Klassik

Für **Stepan Simonian** werden Bachs **Goldberg-Variationen** zum Mikrokosmos. *CAvi-Music.*

Pianist Simonian

● Tatsächlich: Die Goldberg-Variationen von Johann Sebastian Bach, spätestens seit Glenn Goulds kristallharter Aufnahme von 1981 zur Klassik-Einsteigerkost verkommen, bieten noch ungeahnte Nuancen. Freilich sollte dafür jemand an den Tasten sitzen, der so umfassend vorbereitet ist wie Stepan Simonian. Der gebürtige Moskauer Virtuose hat sich bei Jewgeni Koroliow – dessen eigene Aufnahme Kenner maßstabsetzend nennen – in die Mysterien von Werktreue und Kontrapunkt vertieft. Aber er kopiert seinen Lehrer nicht. Markig, verträumt oder tänzerisch, aber immer tondenkerisch souverän, lässt er die Stimmen miteinander spielen, erinnert hier ans Cembalo und nutzt dort klug die Dynamik des modernen Flügels. Winzige Verzierungen und Tempotricks lassen aufhorchen. Hat sich dann der Kreis geschlossen und die Aria des Anfangs erneuert, bleibt nur das Staunen darüber, welche Strahlkraft dieser Mikrokosmos des Klangausdrucks entwickeln kann, wenn ein Interpret ersten Ranges ihn zum Leuchten bringt.

Johannes Saltzwedel

▼ CD-Empfehlungen

Johann Wilhelm Wilms: Zwei Klavierquartette. Subtile Spätklassik für Neugierige. *cpo.*

Elena Kuschnerova spielt Liszt. Feuerwerke mit Tiefgang, altmeisterlich brillant. *Bella Musica.*

▼ Festivals, Konzerte

ANSBACH

Bachwoche. Einer von vielen Höhepunkten: das Konzert des Pianisten Robert Levin. *26.7. bis 4.8.*

SPEYER

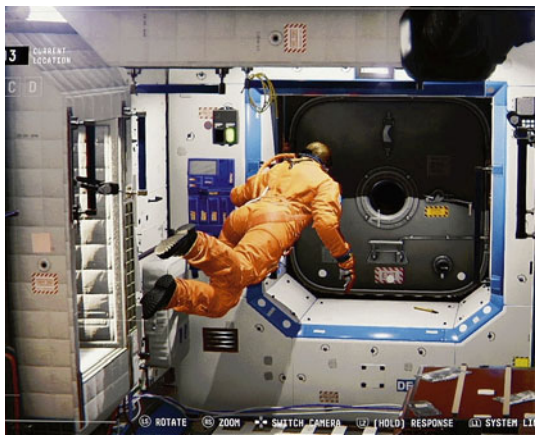
Musikfest. Von Händel bis Satie mit der Staatsphilharmonie Rheinland-Pfalz. *4. bis 7.7.*

Games

In **Observation** muss der Spieler die Rolle künstlicher Intelligenz einnehmen. *Erschienen bei Devolver Digital.*

● Einmal die Perspektive wechseln: Während man in Spielen im Regelfall eine Figur durch die Räume steuert, übernimmt man bei dem Adventure-Game »Observation« die Rolle einer künstlichen Intelligenz, die alle Vorgänge in einer Raumstation überwacht. Sie kann sich an jeden beliebigen Ort schalten, Luken öffnen und schließen, sie herrscht über Leben und Tod. Hier nennt sie sich SAM, Ähnlichkeiten mit dem Supercomputer Hal aus Stanley Kubricks Science-Fiction-Klassiker »2001: Odyssee im Weltraum« sind dabei sicher nicht zufällig. SAM muss die Raumstation nach einem Unfall wieder begehbar machen und einer Überlebenden helfen. Dabei steuert man als SAM Überwachungskameras, lenkt Drohnen, um in dunkle Ecken hineinzusehen oder die Station von außen zu überprüfen. SAM sucht Schäden und macht sich daran, sie zu beheben. Dabei erinnert nicht nur das Szenario an Kubricks Film, sondern auch die Geschwindigkeit. »Observation« ist langsam, extrem langsam sogar. Jedes Öffnen einer Tür, jedes Verbinden neuer Geräte dauert sehr lange. Dies liegt nicht nur daran, dass manche Rätsel nicht gerade einfach zu lösen sind, sondern auch an der mitunter sperrigen Steuerung, die Spieler immer wieder frustrieren wird. Entschädigt wird man dafür von einer dichten Atmosphäre, einer Raumstation, die so detailreich gestaltet ist, dass man sie immer weiter erkunden und jedes einzelne ihrer Details betrachten möchte – und nicht zuletzt von einer immer mysteriöser werdenden Geschichte, die man unbedingt aufklären will.

Carsten Görig



Videospiel »Observation«