

Kultur

Nachrichten

Per Telefon durchs Museum

HAMBURG Mehrere Hamburger Museen können im Februar dank eines Pilotprojekts per Telefon besichtigt werden, teilt der Blinden- und Sehbehindertenverein Hamburg mit. Die einstündigen Rundgänge sind in der Pilotphase kostenfrei. Unter anderem stehen Rundgänge durch das Museum für Kunst und Gewerbe (8.) und das Maritime Museum (20.) auf dem Programm. Einer Führung könne eine Gruppe von bis zu 15 Personen folgen. Dabei bestehe auch die Möglichkeit, Fragen zu stellen und sich im Anschluss auszutauschen. Anmeldung: m.woelwer@bsvh.org, Tel. 040 - 20 94 04 29. *kna*

US-Schauspieler Hal Holbrook tot

NEW YORK Der preisgekürnte US-Schauspieler Hal Holbrook ist der „New York Times“ zufolge im Alter von 95 Jahren gestorben. Er sei bereits am 23. Januar in seinem Haus im kalifornischen Beverly Hills verschieden, zitierte die Zeitung seine Assistentin. Holbrook war berühmt für die Darstellung des Schriftstellers Mark Twain in einer von ihm konzipierten Einmann-Show, für die er 1966 den US-Theaterpreis Tony als bester Schauspieler einheimste. Hinzu kamen Fernsehfilme und -serien wie „Lincoln“ im Jahr 1974, in der Holbrook den früheren US-Präsidenten Abraham Lincoln spielte. Für diese und andere Darstellungen im Fernsehen bekam er fünf Mal den „Emmy Award“. Eine Oscar-Nominierung brachte ihm seine Rolle im Aussteiger-Drama „Into the Wild“ (2007) ein. *dpa/Foto: dpa*

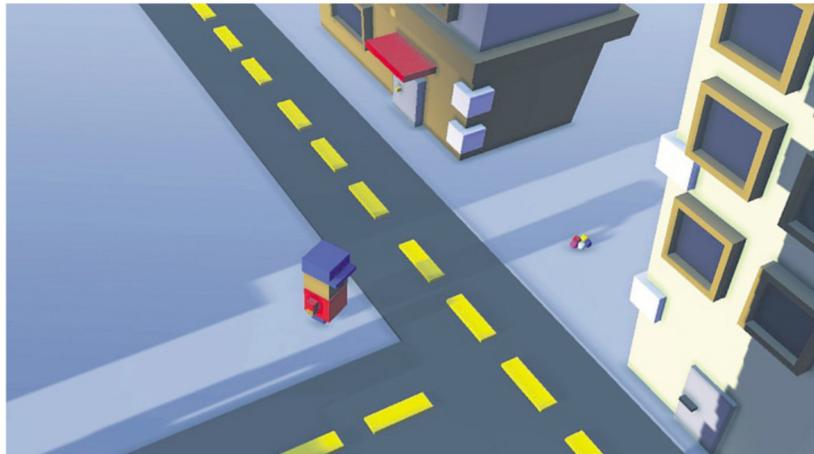


Unterwegs in fremden Welten

Wie man ohne Programmierkenntnisse in die Gaming-Szene einsteigt – ein Erfahrungsbericht

Von Sven Bohde

KIEL In fremde Welten einsteigen – die Möglichkeit bieten Computerspiele. So fühlte es sich für mich an, als ich kürzlich beim Global Game Jam teilnahm. Bei diesem Event entwickeln Teams an einem Wochenende Computerspiele. Weltweit. Auch in Schleswig-Holstein, organisiert vom Verein IFgameSH. Aus bekannten Gründen fand alles online statt. Mal sehen, was mich erwartet. Obwohl ich erwähne, dass ich nicht programmieren kann, finde ich ein Team. Unter uns sind zwei Programmierer, zwei Illustratorinnen, zwei Musiker und ich, ein Journalist, der Texte schreiben und Videos produzieren kann: Jan, Mark, Inke, Julia, Jonas, Joshua und Sven. „Vielleicht kann ich mich einbringen, indem ich Filme drehe?“ Den Vorschlag finden die anderen gut. Nach einem kreativen Brainstorming finden wir eine Spielidee. Eine Figur soll umherlaufen und Erinnerungen aus der Kindheit finden, in einer Stadt, dann in einem Wald und schließlich am Meer. Wir verteilen Aufgaben und legen los. Mark gestaltet mit einem Programm eine 3D-Welt mit Häusern, Autos, Bäumen und Sand. Inke und Julia zeichnen Kindheitserinnerungen: Kreidemalerei, Mummenspiel, Sandburg. Jonas und Joshua komponieren Musik. Ich fahre los, um Videoaufnahmen zu machen. Wer hätte gedacht, dass ich während meines ersten Game Jams einen Ausflug ans Meer mache? Insgesamt sind 112 Teilnehmende aus Schleswig-Holstein aktiv. Es ist der größte Game Jam in Deutschland. Das erfreut Sascha Reinhold vom Organisationssteam: „Gaming wurde lange Zeit als ein Hobby von Nerds angesehen, aber mittlerweile ist es gesellschaftlich weit verbreitet.“ Außerdem sei es schon lange keine Männerdomäne mehr, wie auch Teilnehmerin Luisa Höhne erklärt. Sie vermutet sogar, dass das Verhältnis ausgegli-



In 48 Stunden programmiert: Die Spielfigur sucht nach verlorenen Kindheitserinnerungen.

FOTOS: HFR

chen sei. Die großen Gamestudios seien zwar noch männerdominiert, im Indie-Bereich sehe es aber mittlerweile „viel diverser“ aus. Auch beim Game Jam Schleswig-Holstein. „Es ist eine bunte Community“, meint Sascha Reinhold. Auch die Stimmung ist gut, was daran liegen mag, dass die Game-Branche im Vergleich zu anderen kreativen Wirtschaftszweigen gut durch die Krise kommt. Während Kinos, Theater und Konzertsäle schließen mussten, erlebten die Spieleentwickler 2020 ein Rekordjahr. Weltweit wurden 175 Milliarden Euro umgesetzt. Mit Spielen wird auch in normalen Zeiten inzwischen mehr verdient als mit Filmen oder Musik. „Es war abzusehen, dass das so kommt“, sagt Reinhold. Wenn persönliche

Treffen nicht mehr erlaubt sind, sind Multiplayer-Computerspiele eine gute Möglichkeit, um Kontakte zu haben. Das Bedürfnis sei groß, so Reinhold, und Spiele seien ein soziales Medium. **Zwischen Spaß und Sucht** Bei allem Spaß, den das Spielen macht, darf die Schattenseite nicht übersehen werden. Die Weltgesundheitsorganisation hat Computerspielsucht als Krankheit anerkannt. Auch finanziell können Spiele problematisch sein, wenn zu viel Geld für InGame-Käufe ausgegeben wird. Kostenpflichtige Extras wird es in unserem Spiel nicht geben, dafür viele Erinnerungen, die man aufheben und angucken können soll. Jan, einer unserer Programmierer, verteilt sie auf unserer Karte, in-

dem er einen Code schreibt. Wie er das genau macht, kapiere ich nicht. Auch das, was er im Sprachchat sagt, verstehe ich kaum. Und das liegt nicht an seiner schlechten Internetverbindung, wegen der er ab und zu nur abgehakt zu hören ist. Weil er aber immer wieder euphorisch meint, dass werde super, bin ich beruhigt. Alle sind beschäftigt. Mark gestaltet ein Eis aus 3D-Elementen, Inke zeichnet einen Fußball, Julia einen Startbildschirm, Joshua spielt Musik ein und Jonas fügt Geräusche ein. Meine Videosequenzen sind fertig und wir stellen fest, dass sie gut ins Spiel hineinpassen. Irgendwie mal was anderes in einer Welt, die sonst meist aus Pixeln besteht. Dann ein kurzer Ausraster von Jan. „Ich bin zu dumm für dieses Programm!“

Er meint, er habe eine halbe Stunde lang falsche Dinge programmiert, ist jedoch schnell wieder guter Dinge. Denn das gehört zu einem Gam Jam dazu. Es geht darum, Neues auszuprobieren. Genau deswegen motiviert mich der Hinweis von Mark, dass die Videos mehr wie eine Traumsequenz aussehen sollten, hier noch einmal Zeit zu investieren und nachzubessern. Ich recherchiere im Internet, wie man mit Unschärfen einen traumhaften Eindruck erwecken kann. Und siehe da: Es wirkt viel besser. Später kommt eine weitere Fehlermeldung von Jan: Er meint, er habe die Erdanziehung aus Versehen entfernt. „Jetzt fliegt unsere Figur!“ Mein Kommentar dazu: „Das ist doch auch traumhaft.“ Jan repariert das jedoch wieder – und dann ist unser Spiel fertig, die Zeit um. 24 Computerspiele sind entwickelt. Alle Teams präsentieren sie nacheinander im Videochat. Danach können alle Teilnehmenden die Ergebnisse selbst testen und bis in die Nacht hinein spielen. Die Spiele werden demnächst auf der Seite www.ifgame-sh.de veröffentlicht.

```
func_unhandled_input(event):
    if event.is_action_pressed(„ui_accept“):
        if is_watching_memory:
            is_watching_memory = false
            get_node(current_memory).end_watch()
        elif current_memory != null:
            is_watching_memory = true
            get_node(current_memory).start_watch(image_path)
            $Music.playMemorySound()
```

Kauderwelsch für Laien: Mit diesem Programmiercode wird im Spiel eine Erinnerung angeschaut.

„Der Tod isst Essen zwei“

Er hat Autohäuser, Wölfe und Indianer besungen, Theaterstücke geschrieben und einen Roman. Jetzt spielt Rainald Grebe „Popmusik“

BERLIN Das Album war schon aufgenommen, da gingen im vorigen Sommer in Berlin die Corona-Zweifler auf die Straße. „Der Alu-Hut, der Alu-Hut, der steht dir heute richtig gut“, dichtete danach Rainald Grebe für den Song „Wissenschaft ist eine Meinung, die muss jeder sagen dürfen“. Der Titel eröffnet Grebes neue Platte „Popmusik“. Der Sänger macht sich dort über Querdenker lustig und wirbt für Aufklärung. „Die Nachtigall, die Nachtigall ist das beste Pferd im Stall“, singt der Dadaist unter den singenden Comedians. Der Autor von Bundesländer-

Hits über Brandenburg („Ich fühl mich so leer, ich fühl mich Brandenburg“) oder Thüringen („Im Thüringer Wald, da essen sie noch Hunde“) bleibt auf dem neuen Album seinem Witz treu. Als „Ironie der Ironie“ hat ein Wissenschaftler einmal Grebes Poesie beschrieben. Der Lyriker schrieb Theaterstücke und den Roman „Global Fish“. Gerade arbeitet er an einem Podcast über den Schriftsteller Hans Fallada. Für das neue Album dreht der Liedermacher mit der Band Fortuna Ehrenfeld und seinem langjährigen Produzenten Martin Bechler eine neue



Auch mit seinen neuen Liedern beschreibt Rainald Grebe bissig die Gegenwart. FOTO: ALESSANDRO DE MATTEIS/ANOTHER DIMENSION/DPA

Runde seiner bissigen Betrachtungen der Gegenwart. Mit viel Elektronik und Beats macht er sich lustig über den Adel, ausgefallene Eissorten und „Die Kraft der Pflanze“. Ein wenig erinnert das an die Neue Deutsche Welle der späten 1970er. Eventuell sei er jetzt melancholischer und reflektierter. „Der Tod begegnet einem immer öfter, und natürlich spielt dabei das Alterwerden eine Rolle“, sagt der Chansonier, der 2017 einen Schlaganfall erlitt und in diesem Jahr 50 wird. „Vielleicht hat diese Haltung auch mit meiner Krankheit zu tun,

dass man gewisse Dinge im Leben eher vom Ende her sieht.“ Tatsächlich sickert in „Popmusik“ Endzeit durch. Im Song über die Flugbegleiterin reißt Grebe die Namen von Flughäfen aneinander – in Corona-Zeiten klingt das wie der Blick auf eine ferne Zeit und eine vage Zukunft. Die Stewardess erinnert sich an Shoppingtouren in Shanghai und Liebesaffären mit Piloten, nun ist alles vorbei – ein letztes Mal Tomatensaft servieren. Im Lied über den Calvinismus amüsiert sich Grebe über die Macher („Ich dachte gerade, ich bin ein Specht“) und den Glauben,

Erfinder könnten die Welt doch noch retten. Fortschrittsskeptiker sei er aber dennoch nicht, sagt Grebe. Doch seitdem er in der Uckermark im Nordosten Brandenburgs ein zweites Domizil aufgeschlagen hat, begegnete ihm dieser Typus immer wieder. „Die haben eine heimliche Freude daran, dass die Welt in ihren Augen untergeht.“ Und ganz am Ende schaut er dann doch dem Unvermeidlichen ins Gesicht: „Der Tod sitzt in der Kantine, der Tod isst Essen zwei“, singt Grebe. Der Tod, „die alte ICH-AG, see you soon“. *dpa*