

# «Raum zum Experimentieren»

Digitale Welten des Game-Designs an der Sonderschau # Swiss Games @ Grafik 15 in der Maag-Halle

Die Grafik 15 würdigt das erfolgreiche Schweizer Game-Design. Die legendäre helvetische Grafik-Tradition hat den Sprung in die digitale Welt geschafft.

Marc Bodmer

«Sie ist die grösste und wichtigste Werkschau für Grafik und neue Medien der Schweiz, die Grafik 15.» So hebt die Pressemitteilung zur laufenden Ausstellung unbescheiden an, doch mit 160 Ausstellern wird in der Maag-Halle Zürich tatsächlich manches geboten. Die Palette reicht von einem Dutzend «Trockenpräparaten» der Illustratorin Sarah Gasser, die Papiermodelle fiktiver Flora und Fauna zeigt, über die mysteriösen Masken von Stefan Künzler bis zu den Ideen des US-Grafikers David Carson, der heute Freitagabend im Plaza-Klub Zürich einen Vortrag zu «Still the End of Print» halten wird.

## Kulturstiftung spielt mit

Überdurchschnittliche Leistungen von Lokalmatadoren in den Bereichen Grafik, Illustration und Typografie (dazu seien bloss die klassischen Schriften Helvetica und Frutiger erwähnt) ist man gewohnt. Das Thema der Sonderschau # Swiss Games @ Grafik 15, das in Kooperation mit der Schweizer Kulturstiftung Pro Helvetia zusammengestellt wurde, mag deshalb auf den ersten Blick erstaunen.

Was haben Videospiele von 6 Kunsthochschulen, 12 Studios und 60 Produzenten an einer Grafik-Messe verloren? «Im Rahmen der Grafik 15 thematisiert Pro Helvetia die Bezüge zwischen Schweizer Grafik-Design und der Ausgestaltung digitaler Welten, welche im Game Design stattfinden», sagt Michel Vust, Projektleiter «Möbille» bei Pro Helvetia. «Schweizer Grafik-Design hat eine lange Tradition und findet weltweit Anerkennung, auch die hiesigen Spielentwickler überzeugen in jüngerer Zeit durch visuell starke Computerspiele.»

Nicht erst seit «Tower Offense» des Startup-Studios Noshire Games am Zürcher Game-Festival Ludicrous den Hauptpreis holte, fiel der Titel auf. Frech stellt Robin Bornschein, ein Abgänger des Game-Design-Lehrgangs an der Zürcher Hochschule der Künste (ZHdK), die Konventionen des Tower-Defense-Genres auf den Kopf. Hier gilt es, durch cleveres Taktieren im gleichen Spielzug Abwehr und Angriff zu planen und durchzuziehen. Die kubistische Grundstruktur wird von schnittigen Piktogrammen ergänzt, die intuitiv die martialische Funktion der Kampfkomponenten erahnen lassen, aber Raum für Interpretation bieten.



Bizarre Gestalten im Märchenwald des Videogames «Feist» von Florian Faller und Adrian Stutz.

Weit verträumter hingegen ist die Annutung des Jump-and-Run-Titels «Feist» von Florian Faller und Adrian Stutz. Seit über sechs Jahren werkeln die beiden an dem bereits mehrfach preisgekröntem Spiel, das durch einen düsteren Märchenwald und zu bizarren Gestalten führt, die überwunden und ausgetrickst sein wollen. Faller, ebenfalls ein ZHdK-Abgänger und heute Dozent an der Hochschule, sowie sein Kompagnon Stutz präsentierten Anfang März die PC-Version von «Feist» an der Game Developers Conference in San Francisco. An der grössten Spielentwickler-Messe der Welt wurde das Game, das wegweisend mit Schattenrissen arbeitet, mit einem von acht «Best in Play»-Awards ausgezeichnet.

Dieselbe grosse Ehre kam «Rogallo» von Blindflug Studios aus Zürich zu. Neu heisst das Spiel Cloud Chasers, weil den wenigsten die Referenz auf die Erfindung von Getrude und Francis Rogallo geläufig sein dürfte, die eine flexible Flügelkonstruktion im Auftrag der Nasa entwickelt hatten. Der neue Titel spiegelt denn auch ein inhaltliches Element dieser Odyssee eines Vaters mit seiner Tochter in einer dystopischen Zukunft wider. Das ungleiche Duo durchwandert fünf Wüsten und muss, um zu überleben, das Wasser der spärlichen Wolken ernten. Das Ziel der beiden ist Spire, die weisse Stadt mit dem Tor zur

Welt über den Wolken. Die Spielmacher sehen in ihrem Szenario eine Allegorie zur Situation von Flüchtlingen, die ihr Leben riskieren, um ein «Paradies» auf Erden zu erreichen.

## Internationale Beachtung

Tief in der Tradition des Schweizer Grafik- und Typografie-Designs verwurzelt ist «Unmem» von Karian Foehr. Der Abgänger der Ecole cantonale d'art de Lausanne (Ecal) hat sich dem visuellen Minimalismus und der überraschenden Interaktion verschrieben. Seine experimentelle Arbeit besticht durch ihre intuitive Zugänglichkeit, die über den

Touchscreen eines Tablet-PC erfolgt, aber ähnlich einem lebenden Organismus ihren eigenen und nicht leicht dechiffrierbaren Gesetzmässigkeiten zu folgen scheint. Spielerisch wird mit geometrischen Körpern und Buchstaben umgegangen, die sich auf magische Weise generieren und ebenso leicht dekonstruiert werden können. «Unmem» ist ein Verwirrspiel zwischen audiovisueller Installation und Computergame.

# Swiss Games @ Grafik 15 bietet den bis dato grössten Überblick über Schweizer Game-Design, das besonders im letzten Jahr massgeblich an internationaler Beachtung gewonnen hat. Ru Weerasurya, Genfer Game-Designer und Chef des US-Studios Ready at Dawn, sagt es so: «In der Schweiz gibt es Raum zum Experimentieren. Es ist ein Ökosystem aus Bildung und kleinen Studios entstanden, in dem man sich als Entwickler wohl fühlen kann. Es ist schön, zu sehen, dass Videospiele mehr von einer künstlerischen Seite angegangen werden als von einer wirtschaftlichen, wie es in den USA der Fall ist.» Die Werke dieses Kreativsektors bereichern das Schweizer Kulturschaffen und den Standort um eine so innovative wie zeitgemässe Facette und machen ein für alle Mal klar, dass Videospiele längst den Kinderschuhen entwachsen sind.

www.grafik-schweiz.ch

## GRAFIK 15

Die Grafik 15 ist die grösste Werkschau für Grafik und neue Medien der Schweiz. Zum vierten Mal zeigen 160 Aussteller ihre Arbeiten – von Urban Art, Graffiti, Illustration, Typografie bis hin zu Mapping und 3-D. In Kooperation mit Pro Helvetia haben die Veranstalter mit # Swiss Games @ Grafik 15 einen Showcase initiiert, der Beiträge von 6 Kunsthochschulen, 12 Studios und 60 Designern und Produzenten präsentiert.

Zürich, Maag-Hallen (Hardstr. 219), 13.–15. März, 11–20 Uhr (www.grafik-schweiz.ch).

## Ohne Auffangnetz

Alexander Lonquich in Winterthur

Jürg Huber · Der Steinway in der Mitte der Bühne, sitzend daran der Solist. Im Halbkreis akkurat aufgereiht die Mitglieder des Orchesters: Ein Klavierkonzert also, so steht es auf dem Programm, und so nimmt's das Auge wahr. Doch etwas fehlt. Oder besser: jemand. Hinter dem Flügel steht kein Dirigent, dessen ordnende Hand für den reibungslosen Ablauf sorgen könnte. Was zur Zeit, als Solist und Komponist in eins fielen, noch selbstverständlich war und im 20. Jahrhundert beinahe verloren ging, erlebt heute wieder eine Renaissance. Das gemeinsame Musizieren ohne ordnende Hand und Auffangnetz verspricht Hellhörigkeit und Lebendigkeit. Das Publikum im Winterthurer Stadthaus wurde beim Gastspiel des Pianisten Alexander Lonquich denn auch nicht enttäuscht.

Der Solist wähle für das Klavierkonzert Nr. 4 G-Dur op. 58 von Ludwig van Beethoven die schwierigere Variante, indem er den Flügel nicht ins Orchester schob und mit dem Rücken zum Publikum spielte – auf diese Weise interpretierte er zu Beginn des Abends die etwas lang geratene Ballade für Klavier und Orchester Fis-Dur op. 19 von Gabriel Fauré –, sondern es bei der gewohnten seitlichen Aufstellung belies. So war Lonquichs glasklar leuchtendes, jedoch nie kühles Spiel im Parkett ohne klangliche Einbusse zu hören.

Schon der Einstieg liess aufhorchen: Arpeggiert statt simultan gespielt erklang der Eröffnungakkord, womit der erfahrene Kammermusiker ein flexibles Musizieren vorgab, das das Musikkollegium mit seinem umsichtigen Konzertmeister Ralph Orendain willig aufnahm. Die Bögen spannten sich in natürlichem Fluss, die Phrasenenden und Neueinsätze waren vom Solisten wie vom Orchester fein ausgehört. Der rätselhaft zweite Satz geriet eindrücklich in seiner Ambivalenz, und selbst im extravertierten Rondofinale sorgte der intime Moment vor der Schlussstretta für einen kammermusikalischen Höhepunkt.

Unkonventionell auch und ganz auf den Solisten zugeschnitten die Programmabfolge mit dem Konzert zum Schluss und der Sinfonie vor der Pause. Nun, Wolfgang Amadeus Mozarts «Linzer» Sinfonie C-Dur KV 425, wo Lonquich als Dirigent agierte, konnte nicht vom Energiebonus profitieren, den die erhöhte Aufmerksamkeit dem Beethoven-Konzert verliehen hatte. Sie gelang zwar ordentlich, kam aber über das gepflegte Musizieren nicht hinaus. Reizvolle Farbabstufungen bot hingegen nicht nur die Begleitung zur Fauré-Ballade, sondern besonders auch dessen Pavane für Orchester Fis-Dur op. 50, die ein zauberhaftes Parfum atmete.

Winterthur, Stadthaus, 11. März.

## Geld, Macht und Liebe

Die Festspiele Zürich vom Sommer 2015 stehen im Zeichen von William Shakespeare

Vom 12. Juni bis zum 12. Juli finden in Zürich wiederum die Festspiele statt, an denen sich neben den vier grossen Kulturinstitutionen auch zahlreiche kleinere Veranstalter beteiligen.

Thomas Schacher

Die Zürcher Festspiele, wie sie ursprünglich hiessen, wurden 1996 auf Anregung des damaligen Opernhausintendanten Alexander Pereira gegründet. Während vieler Jahre bildeten sie mehr oder weniger eine Saison-Verlängerung der einzelnen Kulturinstitutione, ohne dass sie eine klare Physiognomie aufwiesen. Das hat sich 2012 merklich geändert, als Elmar Weingarten den Vorsitz der Künstlerischen Kommission übernommen hat. Der Anlass wurde in «Festspiele Zürich» umbenannt, und jede Ausgabe steht seither unter einem

Motto. Im Wagnerjahr 2013 lautete es «Treibhaus Wagner», 2014, in Anlehnung an Luigi Nonos gleichnamige Komposition, «Prometheus», im kommenden Sommer heisst es «Geld Macht Liebe – Shakespeare und andere Gewalten». 2015 ist zwar kein Shakespeare-Jahr, aber es steht genau in der Mitte zwischen dem 450. Geburtsjahr und dem 400. Todesjahr des Dichters.

Im Schiffbau stellten die Verantwortlichen das Programm vor. Geplant sind nicht weniger als 150 Veranstaltungen von 34 Veranstaltern an 26 verschiedenen Orten der Stadt Zürich. Das Festspielmotto wird, so Elmar Weingarten, auf drei Ebenen reflektiert. Im Zentrum stehen natürlich die literarischen Werke von William Shakespeare. Diese werden einerseits in den historischen Kontext des 16. Jahrhunderts gestellt, darüber hinaus heutigen etliche Produktionen auf unsere heutige Zeit, in der die Themen von Geld, Macht und Liebe nicht weniger brisant sind als in der Renaissance.

Das Schauspielhaus bringt Shakespeares Tragödie «Romeo and Juliet» in einer Produktion des Hamburger Thalia-Theaters auf die Pfauenbühne. Allerdings in einer radikal veränderten Fassung der Regisseurin Jette Steckel, die unter dem Titel «Die Tragödie von Romeo und Julia» erscheint. Neben den Rollenträgern wirken hier auch die Underground-Musiker Anja Plaschg und Anton Spielmann als Doubles des Liebespaars mit. Zudem stehen 15 jugendliche Paare aus der Hamburger Szene als weitere Multiplikatoren auf der Bühne. Im Schiffbau zeigt das Theater Republique aus Kopenhagen eine Adaption von «Hamlet» in der Regie von Martin Tulinius, bei der die britische Band The Tiger Lillies mitwirkt. Im «Rigiblick» kann man an einem einzigen Abend Shakespeares gesamtes dramatisches Werk kennenlernen, gespielt von nur drei Schauspielern. Natürlich musste der Regisseur Daniel Rohr da etwas kürzen. Am «Neumarkt» wird

«Hamlet» aus der Perspektive der Nebenfiguren Rosenkranz und Guildenstern komödiantisch aufbereitet.

«Romeo und Julia» steht auch im Opernhaus auf dem Programm. Unter Fabio Luisi und in der Inszenierung von Christof Loy erklingt dort als Festspielpremiere Bellinis «I Capuleti e i Montecchi» mit der Starsängerin Joyce DiDonato als Romeo (sic!) und der Rumänin Anita Hartig als Giulietta. Auch das Tonhalle-Orchester setzt auf das Liebespaar aus Verona. Im Eröffnungskonzert dirigiert Lionel Bringuiers Tschai-kowskys «Romeo und Julia»-Ouvertüre, in einem Extrakonzert leitet Karl-Heinz Steffens Mendelssohns Ouvertüre zum «Sommernachtstraum» und Prokofjews Suiten zu «Romeo und Julia». Am Renaissance-Tag, der zusammen mit dem Forum Alte Musik durchgeführt wird, fordert ein zehnstündiger Konzertmarathon mit italienischer und englischer Musik im Zeitalter Shakespeares die Geduld des Publikums her-

aus. Freier wird das Festspielmotto im Kunsthaus interpretiert, wo eine Sammlung des Filmregisseurs Thomas Koerfer gezeigt wird. Die von ihm gesammelten Fotos, Gemälde und Skulpturen kreisen um die Themen Liebe, Sexualität und Pornografie.

Den Festvortrag an der Eröffnungsmatinee hält Adolf Muschg. Der Zürcher Festspielpreis 2015 geht an die Bühnenbildnerin Anna Viebrock, die am Schauspielhaus mit Christoph Marthaler bleibende Spuren hinterlassen hat. Das Zürcher Festspiel-Symposium spürt der Shakespeare-Rezeption in der Instrumentalmusik des 19. Jahrhunderts nach. Die Volkshochschule beschäftigt sich mit der «Renaissance der Bildung». Und natürlich gibt es auch wieder eine Live-Übertragung des Opernhauses auf dem Sechseläutenplatz, den Sommer-nachtsball im Hauptbahnhof und das Abschlussfest an der Gessnerallee.

Programm: www.festspiele-zuerich.ch.