

ANNONCE



# forum

für Politik, Gesellschaft  
und Kultur

Unsere Artikel zum Thema  
Kino und Serien

[www.forum.lu/category/kino](http://www.forum.lu/category/kino)



MUSEK



© MAYA RAGAZZO

Noah Weinman aka Runnner macht dem Namen seines musikalischen Soloprojekts alle Ehre und gibt auf seinem aktuellen Album ordentlich Gas.

ALBUMKRITIK „A WELCOME KIND OF WEAKNESS“

## Krise trifft Klang

Lisa Elsen

**Aus kleinen Brüchen kann großartige Kunst entstehen. Jüngstes Beispiel ist das Album „A Welcome Kind of Weakness“ von Noah Weinman aka Runnner.**

Mit seinem neuen Studioalbum liefert der Singer-Songwriter Noah Weinman unter seinem Künstlernamen Runnner eine intime Bestandsaufnahme seines Gemütszustands – und gibt sich gewohnt anschlussfähig. Trennungsbedingter Herzschmerz, eine gerissene Achillessehne, drei Monate ans Bett gefesselt. Zugegeben, eine positive Jahresbilanz sieht anders aus. Diese bittere Erfahrung musste Weinman 2022 machen. In der Zeit wird die Arbeit an „A Welcome Kind of Weakness“ für den Indie-Musiker zu einem Ventil, um seinem Ärger Luft und aus der Not eine Tugend zu machen. Modus: Krisenbewältigung. Ergebnis: Krise erfolgreich überstanden. Seine Stärke spielt der US-Musiker auf seinem aktuellen Album gekonnt aus, indem er sich auf ein Fundament aus klugem und gefühlvollem Songwriting stützt.

Bereits seine vorherigen Veröffentlichungen (unter anderem „Always Repeating“, „Stardust“ und „Like Dy-

ing Stars, We're Reaching Out“) überzeugten durch atmosphärische LoFi-Sounds und melancholische Texte. Mit seiner neuen Platte knüpft er nahtlos an dieses Konzept an, ohne jedoch bereits Bekanntes wiederzukaufen. Dafür gehen die Songtexte in ihrer Dringlichkeit zu sehr unter die Haut; sind die von ihm besungenen Risse, die Körper und Geist durchziehen, zu tief.

Zum lieblichen Klang seiner Akustikgitarre erzeugt er eine Bandbreite an wirkungsvollen Stimmungsbildern. Damit reiht er sich in die lange Tradition von Singer-Songwriter\*innen wie Andy Shauf („Darker Days“) und Bon Iver („For Emma, Forever Ago“) ein. Fokussierte er sich zu Beginn seiner Karriere auf das klassische Indie-Folk-Handwerkszeug, setzt er auf seinem neuen Album eigene Trademarks und erweitert mit den elf neuen Songs sein Repertoire. Flackerten früher im Hintergrund Blasinstrumente und Banjos auf, dominieren jetzt schimmernde Synthesizer und Pedal-Steel-Gitarren. Weinman löst sich damit vom Klischee des ewigen Lagerfeuersängers mit Klampfe und Mundharmonika und festigt seinen Status als versierter Multiinstrumentalist.

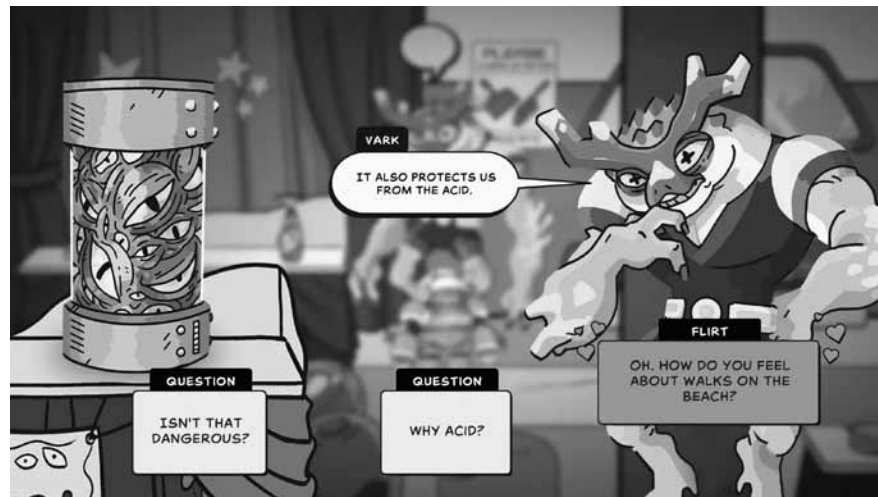
## SPILL

In „Get Real Sleep“ erzählt er mit Falsettstimme zu einem krachenden Schlagzeugbeat vom nächtlichen Gedankenkarussell, in „Split“ mündet sein Singer-Songwriter-Ansatz in einer poppigeren Soundkulisse; son- nig, enthusiastisch. Seiner Liebe zum Folk bleibt er trotzdem treu, ebenso dem Hang zu musikalischen Sprün- gen in die Vergangenheit. Spielerisch wechselt er zwischen den übergroßen Rock-Posen der 1980er-Jahre und dem Sound der 2000er-Jahre à la Coldplay hin und her.

Auch textlich arbeitet sich Wein- man auf „A Welcome Kind of Weak- ness“ lustvoll an der Schnittstelle zwi- schen Vergangenheit und Gegenwart ab – vorrangig an seiner eigenen. Da- ran besteht spätestens nach „Coinstar“ kaum noch ein Zweifel. Die Gitarren sind auf Anschlag, inhaltlich kreist der Song um die Frage: Wie viele Ein- zelbilder braucht es, bevor aus einem Leben eine ganze Geschichte wird? Einer abschließenden Antwort ver- weigert sich Weinman konsequent, die müssen die Hörer\*innen selbst finden. Klar ist allerdings: Kleine Brötchen werden bei Runnner nicht gebacken. Stattdessen wird im Akkord geklotzt, nicht gekleckert. Die einzige Ausnah- me ist „Untitled October Song“. Hier nimmt Weinman für den Bruchteil ei- ner Sekunde die Füße vom Gaspedal, um von den Irrungen und Wirrungen des Alltags zu erzählen und den Frontal-Crash mit dem eigenen Leben mit einer ähnlich präzisen Hingabe wie Sam Beam alias Iron & Wine („The Shepherd’s Dog“) zu besingen. Die Ge- fühlspalette an emotionalen Höhen und Tiefen spielt er einmal von vor- ne bis hinten durch. Dekadent, subtil in seinen Arrangements und mit dem versöhnlichen Fazit am Ende: Nach jeder Krise tut sich irgendwann der Himmel auf.



Runnner – A Welcome Kind of Weakness – Run for Cover Records



Robo-Reporter oder nicht, als Praktikant\*in in einer Redaktion bekommt man erst einmal die langweiligeren Jobs wie den Besuch eines Katzen-Schönheitswettbewerbes zugeschustert.

## WELTRAUM-JOURNALISMUS

# Times and Galaxy

Joël Adami

**Während Journalist\*innen vergleichs- weise oft die Protagonist\*innen von Computerspielen sind, ist das Zeitungsmachen an sich eher selten Thema. „Times and Galaxy“ ist da eine Ausnahme – und versetzt das Artikelschreiben sogar in die ewigen Weiten des Weltalls.**

Die „Times and Galaxy“ ist eine renommierte Zeitung, die über Ge- schehnisse im gesamten „Dorp“-Son- nensystem berichtet. Der\*die Spielende schlüpft in die Rolle des ersten Robo- Reporters, der je ein Praktikum bei die- sem altherwürdigen Blatt bekommen hat. Das ist zwar teilweise der Tatsache geschuldet, dass man der allererste Robo-Reporter überhaupt ist, bleibt je- doch dennoch eine große Ehre. Wie das als Praktikant\*in im Journalismus nun einmal so ist, darf man nicht erwarten, sich gleich in investigative Recherchen stürzen zu dürfen. Stattdessen stehen die Klassiker der Lokalberichterstattung auf dem Programm: Verkehrsunfälle, Schönheitswettbewerbe für Katzen und die neusten Tourismus-Magneten.

Als journalistischer Roboter im Weltraum ist die Arbeit allerdings nicht so viel anders als im echten Leben: Man spricht mit Menschen und schreibt da- nach einen Artikel. Deshalb teilt „Times and Galaxy“ jede Episode in zwei Teile: Ein Level, in dem man herumlaufen, sich Dinge anschauen und Quellen in- terviewen kann – und eine anschließen- de Passage, in dem alles, was man her- ausgefunden hat, mit einem Generator zu einem Artikel verarbeitet wird. Dabei kann man aus verschiedenen Möglic- keiten den Titel, das Intro und die un- terschiedlichen Teile des Textes auswä- len. Je nachdem, welche Informationen man hervorhebt oder unterschlägt, spricht das Endprodukt unterschiedlich

viele Leser\*innen an. Reißerische Texte verkaufen sich zwar gut, sorgen jedoch auch für einen Knick im Ruf. Hier gilt es, eine Balance zu finden, damit man nicht zu einem ernsten Gespräch ins Büro des Chefredakteurs gebeten wird.

Im Laufe des Spiels erhält man ebenfalls die Möglichkeit, sich selbst mit einem Artikelthema zu beschäfti- gen, zum Teil gibt es auch Updates zu den Stories, über die man zuvor ge- schrieben hat. Zwischen den einzelnen „Missionen“ kann man sich mit seinen Arbeitskolleg\*innen unterhalten und mehr über die Geschichte und das Ar- beitsklima bei der „Times and Galaxy“ erfahren. Deren Redaktionsräume be- finden sich praktischerweise in einem Raumschiff namens „Scanner“, sodass die Journalist\*innen schnell an die Orte des Geschehens gebracht werden können. Neben Menschen bevölkern zahlreiche Außerirdische und Roboter das Darp-Sonnensystem. Das spiegelt sich auch in der diversen Belegschaft der galaktischen Zeitung wider. In Ge- sprächen mit Kolleg\*innen wird auch die eigene Sonderstellung als Robo-Re- porter immer wieder zum Thema – die anderen Robo-Kolleg\*innen werden nämlich eher für mondäne Arbeiten eingesetzt und erfahren eine dement- sprechende Behandlung.

Der Artikel-Baukasten, mit dem man die zuvor gesammelten Informati- onen und Zitate in ein fertiges journalis- tisches Produkt verwandelt, ist sicher- lich der interessanteste Teil des Spiels. Wie gewichte ich Information und Un- terhaltung, um einen ansprechenden Text zu produzieren? Lege ich den Fo- kus auf ein kleines, aber pikantes Detail oder betrachte ich eher das große Gan- ze? Fragen, die sich Journalist\*innen überall auf der Welt tagtäglich stellen. Dieses Herzstück des Spiels bekommt

man allerdings nicht sehr oft zu sehen – die meiste Zeit ist man damit beschäf- tigt, auf dem Raumschiff herumzulau- fen oder sich auf einer „Mission“ mit Interviewpartner\*innen zu unterhal- ten. Dabei beschleicht eine\*n das Ge- fühl, dem Spiel sei viel Füllmaterial zu- gesetzt worden, damit es länger wirkt, als es eigentlich ist. Leider ist kein Charakter so interessant, dass man unbedingt viel Zeit darauf verwenden will, seine Meinung zu einer fiktiven Science-Fiction-Sportart zu erfahren. Dass die Autor\*innen des Spiels sowohl im Journalismus gearbeitet als auch für bekannte Spiele geschrieben haben, scheint in diesem Fall nicht geholfen zu haben.

## Gute Idee, holprige Umsetzung

Hinzu kommt eine unangenehme Steuerung: Langsam und ungenau schleicht man sich durch die – zum Glück meist nicht sehr großen – Spiele- landschaften. Dem Robo-Reporter wird bereits in den ersten Spielmi- nuten ein „Upgrade“ geschenkt, mit- hilfe dessen er laufen kann, was man als eine Art Schuldeingeständnis der Entwickler\*innen deuten kann, denn ohne wäre die Fortbewegung in der Spielwelt noch mühsamer. Angesichts der interessanten Prämisse sind diese technischen Mängel ärgerlich. Dabei scheint es nicht einmal an einem zu kleinen Budget gelegen zu haben, be- ginnt das Spiel doch sehr ungewöhn- lich mit einem aufwändig animierten Intro, bei dem sogar gesungen wird.

Die Simulation von Journalismus in Spielen ist nicht völlig neu. So zeigte der Indie-Entwickler Lucas Pope („Pa- pers Please“, „Return of the Obra Dinn“, siehe woxx 1667) bereits 2012 mit sei- nem Onlinegame „The Republia Times“ wie die Gestaltung eines Mediums in einer Diktatur vonstattengeht. Dabei werden zwar keine Artikel, dafür aber die Titelseite einer Zeitung gestaltet – die Auswahl soll natürlich den fiktiven Staat Republia in einem guten Licht erscheinen lassen. In dem britischen „Not For Broadcast“ übernimmt man die Rolle einer\*ines Regisseur\*in in einem Fernsehstudio und muss sowohl das zeitgemäße Einspielen der richti- gen Werbeclips als auch das Zensieren von Schimpfwörtern übernehmen. Bei- de Spiele bieten einen interessanten Einblick in die Medienbranche, wobei sie je in einem totalitären Staat spielen. Die Rolle von Journalist\*innen un- terscheidet sich also stark von der in li- beralen Demokratien. „Times and Galaxy“ fokussiert sich außerdem stärker auf den tatsächlichen Entstehungsprozess eines Mediums und nicht so sehr auf das Kuratieren. Insofern hätte es aktu- ell ein Alleinstellungsmerkmal – gehört jedoch leider nicht zu den Spielen, die lange in Erinnerung bleiben und einen hohen Wiederspiel-Faktor haben.

Für PC, Max, Xbox, Playstation und Nintendo Switch, ca 19,50 Euro.