



Optimismus am ZFF: Andrew Katumba, Peter Reichenbach, Doris Fiala und Simon Hesse (von links) bei der Lancierung der Volksinitiative. © Andy Svensson

## Hoffnungen für Zürich und das Westschweizer Serienwunder

Editorial

Für die Branche war es ein Triumph, als am 26. September 2004 die Stadtzürcher Stimmbevölkerung die Vorlage für die Errichtung der Zürcher Filmstiftung mit knapp 54 Prozent annahm.

Nun will es Zürich für den Film nochmals wissen: Im Juli hat der Verein beschlossen, eine kantonale Volksinitiative für ein «Film- und Medienförderungsgesetz» zu lancieren; Ende September wurde diese am ZFF medienwirksam vorgestellt.

In einer künftig umbenannten «Zürcher Film- und Medienstiftung» wollen die Initianten unter anderem auch Computerspiele, Transmedia und andere digitale Formate fördern. Dazu hat sich das Initiativkomitee mit dem Verband «Swiss Game Developers Association» zusammengetan.

Worum es den Initianten geht und weshalb ein solches Gesetz in ihren Augen notwendig ist, erfahren Sie unter anderem in einem Gespräch mit Simon Hesse. Ergänzt werden die Beiträge mit einem Bericht über die Game-Kultur in Zürich, jene Szene also, die auch in Zürich wächst und dennoch – förderpolitisch gesehen – nirgends so richtig dazugehört.

Aufbruchsstimmung am Westschweizer Fernsehen: Seit 2008 folgt bei RTS eine Serie auf die nächste. Ab Januar läuft die von Pierre Monnard («Recycling Lily») inszenierte Fantasy-Serie «Anomalia», im Sommer beginnen die Dreharbeiten zu «Béguelin & Cie» (Arbeitstitel), eine Serie über eine Genfer Privatbank, die vor-

aussichtlich 2017 ausgestrahlt wird. Zwischen Ende Februar und Mitte April wiederum lief die siebenteilige Tragikomödie «Station Horizon» von Léo Maillard, Pierre-Adrian Irlé und Romain Graf, die mit durchschnittlich 150'000 Zuschauern pro Woche sehr erfolgreich war und in synchronisierter Form bald auch auf SRF ausgestrahlt werden soll. Lesen Sie dazu ein Porträt sowie ein Gespräch mit dem Autoren-, Regie- und Produzentengespann Pierre-Adrian Irlé und Romain Graf, die Einblick in Arbeitsweise und Hintergründe gewähren.

Und wo bleiben da die Deutschschweizer? Wir haben zwar den «Bestatter», der seit drei Jahren auf SRF erfolgreich läuft und nun bereits in die vierte Staffel geht (Ausstrahlung ab Januar). Und sonst? Laut Urs Fitze, Leiter der Abteilung Fiktion bei SRF, will man bis 2017 eine weitere Serie im Programm haben. Am weitesten fortgeschritten sei die Entwicklung einer Krimiserie mit dem Arbeitstitel «Wilder» (nach einer Idee von Béla Batthyany und Alexander Szombath). Nächstes Jahr fällt, nach einer Pilotfolge, der definitive Entscheidung, ob die Serie produziert wird; weitere Serienkonzepte sind in Entwicklung.

Wir hoffen also weiterhin. Und greifen das Thema auf, sobald es mehr zu sagen gibt.

**Kathrin Halter**

# Sie wollen es nochmals wissen

Ende September wurde in Zürich die Volksinitiative für ein Film- und Mediengesetz lanciert. An einem Podium wurde schon mal darüber diskutiert. Politische Hintergründe und wer vom Gesetz mit profitieren würde: Eine Einschätzung.

Von **Kathrin Halter**



An der Debatte zum Gesetzesentwurf: Moderator Christian Jungen, Simon Hesse und Sylvain Gardel (von links). © Andy Svensson

Das Timing war nicht schlecht. Lanciert wurde die Initiative am Zurich Film Festival: An der Pressekonferenz im Festivalzentrum sprach FDP-Nationalrätin Doris Fiala ein Plädoyer für Zürich als Förderstandort, neben ihr sass Produzent Peter Reichenbach sowie die Mit-Initianten Andrew Katumba und Simon Hesse. Am Abend dann folgte ein «Filmtalk» zur Initiative an der Zürcher Filmmacht, dem jährlichen Lobbyanlass des Vereins Zürich für den Film, wo jeweils auch Politiker eingeladen sind und beim Apéro riche für filmpolitische Anliegen geworben wird.

Das von Christian Jungen moderierte Gespräch mit Madeleine Herzog (Leiterin Fachstelle Kultur des Kantons Zürich), Hans-Ulrich Bigler (Gewerbeverbanddirektor), Sylvain Gardel (Leiter Impulsprogramme bei Pro Helvetia) sowie Mitinitiant Simon Hesse war informativ und ange-regt. Und doch fragte am Schluss eine Zuhörer-in, worum es denn jetzt wirklich gehe in dem neuen Film- und Medienförderungsgesetz, sie habe es nach einer Stunde Zuhören noch nicht wirklich verstanden. Ja, worum eigentlich?

## Der Ärger der Kulturpolitiker

Die Initiative will mit der Einführung des Gesetzes eine Grundlage schaffen für die Stärkung des Film- und Medienschaffens im Kanton Zürich. Dies in Zusammenarbeit mit der Zürcher «Film- und Medienstiftung» (sic!), die einen jährlichen Kostenbeitrag vom Kantonsrat «im Rahmen des Budgets» erhalten soll.

Das ist seit Juli nicht mehr selbstverständlich: Die Kulturförderung im Kanton Zürich wird zwar von jährlich 8,5 Millionen auf 14 Millionen Franken erhöht – wovon vor allem die Zürcher Filmstiftung profitiert. Sie erhält ab 2017 jährlich rund 3 Millionen Franken zusätzlich (siehe Box). Trotzdem zeigte sich über diesen Entscheid kaum jemand erfreut – am allerwenigsten die Kultur-

politiker. Denn erstens wird die kantonale Kulturförderung fortan nicht mehr aus dem Staatshaushalt finanziert, sondern neu aus dem Lotteriefonds. Für die meisten Kulturschaffenden gibt es im Kanton Zürich somit kein Steuergeld mehr; die Kultur wird bis 2021 nicht mehr zur Hälfte aus der Staatskasse, sondern vollständig aus dem Lotteriefonds bezahlt – «ein Fall für die Lotterie», wie der Tages-Anzeiger schreibt. Soviel Unverbindlichkeit befremdet viele und wirkt wie ein Signal, wonach Kultur weder notwendig sei noch etwas, was sich der Staat partout leisten will. Hinzu kommt: Beiträge aus dem Lotteriefonds sind auf vier Jahre befristet.

So befürchtet nicht nur die Linke, dass dieses Geld dereinst fehlen wird, wenn die Bezüge aus dem heute übervollen Lotteriefonds wieder reduziert werden müssen, da dieser in vier Jahren – wie einfach berechnet werden kann – deutlich geschrumpft sein wird.

Darauf spielt also die «Rechtssicherheit» an, von der die Initianten reden: Man möchte verbindlich wissen, wie es weitergeht; eine «Planungssicherheit» bei der Arbeit, wie sie nicht nur Produzenten wie Peter Reichenbach von C-Films (ebenfalls im Initiativ-

Komitee) einfordern.

Dabei muss man wissen, dass vom Entschluss des Regierungsrats nicht alle betroffen sind: Das Zürcher Opernhaus soll ja weiterhin mit jährlich rund 85 Millionen Franken mitfinanziert werden, weil seine Unterstützung durch den Kanton gesetzlich festgelegt ist (auch die Städte Zürich und Winterthur erhalten über den Kulturlastenausgleich weiterhin rund 50 Millionen Franken jährlich). In der Erläuterung zum Initiativtext sprechen die Initianten denn auch, eher vorsichtig, von einer «politischen Gleichstellung von Oper, Theater und Film», die «als wegweisend erachtet» werde. Man hat hier offensichtlich aus früheren Fehlern

*Kulturförderung ohne Steuergelder?  
Diese Vorstellung befremdet viele*



Madeleine Herzog und Hans-Ulrich Bigler, am selben Anlass. © Andy Svensson

gelernt und meidet es, den Film gegen andere Kultursparten auszuspielen.

Nun ist die Rechtssicherheit nur eine der Anliegen, mit denen die Initianten für den Gesetzesentwurf werben. Man setzt stark auf wirtschaftliche Argumente: Beim besagten Filmtalk war jedenfalls viel von Standortförderung die Rede, vom «Wachstumspotential der Kreativindustrie», vom Medienstandort Zürich. Dazu wird auch die Game-Kultur gezählt, denn in einer künftig umfirmierten Zürcher Film- und Medienstiftung wollen die Initianten auch Computerspiele, Transmedia und weitere digitale Medienformate fördern. Dazu hat sich Zürich für den Film bei der Lancierung der Initiative mit dem Verband «Swiss Game Developers Association» zusammengetan.

### Wirtschaft versus Kultur

Als Christian Jungen beim Podium den Advocatus Diaboli spielte und fragte, ob Games überhaupt zur Kultur zählen, war ihm Widerspruch jedenfalls gewiss: Das bewegte Bild habe sich durch die Digitalisierung in den letzten 15 Jahren eben stark verändert, warf Simon Hesse ein; es seien viele neue Formate entstanden, da wachse eine Branche heran, die momentan «in den Seilen hänge».

Besonders Sylvain Gardel redete sich ins Feuer, um darzulegen, wie wichtig eine Game-Förderung wäre: Pro Helvetia könne jährlich gerade einmal je 200'000 Franken für Computerspiele und Transmedia-Projekte «einschiessen». Das sei «nichts» angesichts einer schnell wachsenden Szene und Erfolge an Festivals, auch im Ausland. Im übrigen seien Games nicht nur das Medium, das am stärksten konsumiert werde; «die Formate werden reifer». Da sei eine junge Generation in den Startlöchern, auch in Zürich, diesem «Hotspot für kreative Spielentwickler». Nun gehe es darum zu verhindern, dass die besten Köpfe abwandern, die Wertschöpfung nicht in der Schweiz bleibe.

Mit solchen Argumenten, gewann man den Eindruck, lassen sich vielleicht sogar wirtschaftsliberale Köpfe wie Gewerbeverbanddirektor Hans-Ulrich Bigler ansprechen. Er fand es jedenfalls «spannend, dass die Initianten den Begriff Kreativwirtschaft kreiert» hätten, sprach von «Zukunftstechnologie» und einem wirtschaftspolitischen Interesse, dass sich da etwas weiterentwickle.

Trotzdem gab er sich einmal mehr als Staats skeptiker – und wies auf den «Widerspruch» hin, dass die Initianten einerseits den Wirtschaftsaspekt betonten, sich andererseits als Kulturschaffende bezeichnen. Das sei ein Spannungsfeld, das geklärt werden müsse.

Diese haarscharfe Trennung von Wirtschaft und Kultur fand dann wiederum Madeleine Herzog problematisch. Später wies sie auf das neue Kulturleitbild des Kantons hin, das den Bereich Film ausbauen, den Filmstandort Schweiz stärken will. Von daher sei es der richtige Moment, darüber nachzudenken, wie offen oder wie breit das Filmschaffen definiert werden soll.

Diese Öffnung des Kulturbegriffs, vermuten wir mal, wird noch zu diskutieren geben – spätestens dann nämlich, wenn es ums Aufteilen der vorhandenen Fördergelder geht.

Ob die Filmbranche eigentlich geeint sei, fragte Jungen noch. Noch nie, noch nie, parierte Hesse – und provozierte Gelächter.

## Neue Mittel für die Zürcher Filmstiftung

Die Zürcher Filmstiftung erhält vom Kanton Zürich ab 2017 jährlich rund 3 Millionen Franken mehr, vorerst befristet auf vier Jahre. Im neuen «Leitbild Kulturförderung» wurde der Film zu einem Schwerpunkt in der Förderpolitik erklärt.

Auch die Stadt Zürich hat seit Juli ein neues «Kulturleitbild 2016-2019». Die Filmförderung, ebenfalls ein Schwerpunkt, soll ab 2016 in zwei Schritten um insgesamt 1,5 Millionen Franken erhöht werden. Allerdings braucht es dazu noch die Zustimmung des Gemeinderats. Dieser tagt am 25. November.

Um die vorgesehenen Förderausgaben von jährlich 10 Millionen Franken aufrechtzuerhalten und das strukturelle Defizit in den Griff zu bekommen, braucht die Filmstiftung dringend neue Gelder. Mit der Erhöhung der Fördergelder wäre dieses Problem vorerst gelöst.

Ein Teil der Erhöhung dient ab 2016 dem Ersatz der wegfallenden Erträge aus dem Stiftungskapital, schreibt die Filmstiftung, womit das bisherige Fördervolumen auch für die nächsten vier Jahre gesichert sei. Dafür würden 2.5 bis 3 Millionen Franken aus der Erhöhung beansprucht. Die weiteren Mittel dienen der Erhöhung der Maximalbeiträge, um die Konkurrenzfähigkeit von Schweizer Projekten in Koproduktionen zu stärken und zum Ausbau der Nachwuchsförderung im Low-Budget-Bereich. Dafür seien die übrigen 1.5 bis 2 Millionen vorgesehen. Die Neuerungen werden voraussichtlich ab Mitte 2016 umgesetzt. Übrigens: Ihr Stiftungskapital von 20 Millionen Franken hat die Filmstiftung einst aus dem kantonalen Lotteriefonds erhalten, als einmalige Einlage im Jahr 2004. (kah)

# «Es geht auch um eine Vision»

Simon Hesse, Stiftungsrat der Zürcher Filmstiftung und Co-Präsident von Zürich für den Film, über die Chancen der Volksinitiative, Verteilungskämpfe um Fördermittel und die politische Gleichstellung von Film und Neuen Medien mit Oper und Theater.

Das Gespräch führte **Kathrin Halter**



Simon Hesse und Andrew Katumba, hier an der Medienkonferenz zur Volksinitiative Ende September.

## Weshalb eine Initiative, weshalb dieses Vorgehen?

Wenn man etwas nachhaltig ändern will, ist die Volksinitiative eine sehr gute Möglichkeit. Den Ausschlag, politisch zu handeln, gab der Kantonsrat mit seinem Beschluss von Anfang Juli, die Kulturförderung im ordentlichen Budget zu kürzen. Bei einem Volksbegehren muss sich die Regierung mit dem Anliegen auseinandersetzen, den Vorschlag akzeptieren oder einen Gegenvorschlag unterbreiten – das wollten wir erreichen. Die Volksinitiative wurde vom Verein Zürich für den Film Anfang Juli einstimmig beschlossen.

**Madeleine Herzog, die Leiterin Fachstelle Kultur vom Kanton Zürich, hat beim Filmtalk die heutige Situation mit 2004 verglichen, als es bei einer städtischen Volksabstimmung um die Errichtung der Filmstiftung ging. Heute dürfte ein Abstimmungskampf schwieriger werden als damals – die Kantonsbevölkerung zu gewinnen, werde vergleichsweise «viel brauchen». Fürchtet ihr euch nicht vor einer Volksabstimmung?**

Überhaupt nicht. Es geht um eine Kultursparte mit hohem Ansehen. 2004 wurde die Vorlage mit knapp 54 Prozent

angenommen. Es ist also eigentlich nie der richtige Zeitpunkt, etwas zu wagen.

**Letztes Jahr wurde, im Namen von Zürich für den Film, von Stadt und Kanton noch eine massive Erhöhung des Filmkredits gefordert, einen Quantensprung von 10 auf 40 Millionen Franken. Jetzt werden bei der Lancierung der Initiative gar keine Beträge mehr genannt. Weshalb?**

Wir haben erkannt, dass das politisch nichts bringt. Nun wird man, falls die Vorlage angenommen wird, im Parlament innerhalb einer Budgetdebatte für mehr Geld kämpfen.

**Vor einem Jahr wurde eine Uneinigkeit zwischen Zürich für den Film und der Filmstiftung sichtbar: Hier die aktivistischen Kulturlobbyisten, die für eine massive Erhöhung des Filmkredits warben, dort die bedächtigen Kräfte. Corine Mauch und Daniel Waser distanzieren sich öffentlich von der Forderung nach einer solchen Erhöhung des Kredits. Hat man sich inzwischen wieder gefunden?**

Damals dachten wir, mit einer klaren Forderung etwas bewegen zu können. Das brachte offensichtlich nichts, worauf wir auf eine solide politische Strategie

einschwenkten. Was den Auftritt betrifft ist aus der Hupe also gewissermassen ein «Hüpchen» geworden.

An der Sache hat sich aber überhaupt nichts geändert. Es geht jetzt vorerst gar nicht um Geld, sondern um ein Gesetz, die Akzeptanz von Film und Medienkultur und um eine politische Gleichstellung von Film und Neuen Medien mit Theater und Oper. Das hat die Diskussion verändert.

**Es ist im Initiativkomitee viel von Gamewirtschaft die Rede sowie von der «Konvergenz» von Film und Neuen Medien. Falls die Filmstiftung tatsächlich zu einer Film- und Medienstiftung umgebaut werden kann – sind da nicht Interessenkonflikte zwischen Filmschaffenden und Gamern absehbar? Es geht ja zuletzt immer um den Kuchen, der neu aufgeteilt werden muss.**

Das Konzept einer Medienstiftung sieht die drei Bereiche Film, Animationsfilm und interaktive Medien vor. Ihren Bedarf kann man relativ gut berechnen, wenn man vom Ist-Zustand aus denkt und überlegt, wo wir in 10 Jahren stehen möchten. Es geht da auch um eine Vision.

Wird eine substanzielle Erhöhung der Mittel erreicht, wird es auch keinen Verteilungskampf geben. Beim Bund hat man



## «Im Vergleich mit Deutschland oder Schweden ist unsere Filmförderung einfach zu wenig innovativ» (Simon Hesse)

die Mittel für die neue Standortförderung ja auch nicht aus den bestehenden Fördertöpfen entnommen; es gab einen Ausbau.

### Was geschieht, wenn es keine zusätzlichen Mittel gibt? Müsste man dann wieder davon absehen, die Gamekultur mit einzubeziehen?

Dann wurde unsere Vision einer zeitgemässen Film- und Medienförderung nicht geteilt. Von diesem Worst-case scenario gehen wir jetzt aber mal nicht aus. Der Film hat schon jetzt zu wenig Geld.

### Wie will man Ängsten von traditionell arbeitenden Filmschaffenden begegnen, die wenig begeistert sind von der Aussicht, den Filmkredit in Zukunft mit der Game- und Transmediakultur teilen zu müssen?

Man darf nicht vergessen: Als die Filmstiftung gegründet wurde, waren andere Kunstsparten ebenfalls verunsichert. Der Film hat eine starke Lobby und ist ein attraktives Medium; schlussendlich wurde aber niemandem etwas weggenommen, und das wird auch in Zukunft nicht passieren. Die Ängste hingegen verstehe ich.

Meine Grossmutter Isa Hesse hat immer schon mit gemischten Techniken gearbeitet – ihre Videokunst passte damals in keine Kategorien, Unterstützung erhielt sie nur von privaten Mäzenen. Heute gilt das für jene Leute, die nicht klassisch arbeiten. Bis vor ein paar Jahren war Dokufiktion so ein Genre, das nicht recht in die Förderkategorien passen wollte.

Und weshalb sollte die Filmstiftung die Entwicklung von Serien nicht fördern? Gegenwärtig hat sie nicht die Mit-

tel dazu, aber das könnte sich ja ändern. Aktuell ist unsere Filmförderung einfach zu wenig innovativ im Vergleich etwa mit Deutschland oder Schweden. Ich bin der Meinung, eine Filmstiftung sollte regelmässig überlegen, ob ihre Förderkategorien noch up-to-date sind.

### Ihr bezeichnet die politische Gleichstellung von Oper, Theater und Film als «wegweisend». Spielt ihr darauf an, dass das Opernhaus nicht zuletzt deshalb jährlich 85 Millionen Franken erhält, weil seine Förderung gesetzlich verankert ist?

Wir wünschen uns eine Gleichstellung mit Theater und Oper. Um diese zu schützen, existiert seit 1994 das Operhausgesetz; seither funktioniert sie prächtig und besitzt internationales Renommee. Wenn ein Gesetz den Film als eine Kultursparte anerkennt, die von Staates wegen gefördert werden muss, würde sich ein ähnlicher Effekt einstellen wie bei der Oper. Wenn man sich dank Volkswille auf ein Gesetz berufen kann, wird viel mehr möglich.

### Die Notwendigkeit für ein Filmgesetz wird stark mit wirtschaftlichen Argumenten (Kreativwirtschaft und Medienstandort Zürich stärken) begründet. Man stellt die Kreativbranche vor allem als Wirtschaftssektor dar, nicht als Kultursektor, der Subventionen benötigt. Gibt es keinen Clinch zwischen Standort- und Kulturförderung?

Film ist bekanntlich nicht nur Kultur. Es gibt ja fast keinen Schweizer Film mehr ohne ausländische Beteiligung; einen Film zu finanzieren ist eine wirtschaftlich komplexe Angelegenheit geworden. Wenn ich eine halbe Million aus Deutschland

bekomme, muss ich dort 750'000 Franken ausgeben; dasselbe gilt umgekehrt für Zürich. In ganz Europa greift die Standortförderung in die Filmproduktion ein, das haben noch nicht alle verstanden.

Man muss also die Zusammenhänge zwischen Wirtschaft und Kultur aufzeigen. Schwieriger wird es zu erklären sein, weshalb die Förderung eines Films zwei Millionen kostet, wenn dieser danach gar nicht ins Kino gelangt. Deshalb sind die Förderung der Auswertung sowie die «Vermittlung des Film- und Medienschaffens in breiten Bevölkerungskreisen» wesentliche Punkte in dieser Gesetzesvorlage.

### Also: Mehr Geld für Institutionen wie «Schule und Kultur»?

Natürlich! Weil der Film eine wichtige Kultursparte ist, die in allen Phasen von der Entwicklung bis zur Auswertung gefördert werden soll. Es geht auch um ein Bewusstsein. Schulklassen müssten Schweizer Kinderfilme doch unabhängig von kommerziellen Erwägungen sehen können.

### Sie sind seit September neu im Stiftungsrat der Filmstiftung. Wird sich dadurch in der internen Dynamik der Filmstiftung etwas ändern?

Ich bin als engagierter Vertreter der Branche angetreten, um bei diesen Diskussionen in der Filmstiftung nicht immer den einfachsten Weg zu gehen. Mein erklärtes Ziel ist eine Vermittlerfunktion zwischen Branche und Stiftungsrat; ich möchte integrativ wirken und den Austausch suchen, übrigens auch mit anderen Verbänden. Die Filmstiftung anerkennt die Anliegen der Branche und die Wichtigkeit unseres Vorstosses.

..... die lösung der branche  
für die berufliche vorsorge .....

www.vfa-fpa.ch

vfa fpa  
vorsorgestiftung film und audiovision  
fondation de prévoyance film et audiovision

# Neues aus Game-City

Die Zahl der ausgebildeten Gameentwickler steigt stetig, Impulse aus der Kulturpolitik drängen auf eine Anerkennung der Gamekultur, auch in Zürich. Ein Streifzug durch eine junge Branche zwischen Innovation und Kultur.

von Valerie Thurner



Zum Spielfilm «Polder» von Samuel Schwarz und Julian M. Grünthal gehört auch ein transmediales Spiel mit Schauspielern und eine App.

Etwa hundert Studenten und Interessierte lauschen an einem Oktoberabend dem Vortrag «The Promise of Virtual Reality» von Noah Falstein, Chef Game Designer bei Google, einst Pionier Gameentwickler für Studios von George Lucas oder Steven Spielberg. Das war in den 80er- und 90er-Jahren, seit 2013 ist er bei Google. Nun demonstriert er im Hörsaal der Zürcher Hochschule der Künste (ZHdK) die neusten technologischen Entwicklungen in 3D-Visualisierung. Falsteins Arbeitgeber baut gerade seinen Standort in Zürich aus und weiss, wie man Jungtalente anwirbt.

Rund 70 Kleinst- und Kleinbetriebe von Spielentwicklern zählt der Schweizer Branchenverband der Game-Entwickler SGDA (Swiss Game Developers Association), ungefähr 300 bis 400 Game-Entwickler sind schweizweit ansässig, Tendenz steigend. Die Kulturpolitik des Landes hat reagiert, in der neuen Kulturbotschaft sind Computerspiele erstmals integriert und die Zürcher Volksinitiative für ein neues Film- und Mediengesetz fordert eine Anerkennung der Gamekultur, indem diese mittels ordentlicher Kultursubventionen unterstützt werden soll.

Bisher hat sich einzig die Stiftung Pro Helvetia für die Gamer engagiert, 200'000 Franken an Fördermitteln hat sie jährlich seit 2009 im Rahmen des Impulsprogramms GameCulture (das Nachfolgeprogramm Mobile läuft seit 2013) bereitgestellt. Vergeben werden die Mittel vor allem an unabhängige Spieleentwickler sowie transmediale Projekte im Bereich «augmented und virtual reality». «Seit dem Beginn des Engagements der Schweizer Kulturstiftung Pro Helvetia hat sich die Zahl der Gamestudios in der Schweiz verzehnfacht», sagt Sylvain Gardel, Leiter Impulsprogramme. «Da es in der Schweiz keine sektorielle Wirtschaftsförderung gibt, kommen quasi alle Fördermassnahmen für die-

sen Bereich aus den Schwerpunkten «Digitale Kultur» (2012-2015) und «Kultur und Wirtschaft» (2016-2020) der Kulturbotschaft des Bundes».

Reto Senn, Direktor des Branchenverbands SGDA, entwickelte 2003 das erste Spiel für Mobiltelefone in der Schweiz. «Bis 2010 wurde man weder von der Kulturförderung noch von der Kommission für Technologie und Innovation ernst genommen, aber es ist erfreulich zu sehen, wie sich das Klima langsam ändert», sagt Senn.

## Der Übergang vom Studium in die Berufsrealität ist hart

Seit 2004 bietet die ZHdK den Studiengang Game Design an. Die ersten schlossen 2008 ab, inzwischen steht die siebte Generation von Gameentwicklern vor ihrem Abschluss. Mit der akademischen Talentschmiede ist der Kanton Zürich ein bedeutender Förderer der Gamekultur und Werkplatz zugleich. Nur ist der Übergang vom geschützten Rahmen der Ausbildung in die Berufsrealität sehr schwierig, gar hart, wie René Bauer konstatiert. Bauer leitet das GameLab im Vertiefungsstudiengang Game Design, wo die Forschung aus den Bereichen Serious Games, Artgames, Interfaces und Game Mechanics zusammenkommen. Zweck des Labors ist es, den Studierenden Experimente mit Spielen und unterschiedlichen Technologien zu ermöglichen und innovative Wege für neue Spiele zu entwickeln. «Nebst der fehlenden Startup-Förderung gibt es in der Schweiz auch keine «Entertainment-Tradition», stellt Bauer fest, «so werden viele Absolventen, gerade auch ETH-Abgänger, von den angesiedelten Grossunternehmen wie Google oder Grossbanken im Raum Zürich angeworben, und nur wenige arbeiteten wirklich als Spielentwickler.» Solange wirtschaftli-





Preisgekröntes Abenteuerspiel «Feist» von Florian Faller.



Überlebensspiel «Cloud Chasers – Journey of Hope» vom Studio Blindflug.

che Anreize für Startups fehlten, sei die Verlockung, für ein gutes Salär in Konzernen zu arbeiten, gross. Andere würden ins Ausland abwandern, wo die Gameindustrie besser verankert sei.

Die bisher kommerziell erfolgreichsten Schweizer Entwickler sind Thomas Frey und Renzo Thönen. Erfolg hatten sie mit dem «Landwirtschafts-Simulator». Das vom Studio Giants entwickelte Simulationsspiel hält sich seit Jahren in den internationalen kommerziellen Charts. Ihnen ist gelungen, was sonst nur erfolgreiche Künstlerinnen wie Pipilotti Rist oder Sportidole wie Roger Federer schaffen: Sie waren auf den Bildschirmen am New Yorker Times Square präsent.

Dass ausgerechnet das simulierte Bauernleben am Anfang der Schweizer Spieleexport-Geschichte steht, soll aber nicht darüber hinwegtäuschen, dass nebst den Traktorkönigen im Raum Zürich eine Reihe von Studios, gemessen an Innovation, Ästhetik und Content, einige sehr ambitionierte Projekte lanciert und von Kulturförderung profitiert haben.

Bei einigen Spieledesignern herrscht zur Zeit in Zürich Goldgräberstimmung. Während der Vogelflugsimulator «Birdly» aus der ZHdK-Werkstatt weltweit für Aufsehen sorgt, experimentieren auch unabhängige Startups wie beispielsweise die Firma Ateo in Zürich West an vorderster Front mit. Deren von Pro Helvetia ausgezeichnetes Spiel «Shiny» spielt man mit einer 3D-Brille, der Spielverlauf ist blickgesteuert. Es ist ein Rennen gegen die globale Konkurrenz und somit die Zeit, die sie sich mit dem Preisgeld aus dem «Call for Projects»-Wettbewerb von Pro Helvetia kaufen konnten. Sie glauben an eine gewisse Chancengleichheit in der Innovationsforschung: «Die erste Welle der neuen Virtual Reality kann man mit dem Release der ersten Smartphones vergleichen. Damals hat sich die Art, wie wir mit unseren Mobilgeräten umgehen, komplett verändert. Ateo glaubt nun an einen ähnlichen Erfolg von Virtual Reality, denn diese Technik kann unsere Art, Games zu spielen und Medien zu konsumieren, ganz neu definieren – so genannt disruptive Erfindungen. Und dort wollen sie von Anfang an mitmischen», sagt Janina Woods. «Shiny» soll 2016 zeitgleich mit dem Marktrelease der 3D-Brille von Oculus Rift lanciert werden. Auf die Suche nach einem Investor hätten sie verzichtet, weil sie in ihren geschäftlichen Entscheidungen unabhängig bleiben wollen.

### Engagierte Videospiele

Das Studio Blindflug im Zürcher Langstrassen-Quartier hat unlängst das Survival-Game «Cloudchasers – Journey of Hope» lanciert. Als Spieler wird man dabei in die Perspektive von Flüchtlingen versetzt, die auf ihrem beschwerlichen Weg durch eine imaginäre Wüstenlandschaft zahlreichen Gefahren und zusätzlich Wassermangel ausgesetzt sind. Blindflug haben bereits mit ihrem Erstling «First Strike» bewiesen, dass sich kommerzieller Erfolg mit gesellschaftskritischem Engagement auch im Game-Bereich verbinden lässt. Dass es einen Markt gibt für engagierten Zeitvertreib, davon ist Moritz Zumbühl, Gründungsmitglied des Studios Blindflug, überzeugt. Illusionen macht er sich aber keine: «Marktbestimmende Plattformen wie Steam oder Apple sind längst überflutet von unabhängig entwickelten Indiegames». Das Risiko des

Absturzes sei ihrem Geschäftsmodell inhärent. «Deshalb heissen wir ja Blindflug», fügt er etwas sarkastisch an. In der Schweiz, so Zumbühl, gebe es keinen Markt für Games, darum müsse man sich von Anfang an am globalen Markt orientieren.

«Lange Entwicklungszeiten sind Gift für ein Spiel», sagt Florian Faller, Dozent an der ZHdK und Macher des international preisgekrönten Abenteuerspiels «Feist», das einen kleinen struppigen Gnom durch eine mystische Waldlandschaft hüpfen lässt, wo böse Feinde lauern. Das Game besticht durch die Optik, das Sounddesign sowie eine geschmeidige Spielmechanik. Obwohl der Prototyp schon 2008 stand, kam das Spiel nach einer erfolgreichen Festivalkarriere erst 2015 auf den Markt. Faller und sein Kollege Adrian Stutz hätten über fünf Jahre mehr oder weniger zu zweit in Teilzeitarbeit das Spiel entwickelt. Grund für die lange Entwicklungszeit war aber weniger das fehlende Geld, sondern der Mangel an Know-how. «Die wenigen erfahrenen Gamedesigner, die in Frage gekommen wären, hatten eigene Projekte», erklärt Faller. Junge Unternehmen, wie das Studio Blindflug, können auf den Erfahrungen der älteren Generation bauen. Sie setzen auf kleinere Projekte und kürzere Entwicklungszeiten.

Die Nähe zwischen Milliardenkonzernen wie Google und einer künstlerischen Avantgarde ist auch problematisch. Was Risiko wie Chance sein kann, ist sicherlich Ausdruck eines Paradigmen-

FILMPROMOTION.CH

Werbung für Filme, Kinos und an Filmfestivals

Kulturplakat-Säulen, Plakattafeln, indoor-Plakate und sehr gezielte Flyerwerbung in über 2'000 Lokalen, Shops und Kulturtreffpunkten. Auffällige Werbung auf Tischsets und Bierdeckel.

propaganda

ganze Schweiz  
schnell, günstig  
sympathisch







www.filmpromotion.ch    Telefon 044 404 20 28

wechsels, der sämtliche Kultursparten betrifft. «Mittelfristig ist die Abgrenzung von Innovations- und Kulturförderung weder haltbar noch wünschenswert», sagt Andrew Katumba vom Verband Kreativwirtschaft Schweiz und Mitinitiator der Mediengesetz-Volksinitiative. «Kreativität kann in Kombination mit Technologie zu disruptiven Businessmodellen führen, und das sollte man fördern, da sich Innovation und Kulturleistung gegenseitig befruchten und mittelfristig ineinander fließen.»

### Indiegame-Festivals

Eine Öffnung zeichnet sich auch in der Festivallandschaft im Raum Zürich ab. Das Internationale Animationsfilmfestival Fantoché, namentlich Duscha Kistler, von 2003 bis 2011 künstlerische Leiterin, hatte sich früh für eine Vernetzung zwischen der Filmbranche und der Indiegame-Szene eingesetzt, indem sie das Festival für Indiegames öffnete. Inzwischen gibt es in Zürich mit dem Ludicious und dem GameZFestival gleich zwei junge Indiegame-Festivals. Auch intensiviert wurde seit diesem Jahr die Kooperation zwischen der Grundlagenforschung am Disney Research Lab an der ETH und der ZHDK mit der gemeinsamen Werkstatt «Game Programming Laboratory».

Während im Ausland Videospiele längst auch ihren Platz im Bereich zeitgenössische Kunst gefunden haben, fristen sie hier in der Ausstellungslandschaft noch ein Schattendasein. René Bauer ist mit der Künstlergruppe andor mit seinem Spiel «Laichenberg» – einer Demontage von Egoshooterspielen wie der geistigen Landesverteidigung –, am ZKM in Karlsruhe in der Dauerausstellung

ZKM\_Gameplay vertreten, in der Schweiz hatte er bisher noch keine Einladung erhalten.

### Ein Schweizer Vorzeigeprojekt

Davon überzeugt, dass die Arbeitstechniken der Gamekultur sowohl für das Theater wie den Film prägend und zukunftsweisend sind, ist Samuel Schwarz, der Kopf von 400asa und Regisseur von «Polder». Hinter «Polder», dem Schweizer Vorzeigeprojekt für das Zusammenlaufen von Game- und Filmkultur, standen von Anfang an Gamer, namentlich Matthias Sala vom Studio Gbanga, die sich auf «mixed Reality»-Spiele spezialisiert haben. Zum Universum von «Polder» gehören nebst dem Kinospießfilm ein «Alternate Reality Game», bei dem die Zuschauer zum Mitmachen animiert werden, sowie eine App.

«Das Zusammenlaufen von Game und Film ist eine Chance, neue Räume für soziale Zusammenkünfte zu schaffen», sagt Samuel Schwarz und ist überzeugt, dass die Zukunft der audiovisuellen Geschichten auch ausserhalb des Kinosaals liegt. Zur Zeit schleifen Gamedesigner gerade an einer App für den «Poldertag» vom 28. November in Zürich. Eine Schifffahrt an den geheimen Vorführort des Films erwartet das Publikum.

Derweil denkt Janina Woods darüber nach, wie sie eines Tages ihre 360°-Experimente mit der 3D-Brille in ausführlichere Filmprojekte integrieren kann. «Die Konvergenz ist eine Chance, insofern sie mit Geist gefüllt wird», sagt Schwarz. Bleibt abzuwarten, ob dies geschehen wird, dank oder trotz der Standorterweiterung von Google in Zürich.



«Feist» lässt einen Gnom durch eine mystische Waldlandschaft hüpfen, wo Feinde lauern. Das Spiel kam 2015 nach einer erfolgreichen Festivalkarriere auf den Markt.