Siebensachen

Objekttyp: **Group**

Zeitschrift: **Hochparterre : Zeitschrift für Architektur und Design**

Band (Jahr): **26 (2013)**

Heft 5

PDF erstellt am: **17.05.2024**

Nutzungsbedingungen

Die ETH-Bibliothek ist Anbieterin der digitalisierten Zeitschriften. Sie besitzt keine Urheberrechte an den Inhalten der Zeitschriften. Die Rechte liegen in der Regel bei den Herausgebern.
Die auf der Plattform e-periodica veröffentlichten Dokumente stehen für nicht-kommerzielle Zwecke in Lehre und Forschung sowie für die private Nutzung frei zur Verfügung. Einzelne Dateien oder Ausdrucke aus diesem Angebot können zusammen mit diesen Nutzungsbedingungen und den korrekten Herkunftsbezeichnungen weitergegeben werden.
Das Veröffentlichen von Bildern in Print- und Online-Publikationen ist nur mit vorheriger Genehmigung der Rechteinhaber erlaubt. Die systematische Speicherung von Teilen des elektronischen Angebots auf anderen Servern bedarf ebenfalls des schriftlichen Einverständnisses der Rechteinhaber.

Haftungsausschluss

Alle Angaben erfolgen ohne Gewähr für Vollständigkeit oder Richtigkeit. Es wird keine Haftung übernommen für Schäden durch die Verwendung von Informationen aus diesem Online-Angebot oder durch das Fehlen von Informationen. Dies gilt auch für Inhalte Dritter, die über dieses Angebot zugänglich sind.

Ein Dienst der *ETH-Bibliothek*
ETH Zürich, Rämistrasse 101, 8092 Zürich, Schweiz, www.library.ethz.ch

http://www.e-periodica.ch

SPIELEN IST KEINE KUNST ...

Texte: Meret Ernst, Fotos: Patrik Fuchs

Aber aufhören. So lautet das Sprichwort. Weil das Ende bedeutsam ist. Also setzen wir es auf den Sockel, lassen es die Auswahl der drei hier vorgestellten Produkte steuern. Ausgewählt zur Feier dieser Rubrik, die nach sechzig mal drei Vorschlägen ein Ende findet.

Wenn ein Spiel zu beenden schwierig ist, dann erst recht ein Computergame. Die mediale Aufbereitung einer Spielidee erschwert das Aufhören. Ist einfach so, sagt die eigene Erfahrung. Das hat wohl mit der glänzenden Oberfläche eines iPad zu tun, auf dem das Game läuft. Mit der blinkenden Rückmeldung, die Stufe geschafft zu haben. Mit dem Versprechen, dass der nächste Level in Reichweite ist. Den Schwierigkeiten, die mit etwas Übung überwunden werden können. Dem Lohn gewonnener Punkte. Man lässt sich gerne darauf ein, immer wieder. Sucht den Flow, als den der Psychologe Mihály Csíkszentmihályi das völlige Aufgehen im Tätigkeitsrausch definierte, nicht über-, nicht unterfordert.

Kommt Verblüffung über die technische Umsetzung hinzu, die beim Spielen nicht geringer wird, fällt das Ausloggen umso schwerer. «Liquidsketch» erfüllt viele der genannten Merkmale, die das Aufhören erschweren. Das Computergame nimmt auf, womit wir schon in Kindertagen gerne spielten: Wasser. Mit Plastikbechern, die Wasserräder antrieben. Bis die Küche, der Badezimmerboden unter Wasser standen, der Bach umgeleitet, der Staudamm gebaut war.

Solche Faszination für Wasser teilte auch der Mathematikstudent Tobias Neukom. Wie simuliert man Wasser auf dem Computer? Keine einfache Sache, da sich Flüssigkeiten mit geringer Viskosität so verhalten, wie es der Computer nicht mag. Nämlich chaotisch. Den Code, den Neukom selbst schrieb, entwickelte er ausgehend von Robert Bridson und Yongning Zhu und ihrem Paper «Animating Sand as a Fluid». Das grösste Problem sei es gewesen, das Volumen konstant zu halten, damit die Spielidee klappt: Sechs Levels mit je fünfzehn Puzzles müssen geschafft werden. Die Flüssigkeit kontrolliert man, indem man sie mit dem Finger an den richtigen Ort streicht, das iPad bewegt, mit Klötzchen Dämme oder Brücken baut, Pumpen einsetzt. Einfüllen, ausschütten, umfüllen, einfärben, umfärben, ausleeren, umleiten, stauen, überlaufen lassen – das geht nun virtuell. Dabei fliesst das Wasser über Farbkleckse und mischt sich zu neuen Farbschleiern. Immer wieder neu.

IPAD-GAME «LIQUIDSKETCH»
› Design und Idee: Tobias Neukom, Brugg
› Plattform: ab iPad 2
› Musik und Sound Effects: James Primate
› Nominiert für Technical Excellence, IGF 2013
› Preis: CHF 2.–

› www.liquidsketch.com

^ Mit Wasser spielen, ohne nass zu werden und ohne Ende, mit «Liquidsketch».

^Das Hemd «Laveran» ist ohne Taschen und lehrt «weniger ist mehr».

DAS LETZTE HEMD

Keine Taschen hat das letzte Hemd – und dieses hier auch nicht. Aber nicht deswegen. Obwohl es durchaus als ultimatives Hemd gelten könnte, als ein Hemd, an dem man nichts mehr hinzufügen, nichts mehr weglassen will. Die Männermode von Marc Stone will auch für den Herrn tragbar sein, der sein Modeverständnis nicht ostentativ vor sich hertragen will. Die Hemden, Hosen, Pullover, Jacken richten sich an den urbanen Mann, wie die gesamte Kollektion des Zürcher Labels. Grau in grau traten die Models an der Mode Suisse auf. Aber in welchen Schattierungen gibt es diese Nichtfarbe! Auch das Hemd «Laveran» ist nicht einfach grau, die Farbbezeichnung, mit der man es im Webshop kaufen kann, lautet «Beige striped» Die Farbe und der Schnitt machen es aus. Die verdeckte Knopfleiste, ein unauffälliger Kragen, ein Hemd, das sich durchaus leistet, mal wieder auf den Grundsatz zu verweisen: Weniger ist mehr. Das zu erreichen, dafür braucht es allerdings Kennerschaft.

HEMD «LAVERAN»
› **Design: Marc Steiner, Zürich**
› **Material: Baumwolle**
› **Bezug: Marc Stone, Zürich**
› **Preis: CHF 169.–**

› **www.marc-stone.ch**

<An der Wurst lässt sich zeigen, wie Design zu kritisieren ist.

NUR DIE WURST HAT ZWEI

Wenn alles ein Ende hat, hält die Wurst bekanntlich zwei bereit. Doch weshalb lassen wir in dieser dem Design gewidmeten Rubrik eine Wurst auftreten? An einer Wurst lässt sich bestens über Designkritik nachdenken. Darüber, dass die richtige Form für die Funktion gefunden werden muss. Dass hergestellte Dinge immer auch ein Zeichen sind und Namen mehr als Schall und Rauch bedeuten. Diese «Olma-Prétôt-Bratwurst pikant 200 gr.» stammt von einem Metzger, der an der richtigen Gasse sein Geschäft führt: an der Kuttelgasse. An der Wurst lässt sich weiter zeigen, dass Verfahren und Produktionsprozesse rationalisierbar sind, dass aber jedes Exemplar für sich überzeugen muss – selten besitzen wir eine ganze Serie von was auch immer. Damit tun wir, was Designer auch tun: Wir bewerten stets den Einzelfall, auch wenn er hundertfach existiert. Und natürlich zeigt die Wurst, dass ein Vergnügen im Bewerten und Einordnen all der Dinge um uns herum liegt. Ein Vergnügen, das stets ein neues Ende findet.

OLMA-PRÉTÔT-BRATWURST
› **Hersteller: Prétôt Delikatessen, Zürich**
› **Ingredienzen: 50 % Kalb-, 50 % Schweinefleisch**
› **Bezug: Prétôt Delikatessen, Zürich**
› **Preis: CHF 5.–**

› **www.lafinebouche.ch**