

„Walden 7“, die große Utopie am Stadtrand von Barcelona, vom katalanischen Architekten Ricardo Bofill. (Illustration: A. Jahn)

Ein Kinderreim wurde zur Hymne der bisher erfolgreichsten Streaming-Serie: „Squid Game“. Gedreht in Südkorea, spielt die Show mit dem Kontrast lieblicher Sets und brutaler Handlung; eine Gruppe schwer verschuldeter Kandidaten muss koreanische Kinderspiele aus den 1970er-Jahren absolvieren – und realisiert erst währenddessen, dass ein Scheitern tödlich ist, während den Siegern eine riesige Gewinnsumme winkt. Bewacht von anonymisierten „Soldaten“, bewegen sich die Spieler durch farbenfrohe Sets der Designerin Chae Kyung-Sun, die dafür tief in die Wunderkiste kunstgeschichtlicher Referenzen an die fernöstliche und europäische Kultur greift: Koreanische Kinderbücher aus den 1970er-Jahren und unbeschwerter Spiele in den sonnedurchfluteten Gassen von Seoul vermischen sich mit Zitaten aus europäischer Kunst und Architektur. In der Serie treten die Kandidaten, die rasch dezimiert werden, auf Spielfeldern an, die wie überdimensionale Spielplätze oder Zirkuszelte aussehen, poppig-bunt und fröhlich. Kyung-Sun vermied die üblichen Elemente von Survival Games bewusst, kontrastiert den Egoismus der siegeswilligen, immer brutaler werdenden Teilnehmer mit fast lächerlichen, ins riesige vergrößerten Spielgeräten wie Schaukeln, Rutschen oder kitschigen Puppen.

Die Farbwelt der Serie ist präzise kalkuliert: Geekleitet sind die Spieler in türkise Trainingsanzüge, die meistgetragene Farbe für Freizeitkleidung in Korea und damit so banal wie nur möglich; verfehlen sie das Etappenziel, werden sie disqualifiziert, sprich: von Soldaten in pinkfarbenen Overalls erschossen. Das fröhliche Pink wird damit zur Farbe der Angst. In den Nächten zwischen den Spielrunden wohnen sie in einem Schlafsaal, der an ein Hochregalager erinnert, die Designerin spielt damit auf die anonymisierte Gesellschaft des Landes an, in dem ständig überlastete Arbeitnehmer wie Roboter ihre Pflichten erfüllen, um dann in ihre wie gekontrollierten „Appats“ zurückzukehren. Ein zentrales Filmetil ist das Stiegenhaus: Hier ließ sich die Designerin vom Bild „Relativität“ von M. C. Escher inspirieren. Die Gravitation scheint aufgehoben, Treppen verlaufen in allen Raumdiagonalen, jede hat ihr eigenes Schwerkraftzentrum. In der Serie bewegen sich die Spieler und Soldaten im Gänsemarsch über die pastellbunten Pfade durch den labyrinthischen Raum, kreuz und quer, hoch und nieder. Dieses Atrium ist direkte Referenz an ein berühmtes Gebäude des katalanischen Architekten Ricardo Bofill: „La Muralla Roja“, ein Apartmentkomplex in Calpe nahe Alicante an der Südküste von Spanien.

Die frühen Gebäude des 2022 verstorbenen Architekten sind skulpturale gesellschaftliche Utopien der 1960er-/1970er-Jahre und basieren stilistisch auf der Verbindung von spanischer und arabischer Architektur. Sie tragen Namen wie „Kafkas Schloss“, „Xanadu“ oder eben „die Rote Mauer“: Hier werden Apartments auf- und aneinander gestapelt, die sie erschließenden Innenhöfe sind intim, kleine Treppen führen zu den Wohneinheiten, überall entstehen übertra-

Wenn die soziale Utopie scheitert

Fiktion und Wirklichkeit: Die Streaming-Serie „Squid Game“ bedient sich visuell ansprechender Settings, wie sie bereits vor längerer Zeit real errichtet wurden. Vor gesellschaftlichen Problemen feien diese schönen Bauten aber auch nicht immer.

Von Harald A. Jahn

schende Durchblicke. Der in den 1970er-Jahren übliche Ansatz, in Modulen zu denken, wurde von kaum einem anderen Architekten so konsequent, aber auch so überzeugend umgesetzt. Vielen anderswo verwirklichten ähnlichen Konzepten dieser Brutalismus-Epoche fehlen die „Weichmacher“: Bofills menschliche Dimensionen, die Farben, die Leichtigkeit. Sein größtes Wohnhaus dieser Epoche ist „Walden 7“ an der Peripherie von Barcelona, gleich neben der ehemaligen Zementfabrik, in der Bo-



Banlieues: In Paris wurde das soziale Konzept zur Dystopie. (www.viemmesdsk.com/Img0)

fill sein Büro „Taller de Arquitectura“ angesiedelt hat. Von außen wirkt das Haus wie ein Bienenstock, braun und etwas abweisend. Innen wird es aber zur harmonischen senkrechten Dorfgemeinschaft, natürliche Ziegelwände und ein sattes Türkis ergeben zusammen mit den gerundeten Brüstungen und Erkern ein weiches, natürliches Raumerlebnis. Auch hier verbinden etliche Brücken die kleinen Vorplätze der Wohneinheiten, die Struktur wirkt wie natürlich gewachsen, ähnlich den Gassenlabyrinthen von Marokko. Zentrum sind auch hier Atriumhöfe, von denen aus die Apartments erschlossen werden; etwas nachteilig ist vielleicht die Dunkelheit der unteren Geschosse, dafür sorgen gebäudehohe Durchbrüche für kühlenden Wind am oft heißen Stadtrand der Küstenmetropole.

Später verloren Bofills Bauten ihre verspielte Unschuld – und wurden selbst zu Filmkulissen. Seine Arbeit verlagerte sich nach Frankreich: In Montpellier entstand mit „Antigone“ ein postmodernes Stadtviertel entlang einer neuen Achse zum Fluss Lez; der Name spielt nicht nur auf die inzwischen neoklassizistisch geprägte Architektur an, sondern ist auch Antwort auf ein Einkaufszentrum namens Polygone, das wie ein Korken zwischen dem historischen Zentrum und dem Weg zum Fluss sitzt. Die Platzräume von „Antigone“ wirken trotz ihres Pathos durch die Begrünung und die Geschäfte lebendig, die Projekte in Paris hatten dagegen bald einen schlechten Ruf: Um die Kernstadt entstanden die „Villes Nouvelles“, und in diesen oft ortlosen Neubauquartieren wollte Bofill mit ikonischen Großbauten Identifikationsorte schaffen. Das ging nicht immer gut. Während seine Ferienwohnhäuser unter der spanischen Sonne pastellgrell in der Sonne strahlen, stehen im Großraum Paris einige verwechselbare und monströse Wohnbauten mit immer ähnlichen Fertigteil-Fassadenelementen. Die größten und bekanntesten sind die „Espaces d'AbraXas“: Geplant als „Versailles fürs Volk“, zogen die anfangs begeisterten Middle-Class-Bewohner und Künstler aber bald ernüchtert aus, wegen Sozialproblemen stand der Komplex sogar knapp vor dem Abriss. Hier hat die große Geste über den Anspruch menschlicher Architektur gesiegt, mangelnde Instandhaltung brachte Verwahrlosung, auf den Treppchen und Erschließungsbrücken wurde gedealt. Heute sind die Banlieues stigmatisiert; Bofills Bauwerke brachten keine Besserung für die Vorstädte. Die drei Bauten von AbraXas sollten zusammen einen Theateraum bilden; die auf dieser Bühne inszenierte städtische Utopie wurde ein Misserfolg, wie der Architekt später zugab, die soziale Durchmischung gelang nicht. Schauspieler sind trotzdem häufig zu Gast. Bofills fröhlich-bunte Mauern der 1970er-Jahre boten den willkommenen Kontrast zur blutigen Handlung von „Squid Game“; AbraXas war dagegen schon mehrfach direkte und dystopische Kulisse für cineastische Alträume: Terry Gilliams „Groteske „Brazil“ wurde ebenso hier gedreht wie „Die Tribute von Panem“. Auch Bofill sah die soziale Utopie hier als gescheitert an.

SCHACH

Frauen-EM in Monaco

In Monaco fand vom 9. bis 13. Jänner die Europameisterschaft der Frauen im Schnell- und Blitzschach statt. Es wurde übrigens um den EM-Titel 2024 gespielt. Das hat bei diesem Turnier fast schon Tradition. Auch in den vergangenen Jahren wurde die EM-Titel erst nach Jahreswechsel vergeben.

Das Schnellschach-Turnier ging an die Ukrainerin Anna Ushenina. Sie siegte nach elf Runden mit 8,5 Punkten vor der für Spanien startenden Saradada Khademalsharieh und Landsfrau Yulia Osmak. Im Blitzschach musste sich Ushnina (10/13) knapp der Polin Aleksandra Maltsevskaya (10,5/13) geschlagen geben. Dritte wurde die Schweizerin Alexandra Kosteniuk (10/13).

Auch Österreicherinnen waren am Start. Die rot-weiß-roten Spitzenspielerinnen waren beim Schnellschach erfolgreicher als beim Blitz, wobei Annika Fröwis mit Platz 39 die beste Platzierung gelang. Insgesamt waren etwa 150 Frauen aus 28 Ländern im Einsatz.

Wir analysieren nun die Partie der Spanierin Sabrina Vega Gutiérrez gegen die Polin Michalina Rudzińska.

Weiß: Vega Gutiérrez –
Schwarz: Rudzińska
Monaco, [B12]

1.e4 c6 2.d4 d5 3.f3 dxe4 4.fxe4 e5 5.Sf3 Lg4. Das ist die häufigste Fortsetzung. Gelegentlich sieht man aber auch 5. ...exd4 6.Lc4. Nach der intensiven Vorliebe für Bauernzüge muss Schwarz sich nun beeilen, die Entwicklung in Schwung zu bringen. Wie die Praxis zeigt, ist das nicht leicht, denn statistisch gesehen, hat Weiß hier in den meisten Varianten eine extrem hohe Gewinnwahrscheinlichkeit.

6.Lc4 Sd7. Ein typisches taktisches Motiv, das es zu vermeiden gilt, wäre 6. ...exd4 7.Lx7+ Kx7 8.Se5+ Ke8 9.Dxg4.

7.0–0 Sg6 8.c3 Ld6. 8. ...Sxe4 ist erneut keine Option wegen 9.Lx7+ Kx7 10.Sxe4+ Ke8 11.Dxg4.

9.h3 Lh5 10.Lg5 0–0 11.Sbd2 Db6. Bekannt ist 11. ...Dc7 12.Dc2 b5 13.Ld3 mit ausgeglichener Spiel.

12.Dc2 Lg6. Ein anderer Plan wäre 12. ...exd4 13.cxd4 Ta6 mit der Idee, Druck auf das gegnerische Zentrum auszuüben.

13.Ld3 Dc7 14.dxe5. Viel genauer ist 14.Sc4 Ta6 15.Tae1 mit der Drohung Sxd6.

14. ...Sxe5. Das Motto „Keine Angst vor dem Doppelbauern“ ist hier zutreffend, obwohl es sich formal gesehen wegen dessen Unbeweglichkeit und Lage auf einer halb offenen Linie sogar um einen „katastrophendoppelbauern“ handelt.

15.Lxf6 gxf6. Das ewige Feld e5 als Tummelplatz für eigene Figuren, das Läuferpaar und eventuell möglicher Druck auf der g-Linie versprechen ausreichendes Gegenspiel.

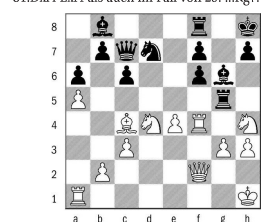
16.Sd4 Ta8 17.Lc2 Lc5 18.Sb2 Lb6 19.Kh1 Td6. Ebenfalls in Frage kommt 19. ...Tf8.

20.a4 a6 21.a5 Ld7 22.Sf5 Tc6 23.Sbd4 Lb8. Das ist viel gefährlicher als das passive 23. ...Tee8.

24.g5. Nicht zu empfehlen hingegen ist 24.Sxe6 fxe6 25.Sd4 Sd3 26.Sf3 Se5 mit mehr als ausreichender Kompensation für die Qualität. Die Schwäche des Bauern e4 und die unsichere Königsstellung erschweren die weiße Verteidigung erheblich.

24. ...Sd7 25.Lc4. Legt den Grundstein für die kommenden Schwierigkeiten. Auch wenn der Zug 24.g5 auf den ersten Blick harmlos wirkt und für die Stellungsbeurteilung keinen großen Unterschied zu machen scheint, hat er doch alles verändert. Weil die Mattdrohung auf h2 keine Rolle mehr spielt, ist plötzlich 25.Sxe6 die mit Abstand beste Fortsetzung. Nach 25. ...fex6 gewinnt Weiß mit 26.Lc4 ein wichtiges Tempo und hat nach 26. ...De5 mit 27.Td1 ein weiteren Gegenangriff. Damit lässt sich die Mehrqualität bei nur sehr geringen gegnerischen Angriffschancen gut behaupten. Beispielsweise 27. ...Td8 28.Tf4 Kh8 29.Sh4 Lh5 30.Td3 mit der Idee Dd2 und klarem Vorteil.

25. ...Tc5 26.Tf4 Kh8 27.Sh4 Tg5 28.Df2. Verliert forciert. Unbedingt notwendig ist 28.Sxg6+ hxg6 29.Df2. Die Stellung bleibt dennoch schwierig sowohl im Endspiel nach 29. ...Txc3 30.Dxc3 Dxf4 31.Dxf4 Lxf4 als auch im Fall von 29. ...Kg7.



28. ...Txc3 29.Se2. 29.Dxc3 scheidet weniger an Dxf4 als an 29. ...Lxe4+.

29. ...Lxe4+. Die Einleitung zu einer sehenswerten Schlusskombination.

30.Txe4. Oder 30.Kh2 Tg7 31.Tg1 Tf8 32.Txg7 Tg7 33.De3 f5 mit entscheidendem Vorteil angesichts der Drohung Sf6–h5. Der Tf4 lässt sich nicht entsetzen.

30. ...Txb3+ 31.Kg1. 31.Kg2 Th2+ verliert ebenfalls.

31. ...Tg8+ 32.Sg2 Th1+, 0–1.