

Sehnsucht nach Idylle

Erst der Mensch macht aus der Natur Landschaften. Die Kunst erinnert uns an die Verantwortung, die wir der Natur gegenüber haben. **Von Nadine Olonetzky**

Die Natur wird erst zur Landschaft, wenn der Mensch etwas «schafft» in dem «Land», das ihn umgibt: Wenn er die Wiese mäht, den Acker bestellt, ein Haus baut. Wenn er sich die Erde untertan macht. Zur Landschaft wird die Natur aber auch, wenn sich ein Mensch auf einen Stein setzt und um sich schaut. Nachdenkt, schreibt, malt. Oder das, was zu sehen ist, fotografiert. Was heisst: interpretiert, wertet, mit Gefühl auflädt. Ohne wahrnehmende und eingreifende Menschen folgte die Natur einfach ihren Gesetzen. Werden, Blühen und Vergehen, Fressen und Gefressenwerden wären schlichte Tatsachen, die Natur wäre Lebensgrundlage und Bühne für Gemetzel ohne Zuschauer. Mit dem Menschen wird sie aber zur Aussicht im weitesten Sinn des Worts, sie bekommt einen Wert: existenziell, ökonomisch, ästhetisch.

Dass aber Landschaften bewundert und festgehalten werden, wie wir das heute tun, ist alles andere als selbstverständlich. Zwar schrieb schon der römische Senator Plinius der Jüngere (um 61-115) in einem Brief, dass der Blick von seiner Villa Tusci in die toskanische Umgebung «nicht als wirkliche Landschaft, sondern als erlesenes Gemälde» erscheint; Freskenmaler verzierten damals schon die Innenhofwände der Villen in Pompeji mit Landschafts- und Gartenmotiven, um idyllische Stimmung zu evozieren.

Dramatik im Bergell

Doch dann vergingen Jahrhunderte, in denen dunkle Wälder und schroffe Berge vor den Toren der Städte furchterregend waren: Bären, Wölfe oder Räuber lauerten demjenigen auf, der gezwungen war, auf Wanderschaft zu gehen. Geisterwesen drohten Unglück zu bringen, sobald man die sichere Welt hinter den Stadtmauern verliess. Und noch bis in die Renaissance wurden Seen, Wälder, Berge nicht um ihrer selbst willen gemalt, sondern sie bildeten die idealisierte oder dramatisierte Kulisse für erzählerische Szenen aus Bibel und höfischem Leben.

Doch als es der italienische Dichter Francesco Petrarca am 26. April 1336 wagte, den Mont Ventoux in der Provence zu besteigen, nur um die Aussicht zu sehen, begann diese Angst zu bröckeln. Der Aufstieg auf den 1912 Meter hohen Berg wurde für Petrarca zur Metapher für den menschlichen Lebensweg, und der atemberaubende Ausblick auf die schneebedeckten Gipfel der Alpen, auf Rhodanet und Mittelmeer überwältigte ihn so,



Links: Giovanni Giacometti malte das «Albigna-Tal», 1932, vor dem Bau der Staumauer.

Rechts: Drei Zürcher Strassenlampen im Hochgebirge: Bob Gramsma, «clearing, OI#17 235», 2017.

Mountainbiker und Jogger überholen Wanderer, und im Alpenraum pfeifen sich Murbeltiere ein neues Wort zu: Dichtestress.

dass er neu über Irdisches wie Theologisches nachzudenken anfang. Es ist umstritten, ob Petrarca wirklich auf dem Gipfel stand und darauf seine Eindrücke in einem Brief festhielt. Doch was er schrieb, gilt als Wiederentdeckung einer ästhetischen Landschaftsbetrachtung.

Und heute? Berg und Tal haben sich tiefgreifend verändert - und damit auch die Aussichten, die Bilder. Strassen, Siedlungen, intensive Landwirtschaft, Industrie und Tourismus: Überall war irgendwann irgendwer und hat sich an dem, was die Natur bietet, zu schaffen gemacht.

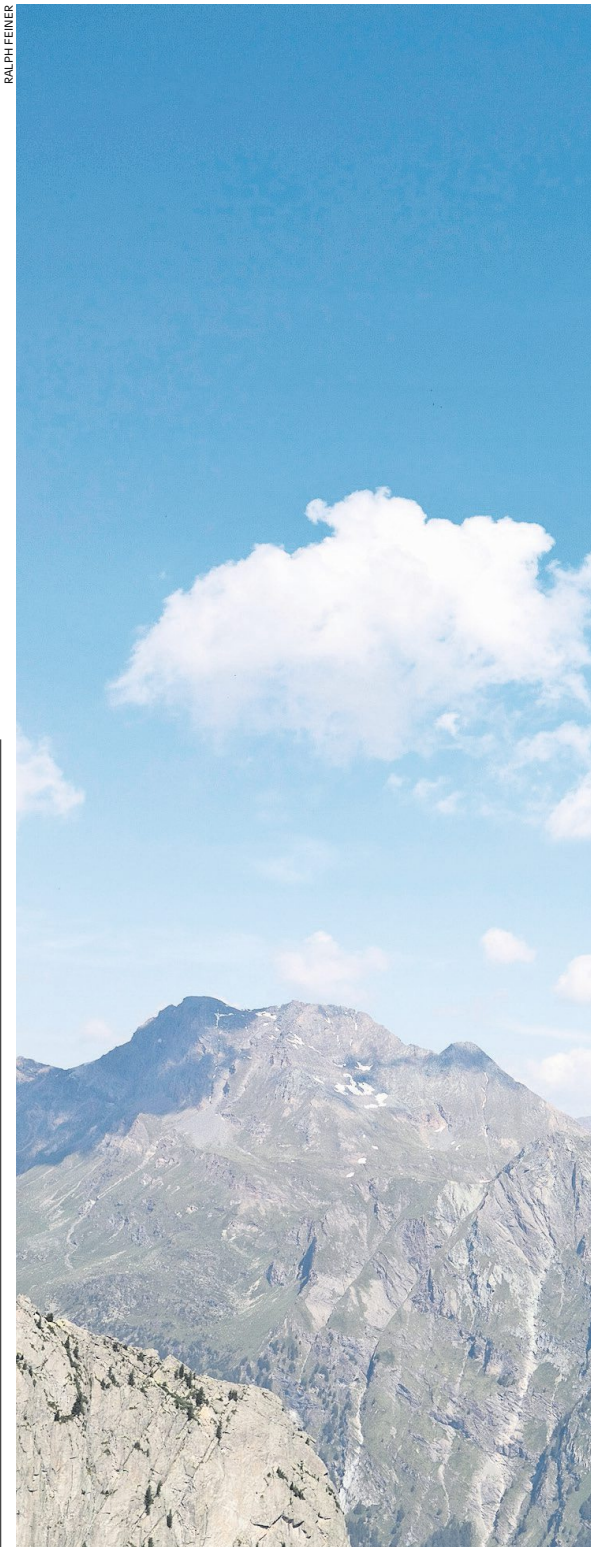
Was das bedeutet, ist etwa beim Albignasee im Bergell gut zu sehen. Von der Maloja-Passstrasse geht es knapp 1000 Meter hinauf zur Staumauer und dann weiter zur 2333 Meter über Meer gelegenen Albigna-Hütte. Auch ohne die Zerstörungen von letzter Woche in Bondo durch den Sturz von vier Millionen Kubikmeter Fels vom Piz Cengalo: Die spitz aufragenden Granitgipfel im Ber-

gell, die Schotterhänge, die Eis- und Schneereste, die Giovanni Giacometti 1932 zu seinem Gemälde «Albigna-Tal» inspirierten, sind so dramatisch, dass sich der Mensch klein und verletzlich fühlt.

Doch durch die mächtige, 1959 errichtete Talsperre, hinter der das Eiswasser des Stausees grüngrau leuchtet, durch Wärterhaus, Seilbahn, die auf Fels sitzende SAC-Hütte haben wir das vor Augen, was die European Landscape Convention am 20. Oktober 2000 als Landschaft definierte: eine «Region» nämlich, die von «der lokalen Bevölkerung oder von Besuchern wahrgenommen» wird und deren «visuelle Merkmale und Charakter das Resultat von natürlichen und menschlichen Aktivitäten und Interaktionen» sind.

Tatsächlich nehmen derzeit viele Besucher den stotzigen Aufstieg zum Albignasee unter die Schuhe oder schweben mit der Gondel hinauf, während sie mit angehaltenem Atem die Aussicht ins Tal bewundern. Gekommen sind sie, um sich «Arte Albigna» anzusehen. Die Folgeveranstaltung von «Arte Bregaglia», die jeweils im Sommer im zauberhaften, aber verlotterten Hotel Bregaglia in Promontogno stattfand, zieht seit einigen Jahren Kunstinteressierte ins Bündner Südtal. Und die Landschaft ist hier nicht nur Motiv der Kunst, sondern auch ihr Ausstellungsort.

Die im Albigna-Tal placierten Werke wirken inmitten dieser Bergwelt fragil. Die



drei Zürcher Strassenlampen zum Beispiel, welche der Bildhauer Bob Gramsma (*1963) auf absurd abschüssigem Fels montierte, sehen wie grazile Städterinnen aus, die sich mit Stöckelschuhen ins Hochgebirge gewagt haben. Sie veranschaulichen nicht nur den Strom, den das Elektrizitätswerk der Stadt Zürich hier produziert, um nachts die Stadt zu beleuchten, sondern auch die grassierende Urbanisierung der Berge; das hat Witz.

Die Künstlerin Judith Albert (*1969) deutet in ihrem Video den nächtlichen Albignasee in einen «Träumenden See» um. Mit seinen natürlichen Nachbarseen Lej Nair (Schwarzer See), Lej Sgrischus (Schrecklicher See) und Lej Pers (Verlorener See) erinnert er uns daran, dass verlorene Seelen, im Dunkel liegende Phänomene und die Schrecken der Natur nicht so fern sind, wie wir dank Wissenschaft und Technik glauben möchten.

Gleichzeitig macht uns der im hochalpinen Talkessel träumende Kunstsee aber bewusst, wie wichtig inzwischen auch Landschaften geworden sind, die nicht vereinamt sind von Industrie, Geschäft, Event. Selbst so verdienstvolle Aktionen wie «Arte Albigna», die sich mit zarten und intelligen-

Das Märchen...

Fortsetzung von Seite 57

gross war die Angst, in die Ecke von zockenenden Freaks gestellt zu werden.

Zwar schaffte es die Kulturstiftung Pro Helvetia 2010 mit dem Programm «Gameculture» und ab 2013 «Mobile - In touch with digital creation», den medialen Diskurs über die Jahre weg von skandalträchtigen Schlagzeilen hin zum hiesigen Game-Schaffen zu lenken, aber in den Köpfen vieler Nicht-SpielerInnen hat sich kaum etwas verändert. Reflexartig wird das Schreckgespenst der Killerspiele heraufbeschworen, wenn das Thema Games aufkommt. Dies, obschon die Wissenschaft die Gewaltfrage längst als irrelevant abgehakt hat. Mehrere Studien weisen nach, dass Gamen mannigfaltige Vorteile bringt: Es fördert die Hand-Augen-Koordination, schärft die Wahrnehmung der Umwelt, verbessert die Reaktionsfähigkeit

und kann sogar den kathartischen Effekt des Aggressionsabbau haben.

Doch die Frage nach dem Nutzen darf sich in einem kulturellen Kontext gar nicht stellen. Kunst- und Kulturschaffen hat gemäss der Kulturbotschaft des Bundes «einen Menschen zu berühren, zu bewegen und anzuregen». Während der Schweizer Film selbst in hiesigen Kinosälen ein Schattendasein fristet, können Schweizer Game-Designer auf internationale Erfolge blicken.

Der von Giants Software produzierte Landwirtschaftssimulator zählt seit Jahren zu den Bestsellern. Die Edition 2017 verkaufte sich im ersten Monat über eine Million Mal und war das erfolgreichste Spiel, welches der deutschsprachige Raum je hervorbrachte! Das eigenwillige und mehrfach preisgekrönte Kunstspiel «Plug & Play» von Etter Studio aus Zürich wurde weit über zwei Millionen Mal auf mobile Plattformen geladen, wobei gut 90 Prozent davon Raubkopien waren. Ein Problem, mit dem Schweizer Filmschaffende kaum zu kämpfen haben.

Game-Szene Schweiz

1,5 Mio.

Menschen gamen hierzulande.

30

Jahre alt ist der Gamer im Durchschnitt.

500 Mio.

Franken beträgt der Umsatz der Branche.

Ihre Sorge gilt vielmehr der Mehrung der staatlichen Fördergelder.

So stösst die Initiative für ein «Film- und Medienförderungsgesetz», die im Frühling 2016 zustande kam, wohl in die richtige Richtung, indem sie verlangt: «Spiel-, Dok-, Animations-, Kurzfilme, interaktive Spiele und neue digitale Medienformate sollen neben Oper, Theater, Tanz und Literatur als gleichwertige Kunstsparten anerkannt werden.» Betrachtet man aber die treibenden Kräfte dahinter, so findet man unter den 20 Köpfen des Initiativkomitees nur gerade einen Vertreter der Game-Designer, der Rest sind Filmemacher oder Politikerinnen.

Diese Aufstellung zeigt exemplarisch, woran der Schweizer Förderapparat krankt, wenn es um Computerspiele geht: Games werden nicht als eigenständiges Medium wahrgenommen, sondern als Blinddarm des Filmschaffens. Sie sind da und manchmal gar lästig. Ähnliche Erfahrungen hat auch Game-Designer und Buchautor Chris Solarski und ergänzt: «Für Aussenstehende mag die

