

Sternstunde mit Nobelpreis

Sammet-Gastprofessur feiert 25. Geburtstag

Von Astrid Ludwig

Gleich drei Nobelpreisträger der Chemie sind versammelt: Der Franzose Jean Marie Lehn, der 1987 den Anruf aus Stockholm erhielt, der Deutsche Gerhard Ertl, der 2007 mit der Auszeichnung bedacht wurde, und der in Indien geborene Venki Ramakrishnan, der 2009 geehrt wurde. Alle drei sind am Freitag auf den Campus Riedberg der Goethe-Uni gereist, weil sie nicht nur die hohe Auszeichnung des schwedischen Komitees gemein haben. Alle drei sind auch Inhaber der Rolf Sammet-Gastprofessur der Frankfurter Universität gewesen. 1985 von der Hoechst AG initiiert und nach ihrem Vorstandsvorsitzenden benannt, ist sie an der Hochschule eine der ältesten Stiftungsprofessuren und feiert an diesem Tag 25-jähriges Bestehen. 30 renommierte Wissenschaftler aus Europa und den USA sind seither nach Frankfurt gekommen, um Studenten in Gastvorlesungen ihr Forschungsgebiet aus dem Bereich Chemie, Biologie oder Medizin nahezubringen – zehn davon sind heute Nobelpreisträger.

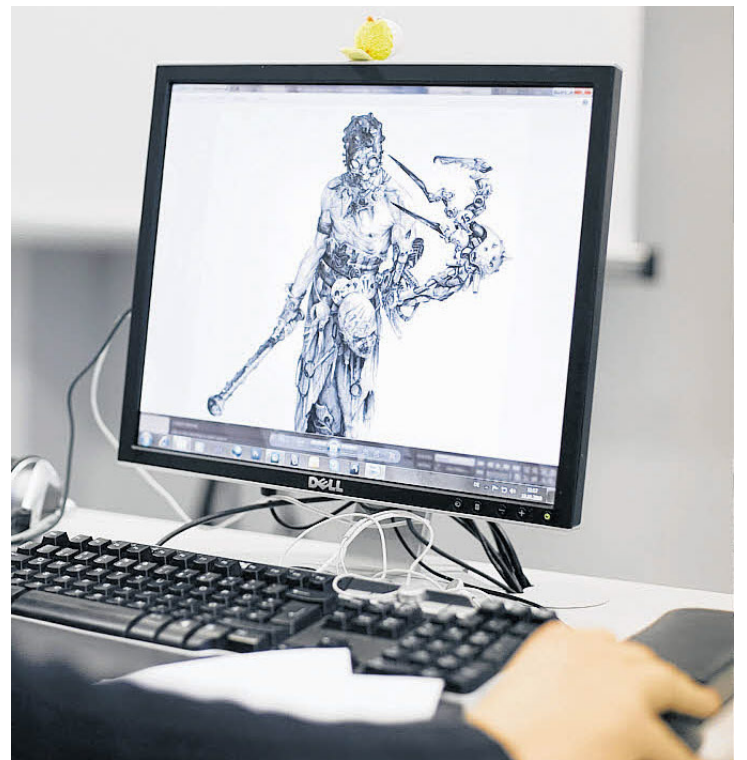
Gerhard Ertl erinnert sich noch gut. Er war 1994 für vier Wochen zu Vorlesungen an der Goethe-Uni: „Die Studenten waren sehr interessiert. Ich war sehr ange-tan.“ Auch Nobelpreisträger Venki Ramakrishnan, der 2009 Gastprofessor war, betont, dass die Studenten „keine Scheu“ hatten, Fragen zu stellen. „Eine angenehme Zeit“, sagt er.

Der Fokus liegt auf der Lehre. Professor Gerhard Quinkert, auf dessen Betreiben die Gastprofessur eingerichtet wurde, hebt den damals innovativen Ansatz hervor: „Anstatt nur einige wenige Doktoranden ins Ausland zu schicken, holten wir die Experten für zwei Monate nach Frankfurt.“ Acht Wochen sind es heute nicht mehr. Geschrumpft ist die Gastprofessur auf eine Woche im Frühjahr. Was auch daran liegt, bedauert Ramakrishnan „den unnötig hektischen Alltag“, dass viele Wissenschaftler sich nicht mehr so lange freinehmen können oder wollen. Der Inder, der in Cambridge forscht, hat fünf Vorlesungen in einer Woche auf dem Campus Riedberg gehalten.

Rund 25 000 Euro stellt die Aventis Foundation zur Verfügung, die die Gastdozentur nach der Umgestaltung des Hoechst Konzerns betreut. Für Werner Müller-Esterl, Präsident der Goethe-Uni, ein Beleg, dass sich mit kleineren Mitteln ein großer Effekt erzielen lasse. Forscher aus aller Welt würden nach Frankfurt geholt. In Deutschland gebe es bei den Naturwissenschaften nichts Vergleichbares. Ein Kuratorium sucht die Kandidaten aus. „Absagen hatten wir noch nie“, sagt er. Unterdessen ist die Liste mit renommierten Namen lang – „und die Hörsäle sind immer knallvoll.“



Traumjob für Zocker: Daddeln gehört zum Geschäft.



Beim Charakterdesign zählt die Liebe zum Detail.

CHRIS HARTUNG (2)

Monster und Mythen

An der Games Academy lernen Studierende, wie man Computerspiele entwickelt

Von Maurice Farrouh

Blutige Handabdrücke prangen an der Glastür. Rote Tropfen laufen die Scheibe herunter. Was auf den ersten Blick aussieht wie eine Szene aus einem Horrorfilm, ist in Wirklichkeit der mit Aufklebern geschmückte Eingang zu einer von Deutschlands modernsten Ausbildungsstätten für Computer- und Videospieldesigner.

Seit rund drei Jahren gibt es die Games Academy im Frankfurter Osten. Etwa 60 Studenten lernen hier die Kunst, virtuelle Welten zu erbauen. Von Hörsaal-Atmosphäre ist dabei nur wenig zu spüren. Vielmehr wirken die Räume der Akademie wie eine Mischung aus Werbeagentur und Studenten-WG.

In den Seminarräumen sitzen junge Leute an Flachbildschirmen, lassen per Mausclick dreidimensionale Grafikmodelle rotieren oder zeichnen auf digitalen Skizzen- und Zeichentafeln. Im Hintergrund läuft elektronische Musik. Im großzügigen Aufenthaltsraum sitzt eine Handvoll Studenten auf dem blauen Teppichboden und spielt Xbox. Das gehört dazu für die jungen Entwickler.

„Die aktuellen Titel sollte man schon kennen, wenn man in der Branche arbeiten will“, sagt Alexander Ockelmann. Der 24-Jähri-

DIE AUSBILDUNG

Die Games Academy ist eine private Spezialschule zur Ausbildung von Fachkräften für die Computer- und Video-spiele-Branche. Hauptsitz der 2000 gegründeten Akademie ist Berlin, seit 2007 gibt es die Frankfurter Zweigstelle auf der Hanauer Landstraße 146.

Ausgebildet werden Game Designer, Programmierer, Artists und Producer. Je nach Fachrichtung dauert das Studium ein oder zwei Jahre.

ge studiert „Game Art & Animation“ im dritten Semester. Schon als Jugendlicher hat er erste Erfahrungen gesammelt und mit Freunden neue Inhalte für das Rollenspiel Dark Age of Camelot gebastelt. Jetzt will er sein Hobby zum Beruf machen.

Mit Knete und Bleistift

„Spiele spielen und Spiele selbst herstellen, sind völlig unterschiedliche Dinge“, sagt Ockelmann. Im Idealfall sollen die jungen Entwickler vielfältige Talente mitbringen. Programmieren ist nur eines davon. Denn selbst die spektakulärsten Computerwelten entstehen zunächst auf dem Skizzenblock, Helden und Monster als kunstvolle Miniaturen aus Knete.

Die Studiengebühren betragen rund 800 Euro im Monat. Für besonders talentierte Bewerber gibt es ein Stipendienprogramm.

Reinschnuppern können Interessierte bei einem Tag der offenen Tür am Freitag, 5. November, von 13.30 bis 18 Uhr.

Die Internetseite www.games-academy.de bietet Informationen und zeigt Projekte der Studenten. mf

firmen angewiesen, um die hohen Produktionskosten stemmen zu können. Aktuelle Spieletitel verschlingen schnell 20 Millionen Euro und mehr.

„Girls and Corpses“ heißt das Spiel, das Alexander Ockelmann und seine Gruppe konzipiert haben. Eine Gruppe Mädchen muss sich in einem futuristischen Atombunker gegen Horden von Zombies verteidigen. „Extreme Survival Experience, und das ganze cooperative“, erklärt Ockelmann dem fiktiven Kunden.

Bei Victoria Frohs und ihrem Team geht es weniger martialisch zu. Hier begleitet der Spieler Fenrir den mythischen Götterwolf, auf einer Reise durch melancholisch-verträumte Welten, die wie mit Wasserfarbe gemalt aussehen. Der Ausbilder will alles ganz genau wissen. Wie funktioniert das Speichermanagement? Welche Farbpalette? Welche Grafik-Engine? Alles Fragen, mit denen sich die Nachwuchsentwickler auseinandersetzen müssen.

In ihrer Freizeit greifen die meisten Studenten übrigens selten zum Joypad. „Die Ausbildung ist so kompakt, dass uns für andere Dinge wenig Zeit bleibt“, sagt Ockelmann. „Und wenn ich mich den ganzen Tag mit Spielen beschäftigt habe, will ich abends oft einfach nur an die frische Luft.“

ALEXANDER OCKELMANN, 24



Vor dem Studium habe ich zwei Jahre ge-jobbt, um das Geld für die Studienbeiträge zusammen-zusparen. Rund 20 000

Euro kostet die Ausbildung. Dafür habe ich fast jeden Job angenommen, den ich kriegen konnte. Als Rollenspielfan faszinieren mich Spiele wie „Eve Online“ – ein komplexes Onlinerollenspiel, das im Weltraum spielt. An so einem Projekt später selbst einmal mitzuarbeiten, das wäre super. mf

KAI LIEBENTHAL, 33



Ich bin wohl der älteste Student hier. Früher war ich Gärtner, bis ich mir den Arm verletzt habe. Ich denke, Computer- und

Videospiele stehen noch am Anfang ihrer Entwicklung. Es entstehen ständig neue und innovative Konzepte – leider werden diese experimentellen Ideen von der breiten Masse kaum wahrgenommen. Später würde ich gerne in Island arbeiten. Dort gibt es ein brillantes Entwicklerstudio. mf

VICTORIA FROHS, 23



Meine Schwester hat sich als Grundschülerin ein Pony gewünscht – bei mir war es ein Super Nintendo. Wir Mädchen sind zwar

eine Minderheit an der Games Academy, aber keine Exoten. Zurzeit sind wir glaube ich zu neun. Später will ich im Bereich Art und Animation arbeiten, gerne auch im Ausland. Die Branche ist ohnehin sehr international. Viele der Spitzenstudios sitzen in England, Amerika und Asien. mf

DAVID CANELA, 29



Um an der Games Academy studieren zu können, bin ich aus meiner Heimatstadt Basel nach Frankfurt gezogen. Die

Stadt hatte ich mir, ehrlich gesagt, größer vorgestellt. Ich glaube aber, sie hat viel zu bieten. Bislang habe ich leider wenig Zeit gefunden, das Kultur- und Freizeitangebot zu erkunden. Bei mehr als 40 Stunden Seminaren und Projekten in der Woche bleibt dafür kaum Zeit. mf