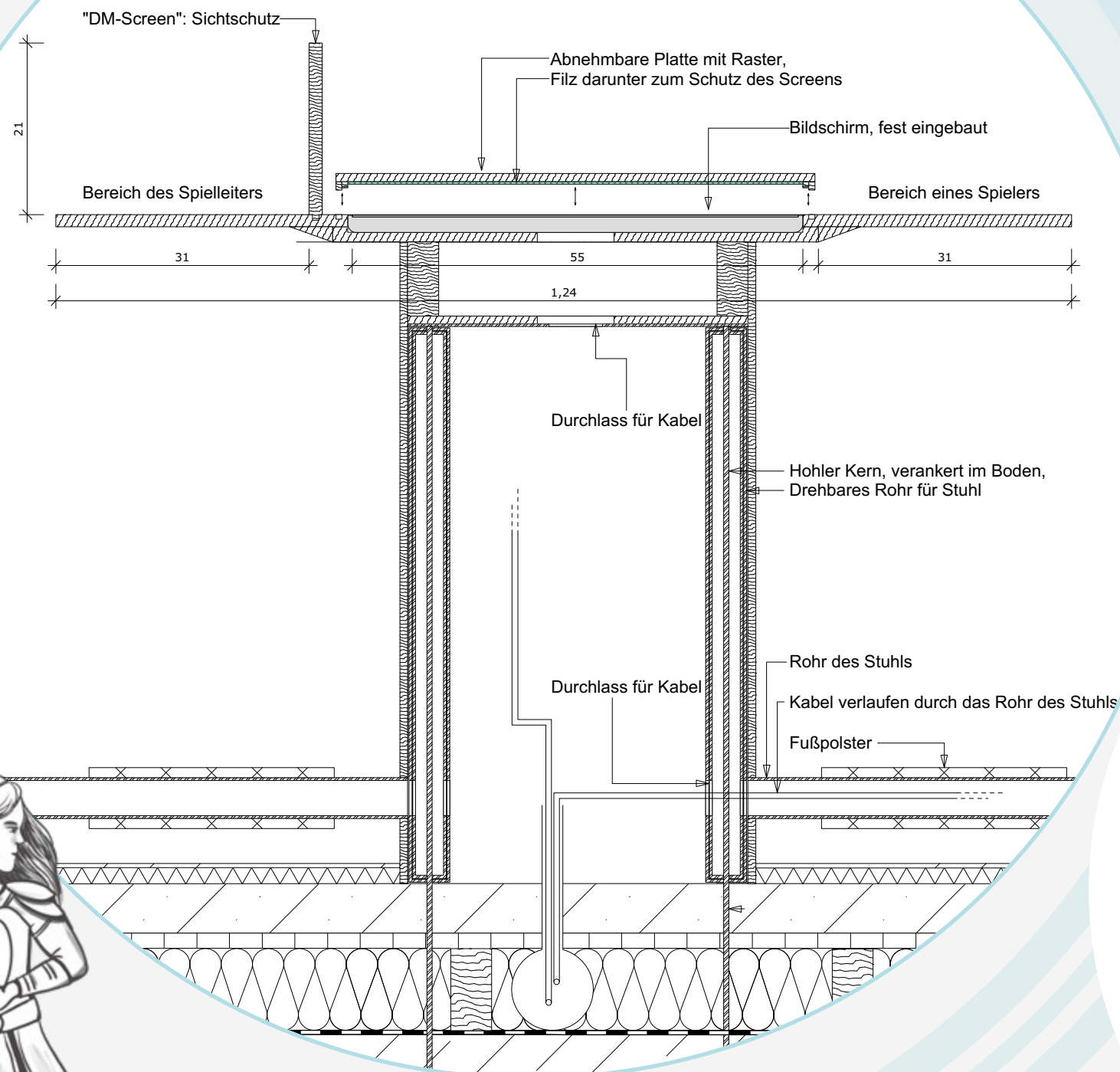
Konstruktives Detail am Tisch

Der Tisch ist fest mit dem Fußboden verankert. Um ihn herum ist der Linoleumbelag ausgespart.

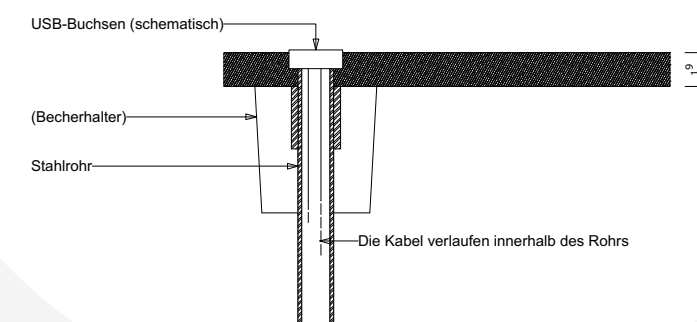
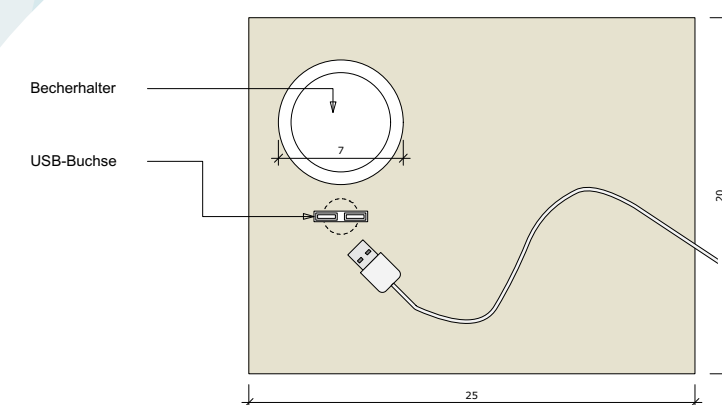
Im Fußbodenaufbau des Spielbereichs sind die Kabel für die elektrischen Anschlüsse im Tisch und weiterführend auch für die Verkabelung der LED-Panele an den Wänden, untergebracht.

Durch die Stahlrohre, die den Assistenzstisch mit dem Stuhl und den Stuhl mit dem Tisch verbinden, sind ebenfalls Kabel verlegt. Sie führen zu zwei USB-Anschlüssen auf dem Tisch, dort kann man sein Handy oder anderes Gerät zum Laden anschließen.

Im Bereich des Spielleiters befinden sich weitere USB-Anschlüsse und ein AUX-IN-Eingang für die Steuerung der Musik. Außerdem liegt ein Tablet bereit, welches mit dem Bildschirm in der Mitte des Tisches verbunden ist und diesen steuert.



Konstruktives Detail des Spieltisches (schematisch, keine Ausführungszeichnung!)



Schematische Zeichnung Assistenzstisch



Der Kommunikationsbereich

Dieser Bereich ist genauso wichtig, wie der Spielbereich. Hier können die Spieler entspannen, essen, kochen und sich einfach frei als Gruppe unterhalten.

Durch seine prominente Position und die auffällige Lichtinstallation über dem Tisch nimmt der Ess- und Kommunikationsbereich einen wichtigen Teil des Raums ein. Dort können die Spieler vor, nach und zwischen Spielabschnitten sitzen, entspannen, essen und sich unterhalten und Essen zu bereiten.

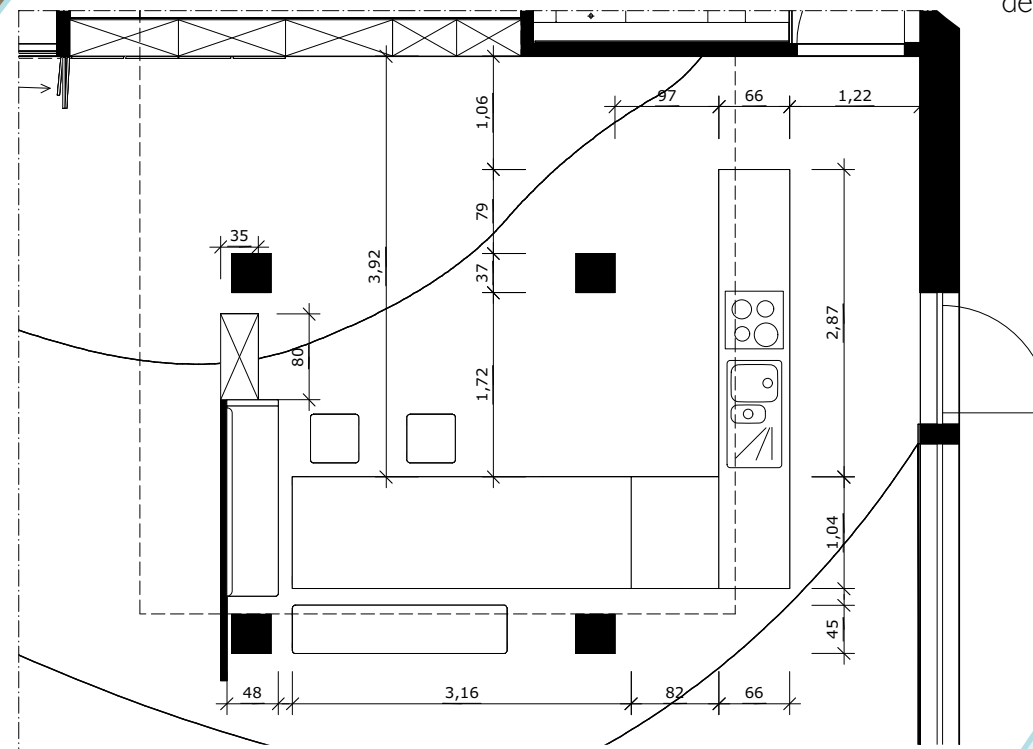
Der Tisch und die Arbeitsfläche sind miteinander verbunden und liegen in L-Form mitten im Raum. Die Sitzplätze gruppieren sich um den Tisch herum, genau zwischen den Stützen der Scheune. Die Sitzbank am Kopfende schmiegt sich mit ihrer Lehne an die Verputzte Wand, die den Bereich zum Eingang hin abtrennt.

Der Küchenbereich ist ausgestattet mit einem Ceran-Feld und einem Spülbecken. unterhalb der Arbeitsplatte befinden sich ein Kühlschrank und Schränke mit Kochutensilien.

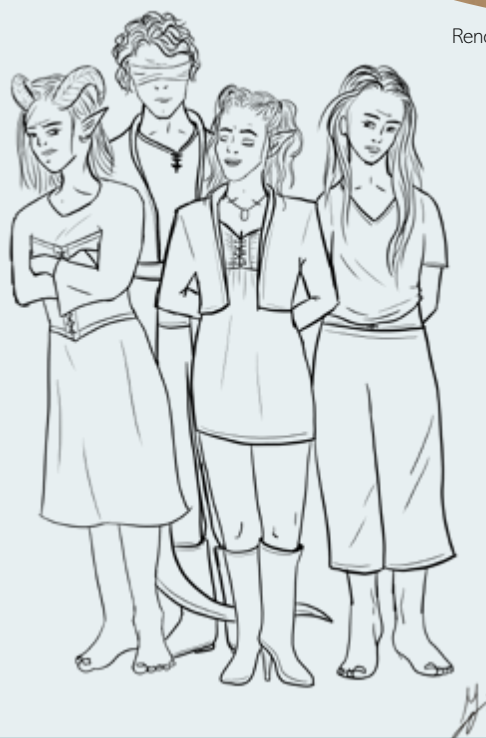
In den Einbauschränken, die die Wand gegenüber des Spielbereichs bekleiden, befinden sich weitere Dinge für den Essbereich, wie Besteck und Geschirr, natürlich auch Gläser.



Rendering: Beisammen am Esstisch



Grundrissausschnitt vom Küchenbereich





Rendering: Die Küchenzeile



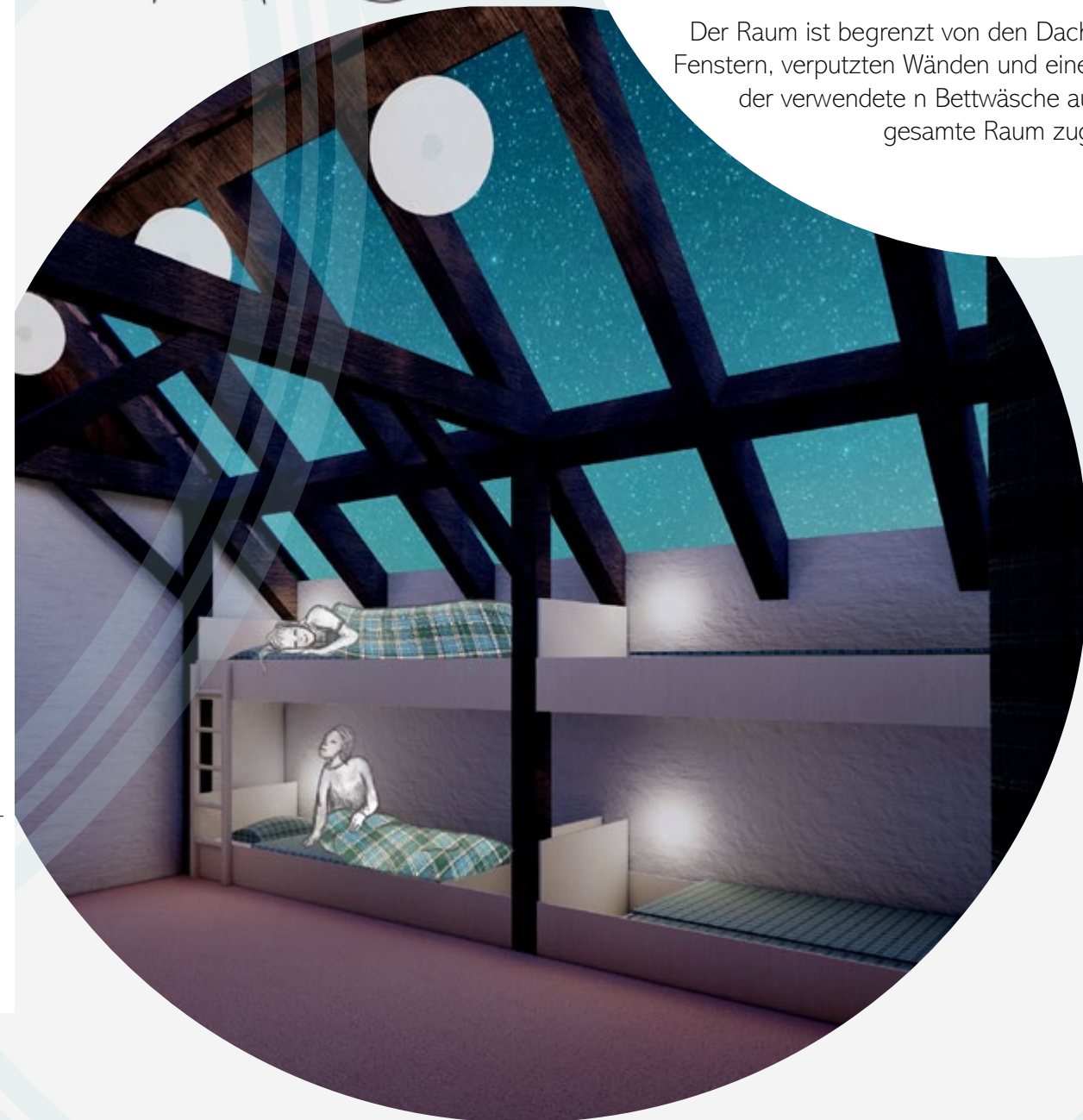
Rendering: Der Esstisch

Der Schlafbereich

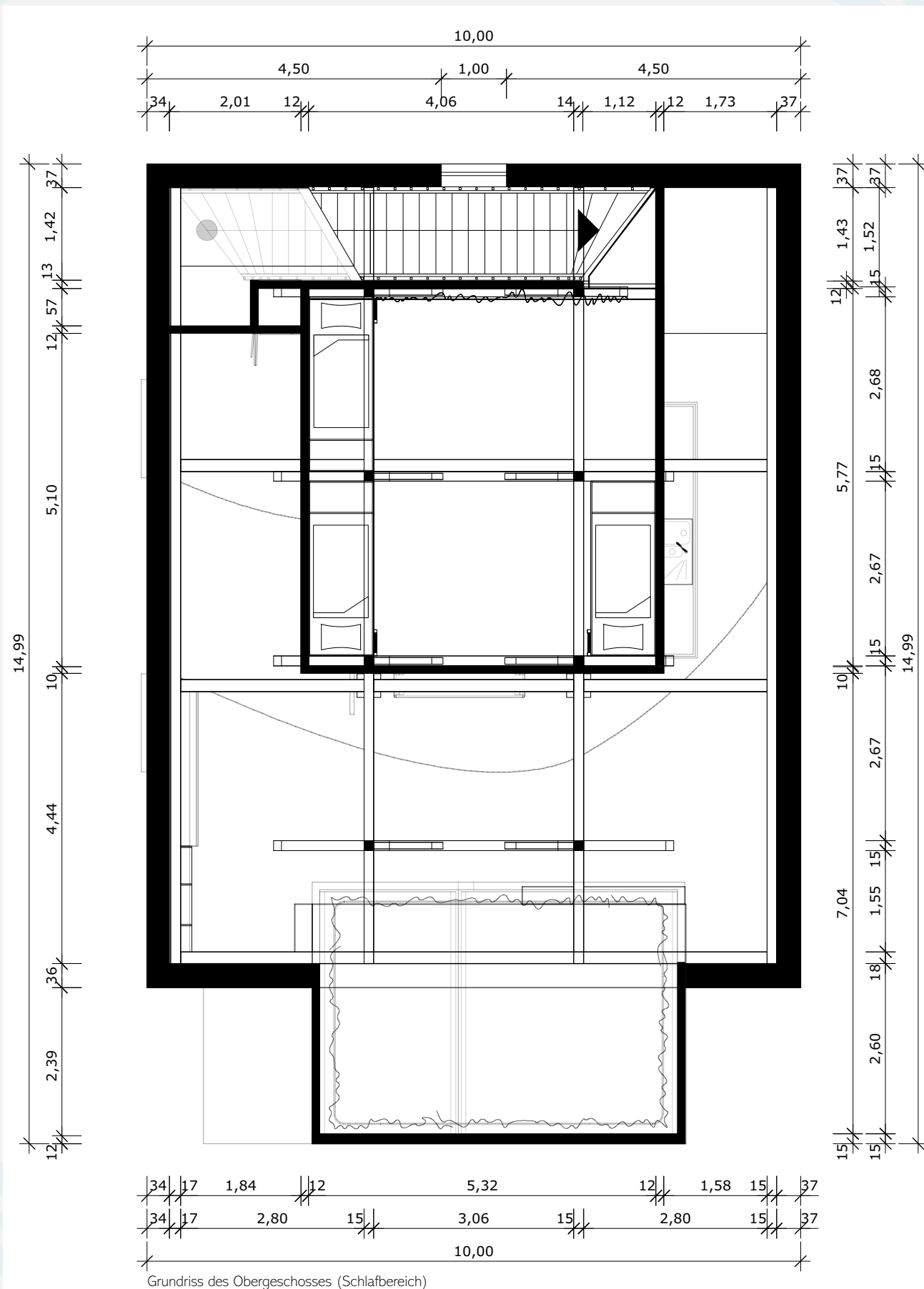
Rechter hand des Eingangs ist eine Reihe Einbauschränke. Hier sind Küchenutensilien verstaut und andere Gegenstände für den Bedarf des Aufenthalts in der Scheune, zum Beispiel Decken und Handtücher. Drei Türen dieses Schrankes dienen als „Geheimtür“, dahinter befindet sich der Ausgang zum Übernachtungsbereich der Scheune. Dies ist so eingerichtet, damit Spieler, die die Übernachtungsmöglichkeit nicht gebucht haben, diesen Bereich nicht betreten (können). Außerdem ist es der am wenigsten wichtige Bereich und darf ruhig versteckt sein. Wie nach Narnia kann man durch die Schranktüren zum Schlafbereich gelangen

Der Schlafbereich ist direkt unter dem Dach gelegen und enthält sechs Betten, diese jeweils haben eine eigene kleine Lampe und eine Kiste am Fußende, in der man persönliche Gegenstände oder Taschen verstauen kann. Dies dient besonders dem Komfort der Personen, die im oberen Bett schlafen.

Der Raum ist begrenzt von den Dachschrägen mit den großen Fenstern, verputzten Wänden und einem Vorhang, der das Muster der verwendete n Bettwäsche aufgreift. So ist auf der gesamte Raum zugedeckt.



Rendering: Betten im Schlafbereich



Lichtkonzept

Die Beleuchtung wird tagsüber vor allem von natürlichem Licht getragen, das durch die großen verglasten Flächen an den Wänden und durch das verglaste Dach des Spielbereichs hereinfällt.

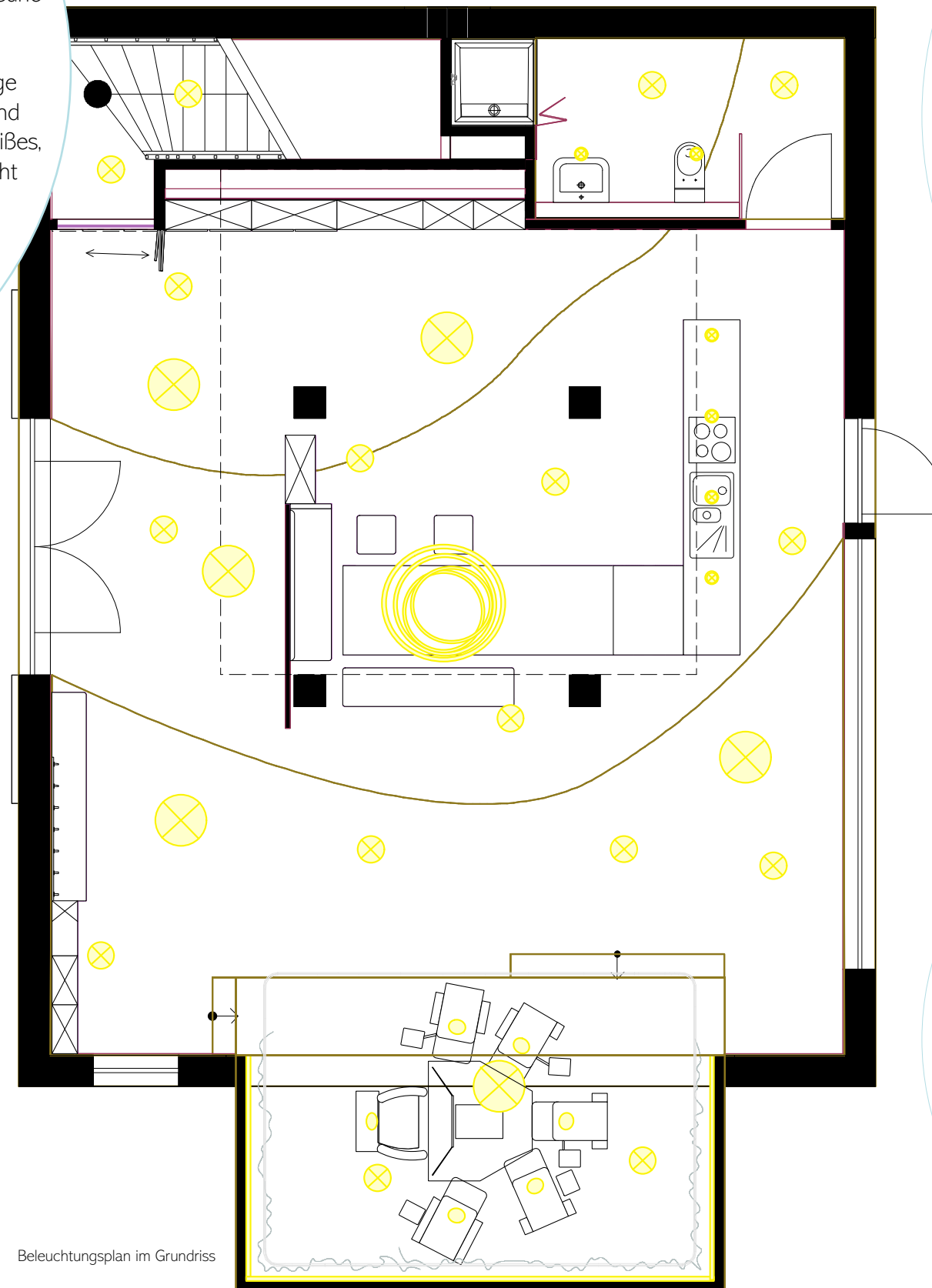
An künstlicher Beleuchtung gibt es unterschiedliche Teile, die gemeinsam zusammen funktionieren und das Lichtkonzept der Scheune bilden.

Die Umgebungsbeleuchtung wird sichergestellt durch kugelförmige Leuchtkörper, die wie Seifenblasen in unterschiedlichen Größen und Höhen im freien Raum zu schweben scheinen. Sie geben neutralweißes, indirektes Licht ab, das den gesamten Raum in gleichmäßiges Licht taucht.

Diese Kugel sind ebenfalls im Schlafbereich zu finden, dort hängen sie direkt unter dem First des Daches. Die Beleuchtung direkt an den Betten sind als Halbkugeln ausgeformt.



Rendering: Der Blick auf den Nachthimmel



Beleuchtungsplan im Grundriss

Der Spielbereich ist ebenfalls besonders ausgestattet.

Der Spieltisch wird umgeben von zunächst dem Vorhang, der Lichtdurchlässig ist, und an den drei geschlossenen Seiten des Raums von LED-Panelen, die vom Spielleiterplatz aus gesteuert werden können. Dafür liegt ein Tablet bereit. Von hier kann außerdem Musik für den Spielbereich gesteuert werden, außerdem lässt sich die gesamte Beleuchtung in der Scheune hierüber dimmen oder heller stellen. Lichtschalter gibt es dennoch.

Die LED-Panele bieten verschiedene Möglichkeiten der Ambient-Beleuchtung. Sie können zunächst einfach in farbigem Licht leuchten oder mit langsam wechselnden Farbverläufen innerhalb eines Spektrums oder mehrerer Farben. Außerdem ist es möglich die Darstellung einer Landschaft oder eines Raumes zeigen zu lassen.

An den Stühlen der Spieler befinden sich flache Einbauleuchten, diese bieten weitere Beleuchtung für den jeweiligen Spielerplatz, ohne jedoch zu blenden. Sie lassen sich direkt vom Spieler selber bedienen, genauso wie die Lautsprecher, die ebenfalls dort untergebracht sind.



Der Arbeitsbereich (Herd, Spülbecken, Arbeitsplatte) der Küchenzeile werden punktuell von vier abgehängten Pendelleuchten beleuchtet. Die sich überschneidenden, direkten Lichtkegel ermöglichen bessere Sicht an dieser Stelle.

Über dem Tischbereich hängt eine auffällige Lichtkultur aus mehreren teils schrägen konzentrischen Kreisen. Sie gibt dem Kommunikations- und Essbereich mehr Beleuchtung und ein besonderes Ambiente.

Das glatte, glänzende Kupfer, das die Leuchtkörper umhüllt, verstärkt die warme Atmosphäre.



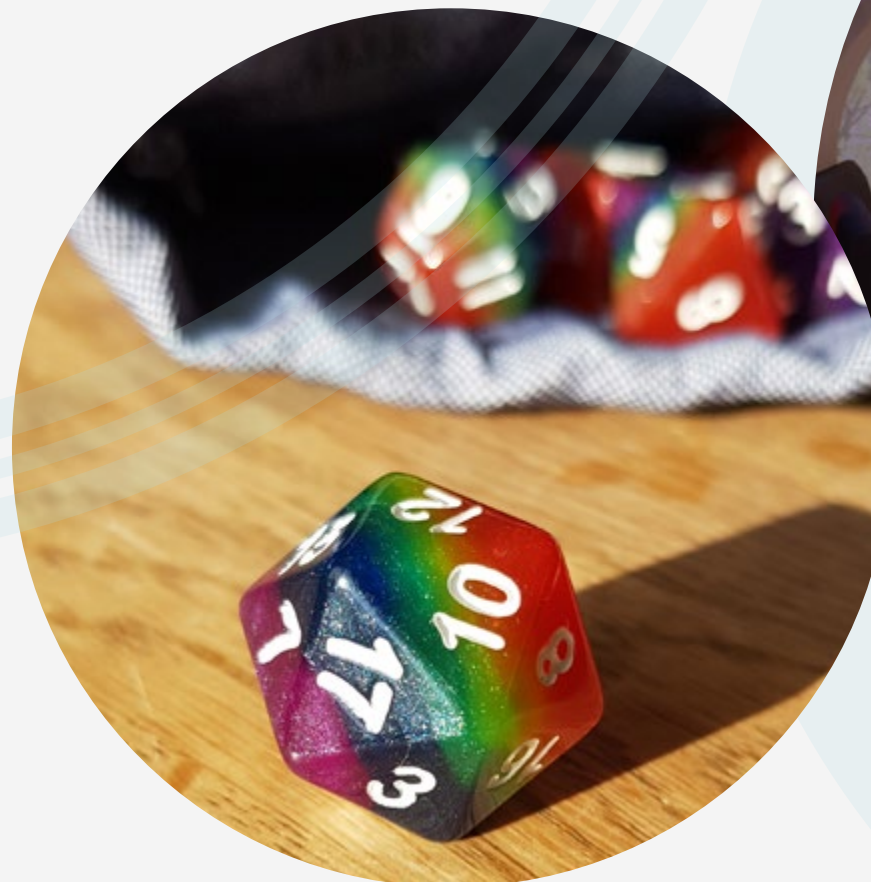
Rendering: Der Seitenausgang

Rollenspielen war lange ein Nerd-Hobby, ein Randgruppending, eine seltsame Beschäftigung, aber es wird immer populärer.

Da oft junge Menschen, die in kleinen Wohnungen leben, sich dafür interessieren, ist es mir ein besonderes Anliegen gewesen, diesen Entwurf zu gestalten mit dieser speziellen Zielgruppe im Hinterkopf.

Es ist ein besonderes Spiel, das denen, die es spielen, viel bedeutet und ihren Zusammenhalt mit Freunden in der Gruppe schafft und formt. Es lässt ganz besondere Erinnerungen entstehen und ermöglicht es, sich selbst und andere besser kennenzulernen und etwas neues zu lernen.

Dafür wurde dieser Ort entworfen.



Es soll möglich sein, unterschiedliche Tarife zu buchen, Stundenweise, über Nacht oder für ein Wochenende. Gerade durch den großzügigen Platz wäre es auch möglich andere, mit Rollenspiel zusammenhängende Veranstaltungen dort stattfinden zu lassen (wenn auch nicht oft und nur in Ausnahmefällen. Letztendlich ist die Scheune für diese Gruppe von bis zu 6 Personen ausgelegt!)

Die Buchung lief über eine Website und/oder eine App. Letztere kann mit eingebunden werden, um während des Aufenthalts noch weitere Annehmlichkeiten zu bieten.

Das Streamen von Rollenspielsessions und -gruppen ist ein aktueller Trend. Entsprechend schnell und stabil muss die vorhandene Internetverbindung sein, damit auch das möglich ist. Eine Kamera lässt sich auf den oberen Kanten der Rückenlehnen installieren, ein Mikrofon ebenso.



Rendering: Der Spilettisch von Nahem

