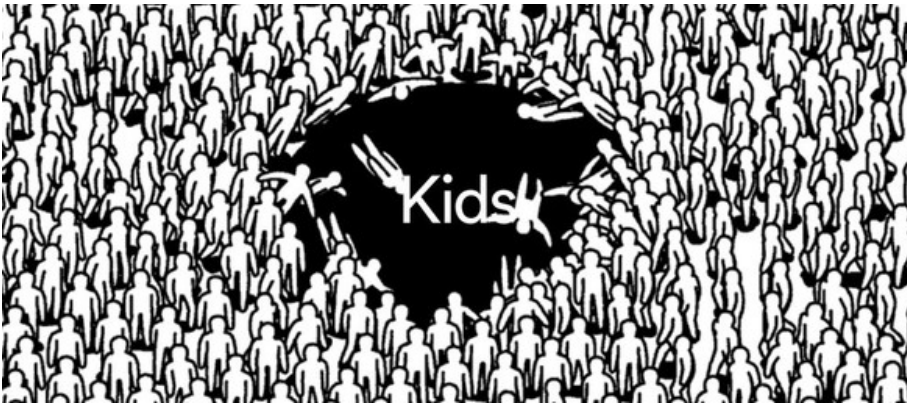


**HOCH
PART
ERRE**

Nachrichten

DESIGN



«Kids», das neue Projekt des Game Designers Mario von Rickenbach und des Filmers Michael Frei.

Design

EIN AUFWÄNDIGER BETA-TEST

Text: Urs Honegger / 15.02.2018 15:03

Ein Horde Strichmännchen, die rennen, stehen und sich schubsen. Und ein schwarzes Loch. Das ist «Kids», das neue Projekt des Game Designers Mario von Rickenbach und des Filmers Michael Frei. Sie präsentieren es zur Zeit im «Museum of Digital Art» in Zürich.

Vor drei Jahren irritierten und erfreuten Mario von Rickenbach und Michael Frei das Publikum mit dem Kurzfilm und dem iPad-Spiel «Plug & Play». Youtube zählte 100 Millionen Zuschauer. Nun bringen die beiden mit «Kids» eine Art Nachfolger. Die visuelle Sprache knüpft nahtlos an. «Kids» ist handgezeichnet wie «Plug & Play», schwarze Striche auf weissem Grund.

«Plug & Play» funktionierte als eigenständiges Kunstwerk zwischen Film und Computerspiel. «Kids» nutzt ein weiteres Medium: die Ausstellung. Zurzeit zu sehen im «Museum of Digital Art» in Zürich. Einen «aufwändigen Beta-Test», nennen es die Autoren. Noch dieses Jahr soll das fertige Game für Smartphones, Tablets und auf dem Desktop erscheinen.

Die Ausstellung ist dreigeteilt: Projektion, Installation, Dokumentation. Zuerst rennen die «Kids» über drei raumfüllende Bildschirme. Der Zuschauer in der Mitte beobachtet. Die Animation überzeugt im grossen Kino. Wie die Strichmännchenmasse durch den Raum scheucht und der Lärm, der dabei entsteht, kommen hier besonders gut zur Geltung. Zum Zweiten setzt sich der Museumsbesucher auf die lange Bank und spielt auf dem Tablet die ersten Levels des Computerspiels. Jetzt greift er ins Geschehen ein und bestimmt mit, wo die «Kids» langlaufen. Er schubst sie per Fingerzeig ins schwarze Loch. Gemächlich eins nach dem andern oder hastig alle aufs Mal. Drittens zeigt die Dokumentation, wie sich das Projekt in den letzten Jahren entwickelt hat. Auf drei Konsolen klickt sich der Besucher durch die Produktion, die Prototypen und Skizzen. Er sieht und merkt, was hinter der visuell simplen Animation steckt. Zum einen die «frame-by-frame»-Animationen, die den einzelnen gesichtslosen Wesen feine, präzise Bewegungen verleihen. Zum andern der Code, der bestimmt, wie sie sich in der Masse verhalten.

«Menschliche Beziehungen darstellen, nur durch die Positionierung der Figuren zueinander», sei die Idee hinter Kids erklärt Mario von Rickenbach. Die Autoren verweisen auch auf einen grossen theoretischen Überbau: Elias Canettis Werk «Masse und Macht». Der Raum, den diese Referenz öffnet, füllt die Ausstellung nicht ganz. Doch sie teilt die mit Canettis Analyse die unheimlich faszinierende Kälte.

– «Kids»: Museum of Digital Art, Pfingstweidstrasse 101, Zürich, bis zum 4. März 2018
(<https://muda.co/kids/>)

«Gamekritik: Plug & Play»: Im iPad-Spiel «Plug & Play» spielen Stecker, Steckdosen, Kabel und Schalter das menschliche Drama.

<https://www.hochparterre.ch/nachrichten/design/blog/post/detail/ein-aufwaendiger-beta-test/1518703568/>