

(03 '25)

PORTFOLIO



BLICK



FÄNGER

Storys

70

VON JAN WOBEBKING

Seit Jahren dominiert Metas Quest 2 die VR-Welt, mit geschätzt über zehn Millionen verkauften Einheiten laut Zulieferer Qualcomm. Kein Wunder also, dass viele Studios ihre Grafik auf die mobile VR-Brille ausrichten, selbst in Umsetzungen für den PC. Die am 22. Februar 2023 erscheinende PlayStation VR2 könnte endlich wieder frischen Wind bringen, so die Hoffnung vieler VR-Fans. Die Chancen dafür stehen nicht schlecht.

Highend-Technik zum Endkunden-Preis?

Die Auflösung liegt mit 2.000 x 2.040 Bildpunkten pro Auge zwar kaum höher als bei der älteren Konkurrenz (Quest 2: 1.833 x 1.910 Pixel pro Auge). Kakuhäutigkeit wie *Horizon Call of the Mountain* oder der VR-Modus zu *Resident Evil Village* stellen grafisch sogar den Klassiker *Half-Life: Alyx* in den Schatten! Ein wichtiger Faktor ist dabei das Eye-Tracking. Ein Sensor über den Linsen „filmt“ dazu die mit Infrarotlicht angestrahlten Augen. Zulieferer Tobii lieferte die Technik bislang nur für teure Geschäftskunden-Headsets wie HTC's Vive Pro Eye.

Auch in der PS VR2 dürfte sie für höhere Kosten sorgen: Das VR-Headset kostet heute 599,99 Euro. Sonys Investitionen in die Technik könnten sich jedoch auszahlen: Ersten Eindrücken nach scheint das Eye-Tracking noch sauberer zu funktionieren als in früheren Headsets. Selbst blitzschnelle Blickwechsel zum gegenüberliegenden Bildrand werden erfasst. So muss der Grafikchip der angeschlossenen PS5 immer nur den Bildbereich in voller Detailfülle rendern, den Spieler*innen gerade anschauen. Der Rest der Kulisse am Rande des Sichtfelds kann ruhig unschärfer bleiben, was Leistungsreserven freimacht. „Dynamic Foveated Rendering“ lautet das Zauberwort, das etwa den gewaltigen Donnerkrieger-Dino aus *Horizon* unglaublich schick erscheinen lässt. Der Rand der Arena bleibt währenddessen unbemerkt im Trüben. Konkurrente Pico und Meta's Technik-Berater John Carmack tränen der Technik noch nicht zu, dass sie in Endkunden-Headsets große Leistungssprünge ermöglicht. Metas Quest Pro wendet das Verfahren zwar schon jetzt an, allerdings zum stolzen Preis von 1.999,00 Euro und nur in ausgeschliffenen Prestige-Titeln wie *Red Matter 2*. Sony hingegen setzt bei der PS VR2 voll darauf und hätte im Bereich erschwinglicher VR-Brillen einen gewaltigen Vorteil!

Spieldesign im Fokus

„Dynamic Foveated Rendering“ ist schließlich nicht einmal auf teuren VR-PCs in Spielen gängig. Die Technik schafft auch spielerische Neuerungen. In *Sci-Fi-Shootern* etwa könnte man direkt mit dem Blick zielen. Im *Horizon*-Ableger und dem Shooter *Finalwall Ultra* läuft die Menüauswahl bereits mit den Augen ab. Sogar verstohlene Blicke könnten zur Spielmechanik werden und in *Dating-Adventures* eine Romanze verschaffen. Am meisten dürfen aber soziale Spielbanken wie *Rec Room* von der Magie des Blickkontakts profitieren, selbst wenn es sich nur um *Comic-Avatare* handelt. Entwickler mit genügend sadietischer Kreativität wie Supremacy Games mischbrücken das Eye-Tracking bereits für teufelische Tricks: In der Horror-Achterbahn *The Park Pictures: Switchback* bewegen sich manche Monster nur dann, wenn

Endlich wieder aufwändige Grafik und große Budgets: So lautet das Versprechen der PlayStation VR2. Zur Geheimwaffe könnte das Eye-Tracking werden, mit dem die VR-Brille sogar Augenbewegungen einfängt. Es entlastet den PS5-Grafikchip und ermöglicht Spielkontrolle mit dem Blick.

man blinzelt. Selbst surreale Puzzle-Spiele wie *Antichamber* hätten es einfacher, Spieler*innen zu verblüffen. Einmal kurz weggeschaut und schon hat sich die grüne Tapete in eine Dampflanze verwandelt, hinter der sich ein Schließfach-Bügel versteckt!

Dreh dich nicht um!

Im Gegensatz zur traditionellen Systemen wie der Quest 2 oder Pico 4 kann man sich dabei leider wieder verblöden. Die neue Lösung wirkt aber viel eleganter als der Kabelsalat des Vorgängers. Nur noch ein Kabel ist nötig, um die PS VR2 am frontalen USB-C-Anschluss der PS5 anzustöpseln; externe Kameras sind überflüssig. Die in der Front des Headsets eingebauten Linsen erfassen die Welt neuerdings von sich aus. Ein weiteres Alleinstellungsmerkmal sind die vom PS5-Controller übernommenen adaptiven Triggler. Sie bremsen das Durchdrücken an einem bestimmten Punkt ab. In VR wirkt es noch authentischer, wenn etwa der kurze Abzug eines Gewehrs genau dort stoppt, wo man ihn in der Spielwelt sieht. Auch beim Klettern schafft der Trick mehr Immersion, wie der kreative Banformer *Astray Rhythmos* beweist. Bildfreaks freuen sich über Sonys Sonderweg beim HDR-Bildschirm.

Auders als die Konkurrenz setzt er nicht auf LCD-Technik, sondern erneut auf einen OLED-Screen mit tiefem Schwarz und kräftigen Farben. Im VR-Bereich sind hohe Kontraste noch ein Novum. Nur Pimax arbeitet derzeit ebenfalls an einem HDR-Headset für den PC, allerdings zum stolzen Preis von 1.599 Dollar. Die gestiegene Helligkeit bringt aber auch Probleme mit sich. Anders als in der Pico 4 mit ihren modernen Pancake-Linsen stecken in Sonys neuer VR-Brille lediglich Fresnel-Linsen, deren Ringe leichte Lichtspiegelungen (God-Rays) provozieren können. Außerdem ermöglichen sie keinen so schlanken Formfaktor wie bei der Pico 4. Zum Launch sollen übrigens über 200 Spiele verfügbar sein. Auch ein alter Bekannter von Capcom wird derzeit umgesetzt.

Storys

71



EINE LIGA FÜR SICH

VON OLIVER USCHMANN
ILLUSTRATION: AXEL PFAENDER

Der Herbst legt sich langsam über das Land, als Uli Hoenesß am Tegernsee zum Telefon greift. Er ruft im *Doppelpass* an, Deutschlands erfolgreichster Fußball-Talkshow. Selbstverständlich stellt die Redaktion den ehemaligen Bayern-Manager durch und gibt ihm Gelegenheit, Andreas Rettig vor einem Millionenpublikum zu beschimpfen. „König der Scheinheiligen“ nennt Hoenesß den ehemaligen Chef der Deutschen Fußball Liga, der sich in all seinen Funktionen im Profifußball als politisch engagierte Persönlichkeit erwiesen hat.

„Den Arbeitern in Katar geht es durch die WM besser und nicht schlechter“, sagt Hoenesß, „denn nur durch Diskussionen, dass Herr Scholz oder die Nationalmannschaften dahinfahren, wird es am Ende besser.“ Rettig erwidert: „Es überrascht mich nicht, dass Sie so argumentieren, Herr Hoenesß, als Botschafter von Katar. Ich meine, Sie sind seit Jahren verbunden mit dem Hause.“ In der Tat ist die absolute Monarchie mit der Scharia als Gesellschafter ein enger Geschäftspartner des FC Bayern München. Die staatliche Fluggesellschaft Qatar Airways sponsert den Rekordmeister seit 2018. Hoenesß' Bemerkung bezüglich der Arbeitsbedingungen dürfte sich auf die Arbeit der International Labour Organisation (ILO) beziehen haben, eine Unterorganisation der UN. Laut *Sportschau* stellte diese ihr Beschwerdeverfahren gegen Katar ein, seitdem der Staat selbst deren Monitoring finanziert.

Fußballreise in die Vergangenheit

Ich schalte die Talkshow aus und die PlayStation an. Die dritte, nicht die vierte, nicht die fünfte. Die dritte. In ihr wartet eine unschuldigere Fußballzeit auf mich, zumindest, wenn ich den Treibbildschirm zügig wegklicke, auf dem Lionel Messi im Trikot des FC Barcelona auf mich zustrahlt, das Logo der Qatar Foundation auf der Brust. Die französi-

Ein zweites Leben neben dem realen lässt sich nicht nur in umfangreichen Fantasy-Landschaften, auf umkämpften Inseln oder Festungen führen. Es reichen auch Fußballplätze, Stadien, Kaderlisten.



DER ROTE FADEN

In seinem aktuellen Film *Life After BOB* zeigt der amerikanische Künstler Ian Cheng eine Zukunft, in der Menschen mit KI verschmelzen – und sich verlieren. Was die Geschichte über die Gegenwart aussagt und warum er sie in einer Game-Engine erzählt, verrät Cheng im Gespräch.

INTERVIEW VON ALEXANDER SCHOLZ

Roter Wurmfortsatz mit Kulleraugen: So stellt sich der in Brooklyn lebende Künstler Ian Cheng die KI-Helferchen vor, die im Jahr 2074 in unseren Köpfen wohnen. Einmal im Hirnstamm installiert, sind die sogenannten BOBs, kurz für „Big ol’ Botschädel“, unsere Kopiloten. Bei Bedarf können sie auch komplett die Regie übernehmen. BOBs haben nur ein einziges Ziel: Unser bestes Leben leben – mit oder ohne uns. Chengs Regie-Debut aus dem Jahr 2022 trifft den Nerv der Zeit: Der knapp fünfzigminütige Animationsfilm *Life After BOB: The Chalice Study* stellt unsequenzierte Fragen über Selbstbestimmung in Zeiten von mächtigen Datenkräften und Maschinenintelligenz. Und er tut das mit eindrucksvollen, in Echtzeit generierten Bildern. Nach einer Filmfestival-Tour und großen Ausstellungen im Shed New York und der Berliner Halle am Berghain, ist Chengs Film jetzt auch auf YouTube zu sehen. GEE hat nachgefragt.

Life After BOB: The Chalice Study erzählt die Geschichte eines jungen Mädchens, Chalice, das die Kontrolle über ihr Leben an ihr KI-Alter-Ego verliert. Damit thematisiert der Film sehr reale Ängste um den Platz des Menschen in einer zunehmend von Algorithmen bestimmten Welt. Macht dir die KI-Zukunft Sorgen?



Ian Cheng, Software-Künstler und Filmemacher. „Mich interessiert die Frage, ob KI Dein Leben besser leben kann als Du.“

ein. Er soll ihr helfen soll, später ihr bestes Selbst zu werden. Anders die Humanistas, eine ideologische Fraktion von Tech-Skeptikern, die vor KI-Implantaten warnen, weil sie die Grenze zwischen Mensch und Maschine verwischen. Ich lasse im Film quasi alle Seiten der KI-Debatte zu Wort kommen, ohne selbst Position zu beziehen.

Als die Drehbuchautorin Michaela Cole den Emmy für ihre Fernsehserie *I May Destroy You* verliehen bekam, sagte sie in ihrer Rede: „Schreibe die Geschichte, die dir Angst macht.“ Ich liebe diesen Satz, weil viel Wahres darin steckt. Kunst ist oft der Versuch, Dinge zu durchdringen, die uns Angst machen. So war es auch mit *Life After BOB*. Um die Möglichkeiten und Gefahren von KI besser zu verstehen, habe ich die Charaktere des Films das Für und Wider ausfeilen lassen. Da ist z.B. Dr. Wong, Chalices Vater und der Erfinder von BOB, der fest an die Nützlichkeit von KI glaubt. Als seine Tochter zehn Jahre alt wird, plant er ihr BOB als eine Art Life-Coach



Dann muss ich nachbohren: Was das Potential und die Risiken von KI angeht, siehst du dich auf der Seite von Dr. Wong und oder im Team Humanista? Gerade Kreative sorgen sich aktuell sehr, in naher Zukunft von KI ersetzt zu werden.

Trotz aller Bedenken ist KI für mich ein Werkzeug wie jedes andere auch. Als die ersten Fotokameras aufzukaufen, haben die visuellen Künste – Malerei und Illustration – um ihre Zukunft gebangt. Aber dann wurde Fotografie eine eigene Disziplin. Danach kam die Filmkamera, das Kino, und siehe da, Malerei und Illustration gibt es immer noch. Die Frage, die ich viel spannender finde und die der Film thematisiert: Kann eine KI dein Leben besser leben als du?

Der Film scheint diese Frage mit Ja zu beantworten. BOB lebt Chalices die beste Version ihres Lebens vor, während sich das Mädchen zusehends in eine Traumwelt zurückzieht und dann von der KI zu lösen versucht – vergänglich.

Das stimmt. Aber letztlich sieht Chalice ein, dass die von BOB gemachten Erinnerungen ein untrennbarer Teil von ihr sind. Sie sind ihr quasi in Fleisch und Blut übergegangen, ob sie es will oder nicht. Statt sich dagegen zu wehren, akzeptiert sie ihr KI-Alter-Ego und versucht nun, die verschiedenen Ichs in Einklang zu bringen. Das habe ich von einem Therapeuten gelernt: alle Teile deiner Persönlichkeit anzuerkennen. Auch die dunklen, die du nicht magst. Ich glaube, dem Film liegt meine Obsession mit gesunder Evidenz zu Grunde: Wie können wir in einer Welt, gezeichnet von technologischen Quantenspringen und kulturellen Spannungen, bestehen und unseren Weg finden?

Der Film ist auch eine Vater-Tochter-Geschichte. Dr. Wong, Chalices von Ehrgeiz zerkissener Vater, erwähnt in einer Szene, dass auch Erziehung nur eine Form von Programmierung sei. Du bist selbst zweifacher Vater: Wie erlebst du deine Kinder im Umgang mit neuer Technologie? Und mit welchen KIs glaubst du werden sie in Zukunft leben?

Der britische Autor Douglas Adams (1952–2001), bekannt für die Sci-Fi Komödie *Per Anhalter durch die Galaxis*, hat mal gesagt, dass die Technologie die wir als Kinder erleben sich wie Natur anfühlt. Die Technologie, mit der wir im Alter von 15 bis 35 erstmals in Berührung kommen, machen wir zum Beruf. Alles, was danach kommt, erscheint uns vulgär oder apokalyptisch. Für Chalice ist die Omni-Präsenz von BOB völlig selbstverständlich, denn sie kennt ihren ständigen KI-Begleiter von Kindesbeinen an. Die Probleme entstehen, wenn ihr Vater Dr. Wong anfängt, die von BOB kontrollierte Version von Chalice vorzuziehen und „zum Beruf“ zu machen. Und dann wird Dr. Wong den großen Durchbruch seiner Erfindung entgegenfeiert, fühlt Chalice sich zusehends zurückgewiesen und unanzänglich.

Meine eigenen Kinder sind jetzt zwei und vier Jahre alt. Und natürlich grant es mich vor dem Tag, an dem sie unweigerlich in die Dopamin-Falle eines zukünftigen TikTok-tappen, ich halte aber auch nichts davon, ihnen Technologien vorzuenthalten oder zu verbieten. Viel wichtiger finde ich, ihnen beizubringen, an sich zu arbeiten, Selbstbewusstsein zu entwickeln und sich ihrer Fähigkeiten und Wirkmacht bewusst zu werden. Mit 15 und 17 werden sie wahrscheinlich vollkommen selbstverständlich mit KIs interagieren, von deren Möglichkeiten ich mir noch gar keine Vorstellung machen kann. Wer weiß, vielleicht erschaffen sie ganze virtuelle Welten, an denen ich heute Jahre arbeiten müsste, innerhalb eines einzigen Nachmittags?

Life After BOB ist dein Regie-Debut. Eigentlich bist du für Installationen von abstrakten simulierten Welten bekannt, die du als „Videospiele, die sich selbst spielen“ beschreibst. Was hat dich daran interessiert, eine klassische Geschichte zu erzählen?

Narratives Arbeiten hat mich schon immer interessiert. Auch für meine Simulationen habe ich mit stets umfangreiche Hintergrundsichten und Mythologien ausgedacht. Die waren aber selten lesbar und blieben oft im Hintergrund. Auch BOB hat 2018 als reine Simulation angefangen: Eine formlose KI-Kreatur, die man mit Input füttern konnte. Mit *Life After BOB* habe ich zum ersten Mal versucht, eine Geschichte mit ausgearbeiteten Charakteren zu erzählen. Ich wollte für das Publikum verständlicher werden. Verständlichkeit ist in der Kunst oft verpönt, weil man sich gern in Geheimnisse hüllt. Verständlichkeit schafft aber Zugang, was mir zunehmend wichtig ist.

Der Film ist, wie alle deine Werke, in der Videospiel-Engine Unity gebaut und läuft bei Vorführungen in Echtzeit ab. Siehst du nicht in Widerspruch zu dem linearen Filmserlebnis?

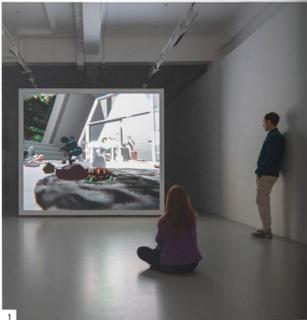
Für das Publikum ist der Echtzeit-Aspekt natürlich unerheblich, aber für mich als Künstler ist er eine Offenbarung: Dank Unity kann ich im Film spontan und ohne großen Aufwand Änderungen vornehmen.

■ In der Londoner Ausstellung „Life After BOB“ kann man in Filmmensens eintauchen.

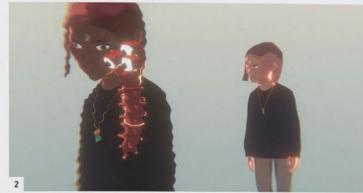
■ Die Installation „Thousand Lives“ simuliert die vielen Leben von Chalices Schicksalströte

■ Chalice, die Hauptfigur des Films, hundert zusehends mit ihrem KI-Begleiter

■ Besucher der Ausstellung „Life After BOB“ warten in Berlin auf den Film.



1



2



3



4

Oft drehe ich an Kamera-Einstellungen oder dem Licht einer Szene noch kurz vor einer Vorführung. Viel wichtiger in Unity kann ich mit einem kleinen Team einen kompletten abendfüllenden Film produzieren, der im klassischen Animationsbetrieb Unsummen kosten würde. Ich vergleiche das Filmmachen in Game-Engines gern mit dem Schreiben von Software: Du kannst Iterativ arbeiten, Updates veröffentlichen und die Code-Basis im nächsten Projekt weiterverwenden.

Dem Film sieht man die Unity-Engine nicht an: Stillsittisch ist Chalices Welt eher Anime als 3D-Videospiel. Was kannst Du über den Look von Life After BOB sagen?

Es stimmt: Alles was mit Unity gemacht ist, sieht irgendwie auch nach Unity aus. Das wollte ich bei dem Film vermeiden und habe mich eher an klassischen Animationsfilmen orientiert. Daher der flüchtige, zweidimensionale Look. Auch die Animation der Figuren ist weniger flüssig als man es von Spielen kennt. So habe ich bewusst Animati-

onsframes weggelassen, um den holprigen Stil von handgezeichneten Bewegungen zu simulieren – ein Trick, den ich mir von den Machern des „Spielerwens“ Kiroffins abgesehen hat. Weniger Bilder pro Sekunde geben dem Film diese Knackigkeit, die man von den Animes der 80er Jahre kennt. Da wurde auch ein Einzelbildern gespart, weil jede Zeichnung Zeit und Geld kostete – mit tollem Ergebnis.

The Chalice Study ist nur der erste Teil der auf acht Episoden angelegten Life After BOB Filmreihe. Wo geht die Reise hin?

Im Moment weiß ich nur, dass die nächsten Teile in der gleichen Welt spielen werden, aber andere Charaktere in den Fokus rücken. Vielleicht erzähle ich beim nächsten Mal die Geschichte von Dr. Wong? Ich habe noch so viele Fragen über die Welt von Morgen, denen ich mit den Figuren des Films nachgehen könnte: Was ist die Zukunft des Alters? Der Dummheit? Der Schwarmintelligenz? Was ist die Zukunft von bewusstseinsverweiternden Drogen? ■

Alexander Scholz ist freiberuflicher Redakteur, Kurator und Kulturwissenschaftler in Berlin. Neben Videospielen interessiert ihn vor allem digitale Kunst und Kultur als Spiegelbild einer zusehends technologisierteren Gesellschaft. Mit |KOLE| publiziert er seit 2012 ein internationales Magazin dazu.

DER FERNE GEIST DER KUNST

Was hat eine ästhetisch markante Hollywoodphantasie des antiken Griechenlandes wie *God of War* (2005) mit Kunstwerken zu tun?

Stories

VON DANIEL MARTIN FEIGE
ILLUSTRATION: THOMKE MEYER

Dieser Kontext kann sich nicht deshalb aufdrängen, weil sich dieses Spiel wie Goethes Drama *Iphigenie auf Tauris* (1770) ebenfalls mit Stoffen der Antike auseinandersetzt. Es handelt sich hier vielmehr deshalb um einen legitimen Fragekontext, weil dieses digitale Abenteuer etwas leistet, das für Kunst insgesamt charakteristisch ist: *God of War* thematisiert sich selbst als Spiel im Medium seiner ästhetischen Eigenarten.

Die Verwandtschaft zur Kunst
Die letzte Qualifikation ist wichtig: Selbstthematization ist kein Spezifikum der Kunst; auch eine Psychotherapie-Sitzung oder ein Gespräch darüber, was politisch in einer Situation geboten ist, können Formen der Selbstthematization sein. Das Spezifikum der Kunst als Form einer solchen Selbstthematization besteht darin, dass diese irrefühel verkörpert ist: Sie besteht in nichts anderem als,

was sich im Nachvollzug der narrativen, visuellen, akustischen, aber beim Videospiel auch haptischen Momente sowie dem Design der Spielmechanik zeigt. Die Gamestudies waren in ihrer akademischen Betrachtung des Spiels lange Zeit von einer falschen Alternative bestimmt: Das Computerspiel sei entweder eine besondere Form des Spiels oder eine neuartige Art des Erzählens.

Der Denkfehler der Gamestudies
Diese Alternative ist deshalb eine falsche Alternative, weil Computerspiele wie jedes ästhetische Medium eine Vielzahl konkurrierender gestalterischer Entscheidungen ermöglichen. Was allerdings richtig ist, ist die Tatsache, dass ein Erzählen, das in Form eines Spiels stattfindet, anders funktioniert als das Erzählen im Medium des Romans oder Films.
Im Fall gelungener Spiele ist die Geschichte, die ein Spiel erzählt, untrennbar mit der Spielmechanik verbunden – und das ist etwas, was meines Erachtens auch für *God of War* gilt. Auch wenn das Spiel nicht zuletzt von seinem markanten Charakter-Design,

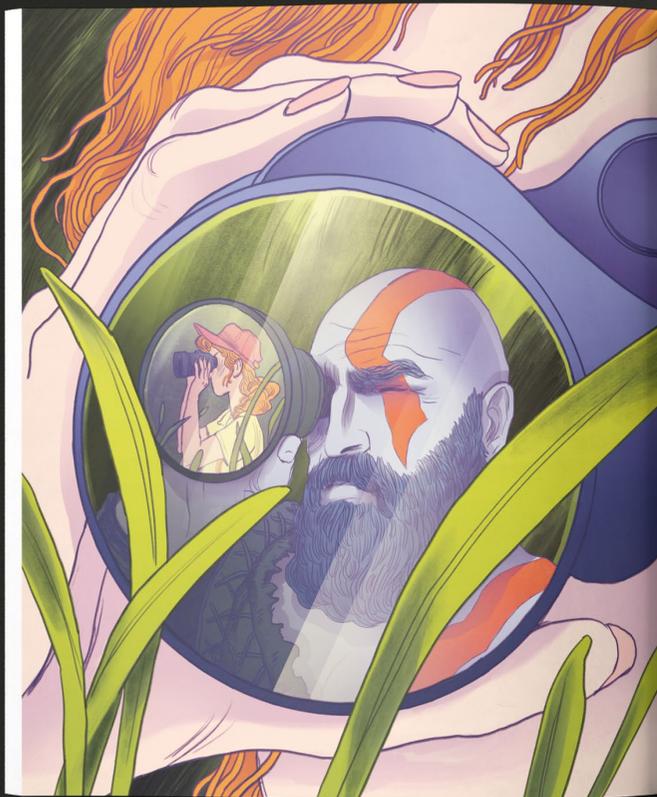
dem düsteren Szenario, der Musik und dem damals wie heute herausragenden Sound-Design lebt: Es ist auch ein narratives Spiel, es erzählt eine Geschichte.

Der Geist von Sparta

Das Spiel beginnt mit dem Ende und etabliert dabei gleich den durchaus düsteren Ton: Der Protagonist, der Spartaner Kratos, stürzt sich von den Klippen an der Küste der Ägäis in den Freitod. Er wird allerdings von Athene vor dem Tod bewahrt und von ihr in den Kampf gegen den Kriegsgott Ares geschickt. Wenn er am Ende seinen Platz im Olymp einnimmt, so bringt ihm auch das keine Linderung. Wie man erst recht spät im Spielverlauf erfährt, hat Kratos im Blutrausch und kerrlich durch die Macht, die Ares ihm verliehen hat, als er ihn in einer Schlacht vor dem Tod bewahrt und fortan seinen Dienst einforderte, seine eigene Frau und Tochter erschlagen.

Seinen Spitznamen – Geist von Sparta – hat er aufgrund der hellen Färbung seiner Haut erhalten; die Leiche seiner Frau und Tochter haben sich auf seine Haut gelegt, ver-





Die gewalttätige Spielmechanik wird hier gegen sich selbst gewendet, indem sie ausgestellt wird.

ne Schuld sich in seinen Körper eingeschrieben. In bestimmter Weise bedient sich *God of War* hier ganz klassisch den Konventionen der Gattung der Tragödie und das Spiel liefe sich mit Blick auf seine Handlung auch gut im Rahmen einer Theorie der Tragödie analysieren: Die Merkmale des Protagonisten sind zugleich die Quelle seiner Macht wie auch die Quelle seines Untergangs; der Blutrausch verleiht nicht nur seine Gegner, sondern ihm selbst. Allein: Im Rahmen einer solchen Perspektive wird ein Computerspiel mit einem Dramentext verwechselt (oder eher mit einem Film, der sich Genreekonventionen der Tragödie bedient).

Die doppelte Bedeutung der Gewalt
Wir vermeiden diese Verwechslung, wenn wir anerkennen, dass man den zentralen Witz des Spiels noch nicht versteht, wenn man sich etwa die nicht interaktiven Zwischensequenzen, die die Handlung presagen, im Zusammenschritt anschaut.

Denn die Handlung des Spiels ist untrennbar mit der Art und Weise seines gespielten Werdens verbunden. Damit meine ich nicht den bereits sehr interessanten Fall, dass die körperlichen Mühen Kratos' häufig performativ durch die Tätigkeiten auch der Spieler*innen verkörpert werden; das Öffnen von Türen und Kisten ist bereits eine anstren-

gende Angelegenheit, denn es bedarf hier des schnellen, wiederholten Drückens einer Taste und auch die Quick-Time-Events füllen in diese Kategorie.

Zentral scheint mir vielmehr folgender Aspekt zu sein: Es ist nicht allein so, dass die Gewalt, die Kratos als Mittel der Durchsetzung seiner Interessen nutzt, sich gegen ihn wendet. Nicht allein enthält sich Kratos im Moment der Anagnorsis (als er erkennt, dass er seine Frau und Tochter erschlagen hat), dass seine Gewalttätigkeit ihn selbst in den Abgrund gerissen hat. Vielmehr thematisiert das Spiel in diesem Moment zugleich sein eigenes Sein als Videospiel. Es ist gerade dieses Moment, dessen doppelte Bedeutung, die *God of War* zu einem Kandidaten macht, im Kontext der Kunst diskutiert zu werden.

Ich will diesen Gedanken noch einmal etwas genauer erläutern. Die Spieler haben Kratos bis an diesen Punkt gebracht und sich in möglichst effektiver Weise durch Herden von Gegnern gemordet. Die zentrale narrative Wendung des Spiels kann nun so interpretiert werden, dass sie zugleich ein Moment der Spielbarkeit der Spieler*innen selbst thematisiert: Nicht allein zeigt sich, dass die Mittel zur Durchsetzung von Kratos' Zielen diese an sich selbst zersetzen. Vielmehr zeigt sich, dass die Spielhandlungen das auch tun; was wie ein gutes Mittel zur Verwirklichung des

Ziels schien, zeigt sich nun als Genese des Problems selbst. In bestimmter Weise wird sich das Spiel an dieser Stelle selbst durchsichtig: Aspekte des Gameplays von *God of War*, aber auch Aspekte verwandter Spiele werden hier einer kritischen Thematisierung zugänglich.

Diese Thematisierung ist allerdings an die Elemente des Gameplays selbst gebunden; sie ist nicht abstrakt, das Spiel zeigt nicht einfach auf sich selbst, sondern sie ist gekommt in einer Einheit mit den narrativen und spielmechanischen Momenten verbunden. Die gewalttätige Spielmechanik wird hier gegen sich selbst gewendet, indem sie ausgestellt wird.

Die letzte Konsequenz zur Kunst

Wie eingangs festgehalten, ist es dieses Moment von *God of War*, das zumindest erlaubt, seinen Kunstcharakter zu diskutieren. So wie Romane als Kunstwerke nicht nur eine Geschichte erzählen, sondern das Erzählen selbst im Erzählen thematisieren und sich musikalische Kompositionen zu ihrem eigenen Sein als Kompositionen verhalten, so versucht *God of War* in seinem Ineinander narrativer und spielmechanischer Momente etwas Vergleichbares.

Das gilt selbst dann, wenn dieses Moment im Spiel am Ende nicht ganz konsequent durchgeführt sein mag. Denn schließlich bedient sich Kratos danach weiterhin der Mittel, die ihn deformiert haben. ■

Daniel Martin Fölge ist Professor für Philosophie und Ästhetik an der Staatlichen Akademie der Bildenden Künste in Stuttgart. Er hat Bücher zum Jazz, zum Design, zur Musikästhetik und zur Natur des Menschen veröffentlicht. Zum Thema Games erschien von ihm 2019 *Computerspiels. Eine Ästhetik im Scharfkampf*. Verlag

SIE

Ein Spielfilm in Retro-gaming-Optik, in dem Hipopper sich in Heilbronn gegen Zombies behaupten – dieser Trip wird bald wahr.

VON OLIVER USCHMANN

Alles begann, als Natalis Lorenz die Idee hatte, drei seiner Buddys in GIFs zu verwandeln. Pot rauschend, cruisend im Cadillac, Peter Rock, Brad Pitch und ein weiterer MC, der es nicht in den Film schaffen wird, der satte sieben Jahre später endlich Form annimmt, angeleitet durch eine Diplomarbeit über das Animationsprojekt, die, so Lorenz schmunzelnd, „eine gewisse Bringeschuld“ erzeugt.

Tales Of The Undead Beats ist eine schrille und einzigartige Vision, die ihre Helden durch Kapitel sendet, die klassische Spielergattungen verkörpern. Das Action-Adventure, der 2D-Shooter, das Run'nGun, GTA in aller Vogelperspektive, das Beam'em up à la Street Fighter oder Body Blows.

„Einem Walkthrough oder ein Let's Play kann man stumpf konsumieren“, sagt Lorenz, „aber diesen Film nicht“, je mehr nostalgische Kenntnisse vorliegen, desto größer die Freude an dieser Dreifach-Würdigung der 16-Bit-Ära, der HipHop-Kultur und der Stadt am Neckar. Hinzu kommt die Herausforderung an das Publikum, mehr Geduld an den Tag zu legen, als in Zeiten der Retrazberührung üblich ist.

Heilbronn, Old School

„Eine Szene dauert so lange, wie die Spielfiguren eben brauchen, um von A nach B zu kommen und ihre Dinge zu erledigen“, erklärt der Digitalkünstler und Illustrator die ästhetische Logik eines Films, der sich dem entschleunigten Tempo und zeitigen Rhythmus alter Spiele bedient. „Eine der letzten Sta-

tionen vor dem Bossfight ist beispielsweise das Falafel Beir, an seinem alten Standort in der Nordstadt. Die Helden stärken sich dort, füllen Energie und Inventory auf. In einem normalen Spielfilm wäre das ein 15-Sekunden-Schnitt. Hier dauert es eben drei Minuten.“

Lorenz hat Dutzende realer Orte seiner Heimatstadt in Pixelkollagen verwandelt, seiner Heimatstadt „vor der BRGGA“, wie er betont, denn die Bundesgartenschau trieb Heilbronn im Jahre 2019 endgültig einige ihrer wenigen Halbwüchser aus. „Die Halbesriede, wo ein Teil der Geschichte spielt, grenzt an das BRGGA-Gelände“, sagt Lorenz, „früher gab es dort den Strafenrich und eine recht regge Clubszene“. Dieser Kiez set nun weitgehend verschwunden.

Der Größennehmer

Während ein professioneller Neer wie Lorenz in seiner Heilbronner Wohnung mit Photoshop und After Effects an der Wiederbelebung der Vergangenheit arbeitet, schließt Dieter Schwarz, „unser Cashew“, die beschaufelte Käthchenstadt aus Kleists eigentümlichem Drama mit Macht in die Zukunft. Der Eigentümer von Kaufland und Lidl baut Heilbronn zum nächsten zentralen Wirtschaftsstandort der Unterteil um.

„Einen Walkthrough oder ein Let's Play kann man stumpf konsumieren“, sagt Lorenz, „aber diesen Film nicht“.

Bundesrepublik um. Er plant ein ganzes Areal zur Erforschung der KI, will Start-ups anlocken, ein Silicon Valley in Baden-Württemberg bauen, jeden klagen Kopf gewinnen, der nicht auf dem Weg in die USA oder nach China ist. Schwarz' schwindender Vermögen alleine sorgt dafür, dass Heilbronn in der Statistik der Städte mit dem höchsten durchschnittlichen Pro-Kopf-Einkommen den ersten Platz belegt. Jeder Mensch vor Ort außer Schwarz könnte pfeife sein und die Stadt hätte sich wahrscheinlich immer noch im Mittelalter in Retro-Gaming-Film von Lorenz alle-



dings ist alles Alte, Kernige und Nicht-Gentrifizierte noch da – das Data 7712, das Bukowski, der Complex 23, die Zigarre, DreamWorld Records oder das Olga Familienzentrum. An den Frachtocontainern auf den Gleisen im Osdalen prangen die Graffiti. Die Heldentruppe ist auf dem Weg zum DJ-Battle im Club Mobilat, in dem vor rund einem Jahrzehnt noch regelmäßig die Wortprollonge stattfand und Heilbronn für eine Weile „auf die Karte des Hip-hop“ setzte. Die Hipopper wollen sich ihre Lebenskultur auch nicht durch die rätselhafte Epidemie nehmen lassen, welche Menschen in Unterteil verwandelt und deren Unterteil Ende offenbart wird. Der Film liest seinen Titel somit gleich auf mehreren Ebenen auf.

Die Beats des HipHop und dessen Trias aus Rap, Graffiti und Breakdance leben hartnäckig weiter, die alte Gaming-Kultur selbstverständliche, die Ontoten in den Heilbronner Straßen, die Schläge kriegen, aber auch der stoische Drang, leben und sich ausleben zu wollen... so, wie Natalis Lorenz sich mit seinem Kompagnon bis ins Detail kinderlich ausstobt. „Wenn sich ein Objekt altert und erfüllt wird, blurren wir die Pixel nicht einfach hoch, sondern bauen alles immer neu auf.“

Der Ton macht die Musik

Den Soundtrack zum Spiel-Film, der dem Begriff erstmals eine ganz andere Konnotation gibt, komponierte und produzierte der ein-gangs erwähnte Peter Rock, der sich 2019 unter Lorenz' kundigen Händen als einer der ersten



in eine Pixelfigur verwandelt. Dynamische und coole, schwere und harte HipHop-Beats wären hier nahelegend gewesen, doch bei der Arbeit mit Obase, Modulatoren und Add-on-Samples fol Lorenz' und ihm auf, dass die Musik hochtoniger klingen muss und kaum bass-

Die Beats des HipHop und dessen Trias aus Rap, Graffiti und Breakdance leben hartnäckig weiter.

lastig bouncen darf. Der Grund: Die Schüsse, Schläge oder Explosionen nehmen in der tödlich-Klanglichkeit im Grunde schon den Bereich des Tiefen und Kantigeren ein. „Bis auf ein paar Breaks und Hibats“ tönt der Soundtrack daher heller und melodischer... „alten der Flow der Synthie-Töne, der bislang im Trailer zu hören ist, zaubert bereits die Gaming-Kindheit hervor. Jedes Kapitel des Films erhält seine eigene, zum repräsentierten Genre passende Musik.“

Tonträger und Lösungsbuch

Während so vom Film selber keine DVD oder Blu-ray geben soll, zieht Lorenz daher aber in Betracht, den Soundtrack auf einem echtem Tonträger zu veröffentlichen. Ebenfalls ange-dacht ist ein klassisches Lösungsbuch, wie man sie damals hatte“. Sollte er dafür allen Erstes die Zeit und das Budget finden, wäre ganz besonders dieses Objekt der Götter der kreativen Schrägheit.

Ein buntes, großes Lösungsbuch zu einem Spiel, das ein reiner Film ist, zu einem Spiel, das man von vornherein nur schaut, wie es heute ohnehin sehr viele Menschen bereits



mit existenten Spielen machen. „Ich nehme mich da selber nicht an“, laut Lorenz, dem es besonders bei neuen Spielen „reicht, sie mir ein, zwei Stunden lang einfach nur anausehen, um einen Eindruck zu bekommen“.

Kiffen und Zocken

Die tausenden von Stunden, die Lorenz in seiner Jugend „mit Kiffen und Zocken“ verbracht hat, betrachtet er im Rückblick sogar ambivalent. Einerseits hätte es ohne die dadurch eingebrachten Erinnerungen an Optik, Sound, Spiegelbild und Seele der Games wohl niemals seinen Film gegeben. Andererseits denkt er heute, dass er seine „Berufung“ als Geoliter, Künstler und Designer mit mehr Zeitbudget für das Wesentliche „früher hätte finden“ und ihr zielstrebig nachgehen können... oder auch ganz realen Hobbys wie dem Basketball, das er nun wieder auf Vereinebene betreibt, weshalb auch das entsprechende Kultspiel NBA Inn in seinem Film seine Hommage erhält.

Was Natalis Lorenz am wenigsten begeistert, ist das Marketing. Schaut man sich den Trailer zu *Tales Of The Undead Beats* an, der seit einigen Wochen auf YouTube zu sehen ist, kleben Augen und Ohren an dreißigmal der spärlichsten und zugleich beeindruckendsten Minuten, die man sich als Spielensatiriker geben kann. Beton von Old-School-Scratchies und der fespig bummernden Musik lernt man die „Heilbronner DJ-Elite“ als Figuren kennen, die sich dem „Untergang“ entgegen stellt. Peter Rock, der mit Platten schmeißt. Officer Bronco, der die Kettensäge schwingt. DJ Tall-



schlock mit seinem Hammer. Winklerino mit der Pumpgun. Dexter mit der Pistole. Brad Pitch mit seinem Hadouken-artigen Energiestoß. Das sieht alles so gut aus, so obskur, so geistig-charmant, dass man erwartet, wenigstens die Klickzahlen eines durchschnittlichen Spielesammler-Kanals zu sehen. Doch da stehen allen Erstes bloß 174 Aufrufe bei Fünf Abonnenten... und der Kanal von Natalis hat nicht mal ein Profilbild.

Kreativität statt PR

„Ich weiß, dass ich Werbung machen müsste“, lacht Lorenz, „aber sich hin hat viel lieber kreativ, als mich um PR oder gar um Social Media zu kümmern. Du kannst entweder produktiv am Projekt arbeiten und deine realtliche Zeit mit der Familie verbringen oder die ganze Zeit fucking Werbung machen.“

Sogar mit der Frage, bei welchen Filmfestivals ein derart einzigartiges Werk wie seines einzurichten sei oder welche Gaming Events es auffahren könnten, hat er sich noch nicht befasst.

Im Hintergrund stehen beim Interview jede Menge Bücher im Regal. Von den Spielen und Konsolen hat er nur die absoluten Lieblinge seiner Jugend behalten... „Ich habe noch mein NES, mein Super Nintendo, meine drei Gameboys und einige Spiele, die mir wichtig waren, wie *Zelda*, *Secret Of Mana* oder *NBA Jam*. Ansonsten bin ich eher „Comic-Sammler“. Seine kleinen Helden finden am Ende des Spielfilms heraus, wer der „Strippenzieher der Apokalypse“ war. Wir dürfen gespannt sein, ob dieser Schurke ein Vorbild hat, das in Heilbronn die heutigen Strippen zieht. *

Allein der Flow der Synthie-Töne, der bislang im Trailer zu hören ist, zaubert bereits die Gaming-Kindheit hervor.

Oliver Uschmann, der auch schon früher für GEE geschrieben hat, spielt, liest und schreibt, seit er denken kann. Gemeinsam mit Sybil Witt veröffentlichte er Romane, Jugendliteratur und erzählende Sachbücher, in denen Gaming häufig eine tragende Rolle spielt.

Storys

Storys

LEBEN



GEE[®]

GEE MEDIA & MARKETING GMBH

PLANCKSTR. 15

22765 HAMBURG

Volker Hansch
CEO

+49-(0)171-8982440
hansch@geemag.de

Schießerei im Bundestag: Politiker spielen erstmals „Counter-Strike“

Pantoffeltierchen unter Strom: Wieso ein Biologe aus Einzelern Spiele baut

Im Test: Dragon Age II, Bulletstorm, Okamiden, Yakuza 4, Stacking

GEE

SPIELE · KULTUR · RAUSCH

PS3 · XBOX 360 · Wii · PC · DS · PSP · IPHONE · IPAD
April 2011 · € 5,50 · A 6,80 · 111/751 171

Special:
Nintendo 3DS

Was taugt das
3D-Handheld
wirklich?

Crisis 2

Von Krise keine Spur. Wie die berühmtesten deutschen Entwickler New York zerlegen und jetzt auch die Konsolen erobern



www.geemag.de

GEE

SPIELZEIT FÜR RAUBER

Special:
Nintendo 3DS

Wie taugt das
3D-Handheld
wirklich?

Crysis 2

keine Spur. Wie die
ersten deutschen
New York zerlegen und
Konsolen erobern



INHALT



Inhalt



NEUES

11 Das Beste aus der Welt von 1 und 0

36 The Wonderful 101

37 Gone Home

38 Der Puppenspieler

SPIELE

20 Beyond: Two Souls
Ellen Page als Spielfigur

40 Brothers:
A Tale Of Two Sons

28 Rayman Legends

42 Special: 10 Jahre GEE
Mehr Liebe!

30 Grand Theft Auto V
Zurück in Los Santos

34 Killer Is Dead

STORYS

46 Next-Gen-Ausblick: Zeitenwende
Werden die neuen Konsolen Videospiele verändern?

54 Oculus Rift: Blick in die Zukunft

58 Kurzgeschichte: Alles unter Kontrolle
Romanautor Oliver Uschmann über sein Leben mit Spielen

62 Special: 10 Jahre GEE
Recherche und Rausch

64 Diskussionsrunde: „Lohnt sich das eigentlich?“
Der Spielejournalismus in der Krise

70 Abschiedsbrief: Zehn Dinge, die ich an dir hasse



28

FINALE

106 Kolumne: Schluss mit den Booth Babes!
Sonja Müller über Sexismus

108 Kolumne: Geh's noch?
Sven Stille über Emotionen

110 Die letzte Kolumne
Tobias O. Meißner über das perfekte Kolumnenthema

112 Impressum

114 Die letzte Seite

Inhalt



20-43

SPIELE

- 20 Beyond: Two Souls
- 28 Rayman Legends
- 30 Grand Theft Auto V
- 34 Killer Is Dead
- 36 The Wonderful 101
- 37 Gone Home
- 38 Der Puppenspieler
- 40 Brothers: A Tale Of Two Sons
- 42 Special: Mehr Liebe!

ZEHN DINGE, DIE ICH AN DIR HASSE

Klar, wir lieben Spiele. Love For Games, Baby! Gerade weil sie uns so am Herzen liegen, regen wir uns so gern über sie auf. GEE-Autor Danny Krügel hat sich jedoch einmal zu oft ärgern müssen. Dies ist sein Abschiedsbrief

Text: Danny Krügel, Illustration: Axel Pfander



Liebes Spiel,

ich weiß, ist schon 'ne Weile her ... Du bist sicher nicht begeistert, von mir zu hören, nachdem ich einfach den Kontakt abgebrochen hatte. Es tut mir leid, aber das mit uns beiden hatte einfach keinen Sinn mehr.

Mir ist es nicht leichtgefallen – bei allem, was wir durchgemacht haben. Ich weiß noch, ganz am Anfang, wie aufgeregt wir

durch Labyrinth vor Gespenstern weggerannt sind und gar nicht genug kriegen konnten von den bunten Pillen, die überall rumlagen. Und ich werde nie vergessen, wie sich auf dem Marsmond Phobos aus einem Dimensionstor Dämonen auf uns stürzten und plötzlich alles so irre dreidimensional aussah. Manchmal haben wir vielleicht et-

was über die Stränge geschlagen (auf die ich mit dem Hamster und der Mikrowelle bin ich bis heute nicht stolz), aber meistens haben wir echt viel Spaß gehabt.

Trotzdem konnte ich nicht mehr. Du bist war das wohl ein Schock. Schäre, nach den Jahren bin ich Dir eine Erklärung schuldig. Also hör gut zu – auch, wenn's weht.



Deine Oberflächlichkeit nervt

Du siehst verdammt gut aus – und weißt es auch. Ich will gar nicht so tun, als hätte mir das nicht gefallen: Klar sind mir die Augen übergegangen, als ich zum ersten Mal in „Gothic“ auf einem Berg stand und die ganze Welt von oben bestaunen konnte. Und ich konnte mich kaum einkriegen, als das Wasser in „Half-Life 2“ so malerische Wellen schlug, dass ich fürchtete, nasse Füße zu kriegen. Aber als die Jahre vergingen und Du nur hübscher wurdest, fragte ich mich immer öfter: Denkst Du eigentlich auch noch mal an was anderes als daran, Dich rauszuputzen?

Hand aufs Herz: Du bist doch immer so beschäftigt damit, mit Deinen Partikelleffekten, dynamischen Lichtern und Blooming zu protzen, dass Du Dich nie fragen würdest, ob wirklich immer noch alle durch das immer gleiche Fadenkreuz auf die immer gleichen Schilderhorden zielen und mit dem immer gleichen Button niedermähen wollen. Intelligente, neue Spielprinzipien? Fehlanzeige. Statt IQ nur HD und FPS.

Apropos Soldnerhorden:



Dein Militarismus kotzt mich an

„In der Hölle der Front werden Helden geboren!“ „Im Namen der Freiheit kämpfen sie für ihr Vaterland.“ „Der Preis des Sieges wird mit dem Blut von Männern gezahlt.“ Hörst Du Dir eigentlich selbst bei dem ganzen Scheiß mal zu?

Sicher: Auch mir schlug das Herz bis zum Hals, als mir in den engen Gassen von „Modern Warfare“ die Kugeln um die Ohren pflöfen oder ich im Tarnanzug nur Schritte neben einem feindlichen Trupp vorbeikroch. Aber jede Soldatenehre-Ansprache, jeder patriotismustriefende Dialog und jede Cutscene, die wie ein Army-Werbeclip aussah, trieb mir das Fräsestück hoch.

Du hast mir so oft „Das intensivste Weltkriegserlebnis aller Zeiten“ versprochen, mich so oft US-Bomber im Weichzeichner zu Streicherklängen in den Kampf fliegen sehen, mir so oft gesagt, wie ein tapferer All-American Hero von finsternen Turbantäglern getroffen in Zeitlupe niedersinkt, dass ich mir am Ende eigentlich nur noch eines gewünscht habe: ein Sondereinsatzkommando gegen vor Klisteees klebenden Horrarpatriotismus-Terror in Games.

Tja, aber es ist wohl kein Wunder, dass Du auf solchen Schwachsinn abfährst, denn ...



Du bist so naiv

Ich hab immer gedacht: Wir beide sind zusammen groß geworden, das verbindet. Es hat gedauert, bis ich begriffen habe, dass du eigentlich nie erwachsen geworden bist. Du denkst immer noch genauso schwarz-weiß wie damals, als wir Kinder waren. Du glaubst immer noch an das reine Gute, das eben gut ist, weil es mit Vornamen Jack, John oder Joe heißt, dicke Muskeln hat, in Omelineri redet und alle Aliens, Terroristen und Nazizombies niederballert, die nicht bei drei auf den Bäumen sind. Genauso fest, wie Du daran glaubst, dass man das reine Böse daran erkennt, dass es ständig die Tochter des US-Präsidenten entführt – und dass man ihm sein angebrochenes Bösesin nur austreiben kann, indem man es möglichst gründlich tötet.

Wundert mich nicht. Schließlich passt diese Vorstellung ja prima zu dem tumben Spielprinzip, das Du seit Jahrzehnten so erfolgreich recycelst: Töten = gewinnen. Sterben = verlieren. Und wir wissen ja, dass am Ende immer das Gute gewinnen muss.



ZEITENWENDE

Die neuen Konsolen kommen. Viele freuen sich auf Playstation 4 und Xbox One. Doch was nützen schönere Grafik und neue Zusatzfunktionen, wenn die Spiele letztendlich die gleichen bleiben?

Text: Carsten Görg

Und das ist jetzt die nächste Generation? Es war eine unbedachte Frage. Die Antwort ist ein dezenter Fingerzeig auf den Controllern. Er gehört zur Playstation 4. Beim genaueren Hinschauen fällt es dann auch mir auf: Das Wasser sieht sehr gut aus, die Figuren sind schärfer gezeichnet, die Grafik insgesamt detaillierter. Gut, meinetwegen. Aber sollte das etwas alles sein? Ist eine verbesserte Grafik alles, was die Playstation 4 und Xbox One bringen? Geht es bei Spielen nur noch um die äußeren Werte?

Geräte
Bringen wir es schnell hinter uns: Die ersten Spiele der nächsten Konsolengeneration werden nicht viel anders aussehen als die

jetzigen. Das ist klar. Der Schritt von HD zu besserem HD ist nicht so groß wie der von 2D zu 3D oder der von alter Fernsehauflosung zu HD. Es sieht halt alles etwas besser aus, Achselzucken. Braucht man diese neue Generation?

„Die Industrie geht gerade durch einen drastischen Wandel“, hält Alain Corre dagegen. Er ist der Europa- und Asienchef von Ubisoft und fast seit Gründung des Unternehmens dabei. Dieser Konsolenwechsel sei der Bedeutamste seit Langem, sagt er. Ihm geht es dabei nicht um die Grafik. Sondern um das, was in den acht Jahren seit Einführung der letzten Konsolengeneration passiert ist. Als die Xbox 360 auf den Markt kam, gab es Facebook nur an einigen Universitäten der USA. Als die Playstation 3 erschien, gab es Twitter noch nicht. Youtube war unbekannt. Touchscreen, Bewegungs- und Sprachsteuerung klangen nach Science-Fiction. Inzwischen geht jeder täglich damit um, Apps und

Downloads haben Vertriebsmodelle eingeklempt, neue Märkte geschaffen, neue Leute zum Spielen gebracht. Nur beinahe als zuvor. Einzig die aktuellen Spielregeln hinken hinterher. Wenn neue Technologien integriert sind, so sind sie später aufgenommen worden, sind nichts, was tief im Selbstverständnis der Konsolen verankert ist, sondern werden. Und das ist ein untragbarer Zustand für eine Industrie, die Innovationen braucht und schafft wie kaum eine andere. Das muss jetzt geändert werden. Mit den neuen Konsolen, mit Xbox One und Playstation 4, beide fast zeitgleich auf den Markt gekommen. Ein Konsolenkampf im direkten Duell.

Der größte Teil dieses angeblichen Duells ist Marketinggetöse. Im Grunde kann man der großen Drei – ja, Nintendo gehört auch dazu – Microsoft und Sony immer noch dazu zurechnen, die anderen. Jeder bedient eine etwas andere Zielgruppe, jeder hat seine Patente

Die jetzigen Konsolen sind von der Zeit überholt worden. Das ist ein untragbarer Zustand für die Videospiegelindustrie

befruchtet den Markt. Und je breiter der Markt ist, desto mehr potenzielle Kunden, desto mehr kann der einzelne Titel in der Entwicklung kosten.

Für Microsoft und Sony hängt die Zukunft der Unternehmen an den Spielekonsolen. Bei Sony ist die Playstation einer der wenigen Gewinnbringer im Konzern, bei Microsoft bildet die Xbox den Kern einer Neuausrichtung des Geschäftes. Weg von

den Betriebssystemen und Officeprogrammen. Hin zu Unterhaltung, Inhalten und Hardware. Der Abgang von Steve Ballmer als Firmenchef deutet es bereits an: Eine Zeitenwende ist da.

Nur: Wessen Zukunft an einem Gerät hängt, der agiert vorsichtig. Wartet lange, um neue Hardware zu präsentieren. Und hat damit womöglich schon Kunden verloren. Die neuen Konsolen sollen Spieler zu

rückbringen, die gelangweilt waren. Ob das gelingt, bleibt abzuwarten.

Nintendo hat das spüren müssen. Die Wii U hat zwar einen guten Start hingelegt, liegt aber seitdem eher bleiern in den Regalen. Die Spieler wollen nicht so, wie sich Nintendo das vorgestellt hat. Genauso Sonys Vita: Immer wieder musste der Konzern die Verkaufszahlen nach unten korrigieren. Am Gerät selbst liegt es nicht. Das ist ein Handheld, das alles hat, was man erwartet. Solide gebaut, voller kleiner Ideen. Und doch wirkt die Vita wie ein Dinosaurier in Zeiten von Smartphones und Tablets.

Es sind Wärmehülsen, die im Markt aufmerksam beobachtet wurden. Die Gründe für die Misserfolge sind einfach: Nintendo hat es









protiviti

98%

unserer Kund*innen wollen auch für zukünftige
Projekte mit Protiviti zusammenarbeiten



protiviti

WARUM?

Weil sie unser Verständnis von Beratung lieben.



KULTUR

Wir glauben, dass die
Umwelt, in der wir
arbeiten, einen großen
Einfluss auf unser
Erfolg hat.



LEISTUNGSVERSPRECHEN

Wir haben eine
Verantwortung für einen
Erfolg und sorgen für
rechtzeitige Ergebnisse.



PRAKTIK

Wir arbeiten wie
Entrepreneure –
auch hier ist es, wenn
es sein muss.



SPIRIT

Wir sind stolz
auf unser Team, es
wird immer besser, es
wird immer besser, es
wird immer besser.



ANSPRUCH

Wir verfolgen hohe
soziale und ökologische
Standards und wollen uns
stets verbessern.



KNOW-HOW

Wir sind Netzwerker
und können neue, wertvolle
Ideen und Lösungen mit
Spezialwissen aus.



protiviti

98%

unserer Kunden wollen auch für zukünftige Projekte mit Protiviti zusammenarbeiten

protiviti

WARUM?

Weil sie unser Verständnis von Beratung lieben



Unternehmensberatung

Strategie
Operative
Transformation

IT & Digital
Management
Consulting

Business
Development
Consulting

Human
Capital
Management

Legal
Compliance
Consulting

Real Estate
Consulting

Supply Chain
Management

Talent
Management

Value
Chain
Optimization

Workforce
Management

protiviti
Global Business Consulting

PROTIVITI DEUTSCHLAND

IHR POTENZIAL -
UNSERE AUFGABE

Individuelle Lösungen für Ihren Erfolg

protiviti



QUALITY

LEUTE, LOOKS UND LEBENSART

No 01/02 - 2022

IN TOUCH

RACE
Nico Xtreme

SIXTINISCHE
KAPELLE
Mit anderen Augen

ITALIEN
Tuscany taste

DANIEL CRAIG
Be my Babycord

TATÜTATA
Law & Luxury

DE 8,90 €
FR 9,90 €
UK 10,00 €
US 12,00 €
AUS 12,00 €

PRINT & DIGITAL ZU EINEM PREIS!

quality-magazine.de





Boxenstop im

Casino

Chic, aber niemals bieder.
Die Mode von Charaf Tajer



I

Die Pariser Modeszene wird gerade aufgewirbelt. Casablanca heißt das von Charaf Tajer gegründete Label, das Sportswear und Schneiderkunst mit beeindruckender Lassigkeit unter einen Hut bekommt. Die Herbst-Winter-Kollektion entführt geradewegs in wilde Party-Nächte nach Monte-Carlo.

von Norman Kietzmann

Im Nachtleben kommt alles zusammen. Und darin ist Charaf Tajer gewiss kein Unbekannter. Der gebürtige Pariser gehört zu den Gründern des Event-Kollektivs Pain Au Chocolat. 2010 eröffnete er im 10. Arrondissement die Restaurant-Bar Le Pompon, deren Keller mit einer verdeckten Tanzfläche aufwartet. Musiker wie The Black Keys oder Ariel Pink spielten dort ebenso wie die angesagtesten DJs der Stadt. An den Plattentellern stand auch das offene Virgil Abloh, lange vor seiner Ernennung zum Chief Designer der Louis-Vuitton-Herrenkollektion. Die Fashionistas bewillkerten allabendlich die Bar und ihren Secret Club. Doch Charaf Tajer mischte bald selbst in der Mode mit.

Erst gründete er das Streetwear-Label Pigalle. 2017 folgte eine Kollektion mit Virgil Abloh's Label Off-White sowie eine Benennungskritik im Supreme. Parallel wachte er als Art Director über die Abende im Le Pompon. 2018 erfüllte sich Charaf Tajer seinen Traum. Er gründete sein eigenes Herrenmodellabel, das er Casablanca taufte und zwei Jahre später um eine Damenkollektion ergänzte. Der Name ist eine doppelte Referenz. Zum einen an seine marokkanischen Wurzeln – seine Eltern hatten sich in einem Kladderattel in Casablanca kennen und lieben gelernt, bevor sie gemeinsam nach Paris zogen. Die zweite Stadt am Meer ist für Charaf Tajer immer auch Sinnbild für die Eleganz der alten Welt. Und deswegen bleibt es nicht bei Streetwear. Die Regeln auf der Cas-Strada werden weit nach oben gefahren, jedoch – und das ist der er



Charaf Tajer: „Ich möchte Schönheit und Selbstbewusstsein aussenden.“

oons und Rennfahrer zusammen. Die Kollektion kombiniert die Tageslich-Asthetik der Formel-1-Sportkleidung mit dem Late-Night-Glamour des Casinos“, bringt Charaf Tajer die Wirkung auf den Punkt. Und so treffen „Düningsmätze auf Smoking, Bierjacketen auf Abendkleider. Das Motiv des Roulette-Tisches taucht auf bedruckten Seidenkleidern und gesteppten Mänteln auf. Die Blätter französischer Spielkarten – Pique, Herz und das einem Kleeblatt nachempfundene Kreuz – werden in Aussparungen für Kleider oder Blusen eingesetzt. Aus der roten Raute der Kans-Spielkarte entsteht durch Multiplikation und starke Vergrößerung ein grafisches Stoffmuster, das Assoziationen an die Kleidung von Harlekinen erweckt. Einen daraus gefertigten Mantel trägt Charaf Tajer, als er im Video einen Cameo-Auftritt als Pianist meistert. Andere Kleider und Jacken wiederum zeigen an den Schultern rote Dreiecke, die an das Grafikdesign von Marlboro-Zigarettschächeln denken lassen. Schlot der Casablanca-Schriftzug folgt hier der Typografie der Cowboy-Tabakmarke.

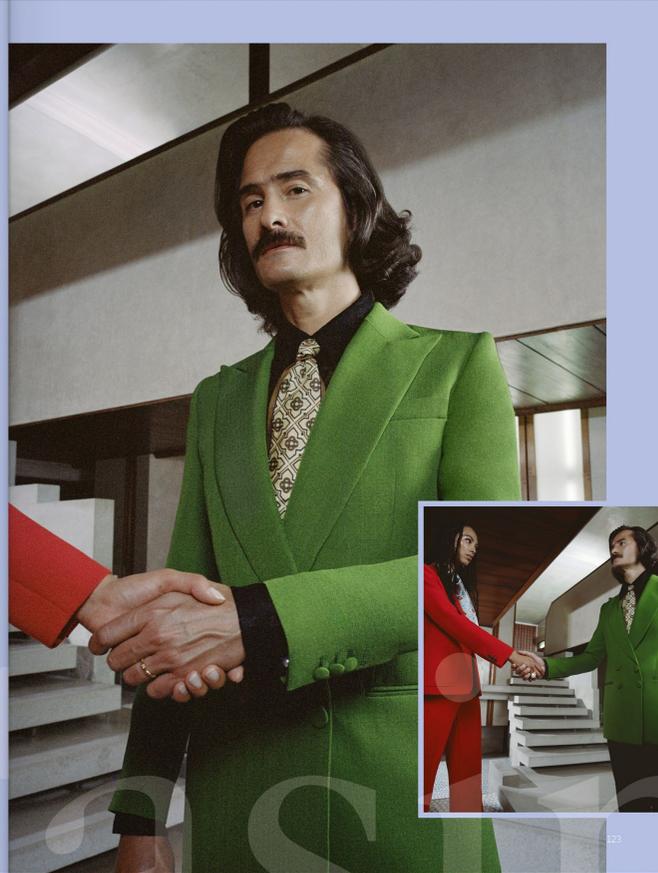
„Ich möchte Schönheit und Selbstbewusstsein aussenden“, sagt Charaf Tajer anlässlich seiner Nominierung für den LVMH Prix 2022, bei dem pandemiebedingt alle Teilnehmer zu Gewinnern erklärt wurden. Im französischen Luxus-Konglomerat scheint Charaf Tajer durchaus Eindruck hinterlassen zu haben. Im Frühling 2021 brodelte die Gerüchteküche, dass er kurz davor stehe, zum neuen Chefdesigner von Kenzo ernannt zu werden. Demas wurde zwar nicht – der Posten ging an Nig, den Designer des Streetwear Labels A Bathing Ape, doch es spricht Bände, dass die Personalie erst ein halbes Jahr offiziell verlautet wurde und damit viel Raum zur Spekulation blieb. Mit seinem Faible für atmosphärische Drucke wäre Charaf Tajer ein passender Nachfolger für das 1970 von Kenzo Talada gegründete Label, das zum LVMH-Universum gehört.

Doch Charaf Tajer scheint lieber mit seiner eigenen Marke expandieren zu wollen, die inzwischen in über 200 Boutiquen verkauft wird, darunter auch bei Browns, United Arrows oder im Kaufhaus DeW. „Mein Wunsch für Casablanca war, dass es sich um das beste der französischen Luxusmarken ergänzen und eine neue Welt klassischer Marken einläutet“, gibt sich der 36-jährige selbstbewusst. Dass die erste Kollektion im Wohnzimmer seiner Mutter im Pariser Stadtteil Belleville gezeigt wurde, hat die Marke sympathisch gemacht. Doch nun heißt es: gehen zu denken. Mit dem im August vorgelegten Singier „XO-72“ geht die Kooperation mit New Balance in die nächste Runde – natürlich war alles in Minuten ausverkauft. Und nach der Formel-1- und Casino-Welt von Monte-Carlo nimmt Charaf Tajer schon das nächste Ziel ins Visier: Die eher falls mit einem poppigen Video in Szene gesetzte Sommerkollektion 2022 „Maison Sae“ entführt geradeweg ins poppige Japan der Neuzugarten.

Der entscheidende Punkt – ohne in Steifheit oder Langeweile abzudriften. Eleganz wird von Charaf Tajer in eine elektrisierende Mixtur aus Energie und Lässigkeit verwandelt.

Die aktuelle Herbst-Winter-Kollektion trägt den Namen „Casablanca Grand Prix“ und entführt geradeweg in die glamourösen Sechziger und Siebziger in Monte-Carlo. Das dazugehörige Video wurde im Hôtel de La Pava gedreht, einem prächtigen Stadthaus an den Champs-Élysées, das von einer der berühmtesten Kurtisanen des 19. Jahrhunderts erbaut worden war und seit 1983 den exklusiven Terefers Member's Club beherbergt. Ein passender Rahmen, nicht nur mit seinem opulanten Treppenhäus aus gelben Onyx, schweren Teppichen und Fransensofas sowie einem riesigen Billardtisch. Auch eine lebensgroße Attrappe eines Formel-1-Wagens bildet das Setting für eine Party der Casablanca Kids – natürlich mit Doppel-C-Logos am Spolier und einem Fahrerhelm mit bedrucktem Lotseer-Kanz.

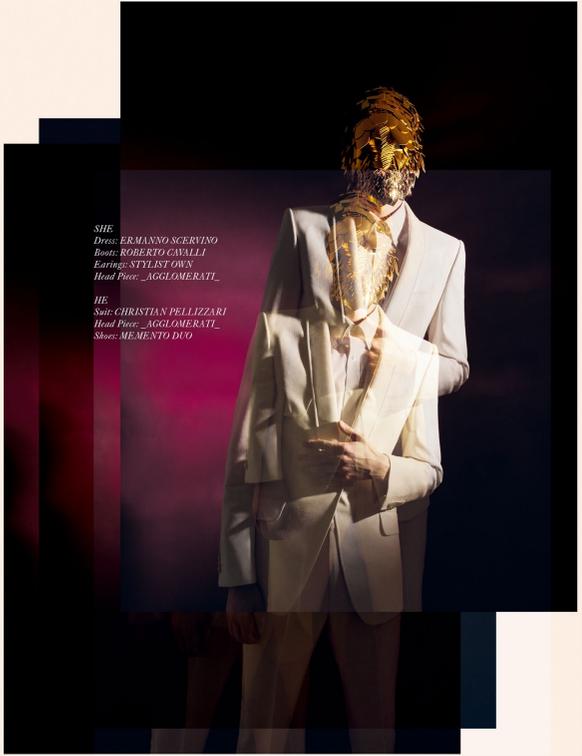
„Im Casino von Monte-Carlo treffen Liebende, Spieler, Ty-





UNFORGIVEN

PHOTOGRAPHY
BY BYRON MOLLINEDO



SHE:
Dress: **ERMANNO SCERVINO**
Boots: **ROBERTO CAVALLI**
Earrings: **STYLIST OWN**
Head Piece: **_AGGLOMERATI_**

HE:
Suit: **CHRISTIAN PELLIZZARI**
Head Piece: **_AGGLOMERATI_**
Shoes: **MEMENTO DCO**



AM WASSER GEBAUT

Kaum ein Land liegt so weit unter dem Meeresspiegel wie die Niederlande. Die Hälfte der Gesamtfläche liegt weniger

als einen Meter über und sogar rund ein Viertel unterhalb des Meeresspiegels. Das Wasser



Eine typische und doch überraschende Hausform.

liegt den Niederlanden quasi in den Genen und so ist es kaum verwunderlich, dass sie alternative Wohnmöglichkeiten entwarfen,

um nicht wie in Venedig mit den Gondeln über die Kanäle schippern zu müssen.

von Delilah Werdermann

Foto: © JZP

Das schwimmende Haus, Teil eines neuen schwimmenden Dorfes will die nachhaltigste schwimmende Gemeinschaft Europas schaffen.





schaft auf dem Wasser zu werden. Im Auftrag von CPO Schoonschip wurde ein Stadtplan erstellt und über 100 Einwohner zogen in einen stillgelegten Kanal, um sich dort auf dem Wasser niederzulassen. Der Standort ist durch seine starke industrielle Vergangenheit geprägt, ist aber heute einer der Amsterdammer Stadtteile, der sich am schnellsten verändert, und sich in einen multifunktionalen Wohnbereich verwandelt. Das neue schwimmende Viertel mit städtischem Ökosystem bettet sich auch nahtlos in das Großstadtleben ein: Nutzungsenergie und Wasser werden verwendet und recycelt, um den Nährstoffkreislauf in Gang zu halten, um Abfall zu reduzieren und zusätzlich Platz für eine natürliche Artenvielfalt zu schaffen. Neben einer kreisförmig angelegten Bauweise verbindet ein intelligenter Steg die 46 schwimmenden Haushalte sowohl miteinander als auch mit dem Kai, womit er zeitgleich als sozialer Hotspot funktioniert, an dem sich die Bewohner zu einem kleinen Plausch treffen. Das dezentralisierte Ökosystem mit Steg, auch „Smart Grid“ genannt, ist wie eine Art Subsistenzwirtschaft, in der alle Bewohner mit der Kryptowährung „Joillette“ sogar mit ihrem eigens erzeugten Solarstrom untereinander Handel treiben. Unter der Oberfläche ist der Steg mit einem funktionalen Anschluss ausgestattet, an dem alle Energie-, Abfall- und Wasserleitungen sämtlicher Haushalte angeschlossen sind.

Interieur und Exterieur präsentieren sich in Einzigartigkeit, durften doch alle Bewohner ihren bevorzugten Architekten wählen. Ein Design-Highlight bieten dabei die preisgekrönten Architekten von I29, die bekannt sind für ihre „out of the box“-Kreativität. Die Kunden von I29 wünsch-



Besonders beliebt ist der schwimmende Hausbau (arkonbau), auch „Floating Homes“ genannt. Charakteristisch ist das angelegte Trockendock mit einem über angelehnten Wassersystem befindlichen Häuschen. In einem Teil Amsterdams, in Schoonschip, entsteht derzeit eine ganze Siedlung auf dem Wasser, die als das „Schoonschip Project“ bekannt ist. Das gemeinschaftliche Projekt im Norden von Amsterdam dient vor allem der Förderung einer ökologischen und energieautarken Wohnform. Schoonschip ist die moderne Form eines schwimmenden Dorfes mit 46 Haushalten, mit dem Ziel, Europas nachhaltigste Gemein-

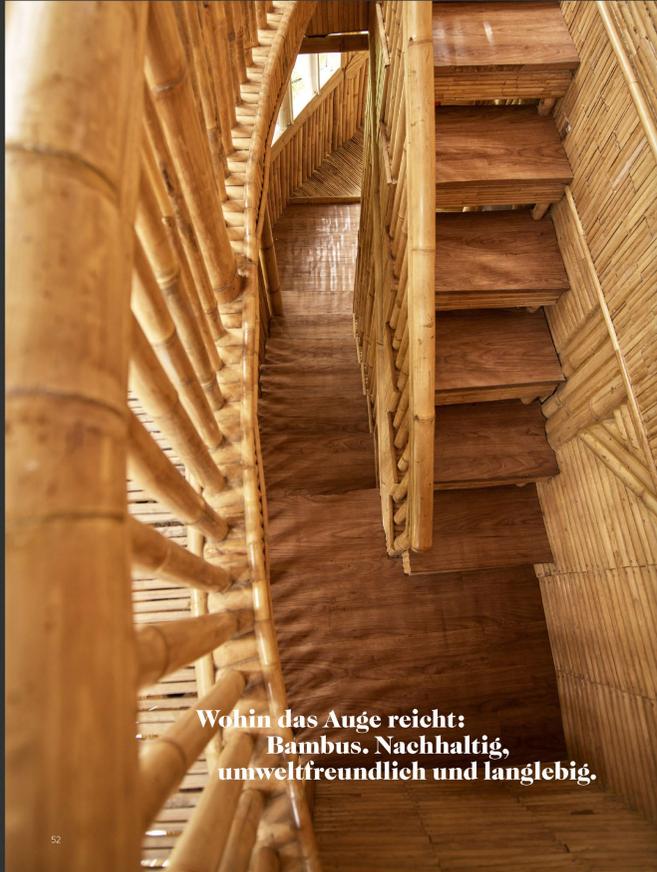
ten sich vor allem große Häuser, die den gesamten Platz ausnutzen und dennoch eine typische und zugleich überraschende Bauweise aufweisen. Entstanden ist ein geneigtes Dach mit einer eingebaute Diagonale in der Mauerkrone, die zu einer Optimierung des nutzbaren Raums im Inneren führt und ein ikonisches Design im Außenbereich ermöglicht. Für I29 sind Inneres und Äußeres untrennbar miteinander verbunden und als Einheit betrachtet, um ein klares und einheitliches Ergebnis zu schaffen. So stehen alle Bereiche in offener Verbindung zum dreieckigen Atrium. Das Layout wurde durch eine Loggia-Terrasse erweitert, die sich direkt über dem Wasser befindet. Erneut ein Zusammenspiel von innen und außen, denn während man sich durch das Haus bewegt, verändert sich stetig die Aussicht. Das Erdgeschoss bietet direkten Blick auf das Wasser, während das Wohnzimmer die Umgebung von Schoonschip freiligt, in der Küche im obersten Stockwerk erwarten einen die Süd- und Nordseite des Kanals.

Die „Floating Homes“ von Schoonschip stehen für ökologische sowie technische Nachhaltigkeit, aber auch für den sozialen Zusammenhalt. Fast wie in einem kleinen Dorf, in dem jeder jeden kennt. Und wer hier wohnt, ist überzeugt, dass die Zukunft in alternativen Bauformen liegt, bei der die Kinder und Enkelkinder den Eltern zukünftig keine Gedanken- und Verantwortungslosigkeit vorwerfen. Mittlerweile gibt es sogar eine gemeinsame WhatsApp-Gruppe. Auch finanziell werden die Kosten für das Projekt gemeinschaftlich getragen, damit alle Bewohner eine Chance haben. Die schwimmenden Dörfer sind bereits jetzt die

ersten Resultate eines ambitionierten Ziels: Die Niederlande wollen eldertisch werden, das heißt, die Infrastruktur soll ohne Gas auskommen. Doch bevor dieses Ziel erreicht wird, wird wohl noch ein Weilchen vergehen.



1. Jeroen Delleissen und Jappo Zanen von I29
2. Ein intelligenter Steg verbindet die 46 schwimmenden Haushalte miteinander.
3. Jedes einzelne Haus kann in Architektur und Innenausstattung einzigartig sein.
4. Innovative Raumlösungen und lichtdurchflutete Innenräume.



Wohin das Auge reicht:
**Bambus. Nachhaltig,
 umweltfreundlich und langlebig.**

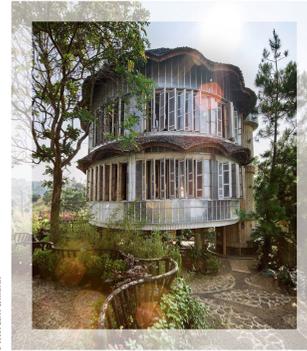


Foto: Erik Dieraff



in Indonesien handelt, denn sowohl Exterieur als auch Interieur hätten das Potenzial für eine fabelhafte Luxusunterkunft, die für mit viel Raum für Individualität, lässt, weit ab vom hektischen Alltag. Das zweite Gebäude, „Kujang“, ist ein zweistöckiges Gebäude und lädt für allerlei Treffen sowie Versammlungen unter freiem Himmel ein und wird die geplante Schule beherbergen. Innerhalb des Gebäudes gibt es zudem eine Werkstatt und einen unterirdischen Gelestraum. Auch hier wurde der gesamte Komplex aus Bambus gebaut mit einem Reerdach aus Nipapsalm. Ein optischer Hingucker ist hier die verspielte Balustrade, die zur westlichen Seite der Java-Insel ausgerichtet ist. Die ausgefeilte, hyperbolöide Form erzeugt eine Silhouette, die dem Flügelschlagen von Vögeln ähnelt oder der Bewegung des Kujang (auch Kudi im Deutschen genannt, eine traditionelle Waffe in der Sundatradition. Der dritte und letzte Bereich, „Saderhana“, besteht aus

zwei einstöckigen Gebäuden am Rand des Komplexes: Hier sind das Designstudio und die Zahnarztpraxis untergebracht. Spätestens diese Aspekte in Kombination mit dem verwendeten Material beschieren dem „Piyandeling“ ein Alleinstellungsmerkmal, das nicht mehr viel mit einem üblichen Wohnhaus gemein hat. Dass Bambus nicht nur schick und umweltschonend ist, ist schon lange bekannt, aber kostensparend ist es außerdem: RAW Architecture teilte mit, dass dank der Verwendung des Bambus nur die Hälfte des erwarteten Rohbudgets genutzt wurde, obwohl das gesamte Budget schon zu Beginn knapp bemessen war. Ein Bambushaus ist also viel mehr als nur eine ressourcenschonende Alternative zum herkömmlichen Hausbau, vielmehr ist es ein Ort, der viele Möglichkeiten in der Gestaltung des urbanen Wohnraumes schafft und vielleicht als neue architektonische Inspiration für die Zukunft dient.

TUSCANY



con *Susanne Föhr*

taste

Schon immer gehörte die Toskana zu den schönsten Landstrichen Italiens und zu den weltweit begehrtesten Sehensuchtsorten. Doch gerade jetzt, in Zeiten immer noch begrenzter Mobilität, scheint die Toskana für die Europäer begehrtter denn je, da sie auf wunderbare Weise Tradition und Innovation miteinander verbindet, und die schönste Form des Dolce Vita zu bieten hat. Quality besuchte einige dieser besonderen Plätze.

TUSCANY



Versteckt zwischen den Hügeln der Toskana Entspannung und Wellness.

Die von Paola Navone entworfenen Zimmer stehen für zurückhaltende Ästhetik.

Foto: © COMO Castello Del Nero



Im wunderschönen Ambiente der Toskana Geist und Körper in Einklang bringen



ingebettet in den sanften Hügeln der Toskana liegt das Como Castello Del Nero. Die das Castello umgebenden Ländereien sind groß, auf denen vorwiegend hervorragende Oliven sowie auch Wein angebaut werden. Die verschiedenen Liegenschaften auf dem großen Terrain haben weiteres Ausbaupotenzial und man munkelt, dass gerade eine dieser Liegenschaften für die Inhaber der Comogruppe ganz persönlich ausgebaut wird. Die Lage ist grandios: nur wenige Kilometer entfernt von den Renaissance-Städten Florenz und Siena. Herz des historischen Anwesens, das sich auf 740 Hektar erstreckt, ist ein Schloss aus dem zwölften Jahrhundert mit Fresken aus der Renaissance und zeitgenössischem Design. Das außergewöhnliche Hotel konnte erst vor ein paar Monaten eröffnet und bietet dank der bekannten Malinler Designerin Paola Navone eine überraschend frische

Kombination aus Tradition und moderner Leichtigkeit. Ein kleiner Innenhof entpuppt sich als außergewöhnlicher kleiner Spiegelsaal, die Wände sind meist in industrial Grautönen gehalten, mit vielen fantasievollen und inspirierenden Elementen. Ein sehr großes Castello mit vielen intimen Plätzen, sodass sich die Gäste der 60 Zimmer sets gelogen fühlen. Das Resort bietet außerdem ein mit einem Michelin-Stern ausgezeichnetes gastronomisches Angebot mit toskanischen Produkten: vom Erzeuger auf den Tisch. Eines der wohl besten italienischen Frühstücker, die ich je gesehen habe, zubereitet von der Küche des Sternekochs. Der perfekte Start in den Tag: fürsorglich versorgt mit kleinen Spezialitäten und mit einem Blick, der weit in die toskanische Landschaft reicht, über Taler und Hügel mit Weinreben, Olivenblättern, gesäumt von den strengen und charakteristi-

schen Pinienalleen und all der Romantik, welche die Toskana zu bieten hat. Faszinierend auch das 1200 m² große Spa, welches in den so genannten Katakomben des Castellatos untergebracht wurde. Dort erwarten einen wirkungsvolle und wohltuende Wellness-Therapien im COMO Shambhala Retreat. Auch Wanderlustige kommen hier gänzlich auf ihre Kosten. So bietet die Umgebung des Landguts zahlreiche Wanderwege. Ein besonderes Ereignis ist beispielsweise die Jagd nach weißem und schwarzem Trüffel an der Seite eines Baruffain, eines ausgebildeten Trüffeljägers. Für diejenigen, die auch gleich mehr von der toskanischen Küche lernen möchten, steht Sternekoch Giovanni Luca Di Piero seinen Gästen in einem kleinen Kochseminar zur Verfügung. Wir trafen den Sternekoch zu einem offenen Gespräch über

VIVA LA MAMMA

Für La Torre im Restaurant Castello del Nero erhält er im November 2014 seinen Michelin-Stern. Mit diesem begehrten Stern hat Giovanni Luca Di Piro ein großes Ziel erreicht, aber er ruht sich nicht auf seinen Lorbeeren aus. Er wolle sich noch verbessern, und habe noch ehrgeizige Ziele, das sage er aber nicht nur aus Aberglauben.



In unserem Gespräch mit Steenoch Giovanni Luca Di Piro kommen wir zu dem Realnee: Genau so stellen wir uns einen italienischen Sternkoch vor, mit all der Liebe zum puren Produkt, mit Stolz und Leidenschaft zum Kochen. Er entstammt einer italienischen Chef-Dynastie, wie so einige bekannte italienische Köche. Seine Wurzeln liegen in der Romagna und den Abruzzen, und sowohl seine Herkunft als auch seine Familie nehmen nicht nur in seinem Leben, sondern auch in seiner Arbeit eine wichtige Rolle ein. Nach seiner Ausbildung am Institut Hotelier Maletta in Rimini sammelt Giovanni Luca Di Piro im Ausland praktische Erfahrungen. Eine dieser besonderen

Kochschulen habe er nicht besucht, die wirklich besondere Schule für ihn sei die Arbeit selbst, und sein Vater sein größtes Vorbild und die vielleicht prägendste Person seines Lebens. Nach einigen Stationen in London, Frankreich, Deutschland und den USA kehrt er nach Italien zurück, arbeitet einige Jahre in Alba und setzt seine Arbeit schließlich im Montalcino fort, wo er zunächst in einem Luxushotel kocht, später ein beliebtes Restaurant leitet, das unter seiner Führung hervorragende Bewertungen erhält. Als seinen großen Lehrmeister nennt er Gualtiero Marchesi, wahrscheinlich der berühmteste italienische Koch, der erste Koch seines Landes, der mit drei Michelin-Sternen ausgezeichnet wurde. Er

habe viel von ihm gelernt, nicht nur von seiner Kochkunst, sondern auch von seiner visionären Philosophie. Doch niemand kann an die Küche seiner „Mama“ herankommen, so Giovanni mit einem Schmunzeln, für ihn die beste Küche aller Zeiten. Ihr schaut er von Kindesbeinen an über die Schulter, wenn sie sehr einfache aber delikate italienische Gerichte zubereitet. Hört man seinen Erinnerungen zu, an Mamas Laspagne, an ihre Pasta- und Fischgerichte läuft einem schon das Wasser im Mund zusammen. Auch sein von seiner Mutter zubereitetes Lieblingessen fällt ihm ein: Cappalletti, gefüllte Teigtaschen, wie Tortellini, aber eben doch anders. Seit fast einem Jahrzehnt ist er der Küchenchef im Castello del Nero, wo er das Gourmet-Restaurant La Torre und die typische La Taverna leitet, was deutlich zeigt, dass er sich auch nicht zu schade ist, für die Terrasse und den Poolbereich eine hervorragende Pizza in einem klassischen Holz-befeuerten Pizzaforn anzubieten. Auf die Frage, warum er sich dieser Doppelbelastung mit zwei Restaurants aussetzt, antwortet er, dass ein Hotel mit nur einem Restaurant nur eine Art Verpöschung anbot, er sei aber der Meinung, Kunden wollten auch traditionelle italienische Küche in ungezwungener Atmosphäre genießen. Beide Küchen seien aber italienisch und regional. Er ist davon überzeugt, dass Innovation nicht in Technik und Extremen zu finden sei, sondern im Respektieren der Rohstoffe, um ihren Geschmack zu bewahren, selbst bei den komplexesten Gerichten. Und es gelte ihm, die Produkte des Landes, das das Schloss umgibt, zu maximieren, vor allem die aus dem Bio-Garten, sowie die, die sie von ausgewählten Lieferanten kaufen: Alles dient dazu, einige sehr ausgewogene und raffinierte Gerichte zu gestalten. Immer basierend auf lokale und saisonale Produkte. Die Saison sei es auch, die einem das Ko-

chen diktiert. Und so bietet das Sternrestaurant je nach Jahreszeit drinnen und draußen exquisite Küche, kombiniert mit ebensoviele Weinkarte und Kreationen für jeden Besucher. Diese besonderen Momente, nach denen wir alle uns sehnen. Am Ende des Gesprächs hat er noch

einen heißen Tipp für uns. Er selbst geht oft und gerne ins La Taverna di San Giuseppe im nahegelegenen Siena, dort empfehle er typische Siena Pasta, die sogenannte Piccio. Schließlich stellt er noch ein kleines aber sehr feines Menü zum Nachkochen zusammen: Mit Ricotta gefüllte Ravioli an

Blattspinat und frischer Tomatensauce, hausgemachte Tagliatelle mit Rinderragout und als Süßes ein klassisches Tiramisu. Man könnte fast meinen das Rezept spiegle seine drei Seelen wider: geblüht aus Romagna, Wurzeln in den Abruzzen und verpfändt in die Toskana.



Echt Toskanisch!

Mit Ricotta und Spinat gefüllte Ravioli an frischer Tomatensoße

Zutaten für 6 Personen:

Für den Teig:
600 g Mehl
5 Eier
20 g Olivenöl
10 g Salz

Für die Füllung:
500 g Spinat
20 g Ricotta
8 Esslöffel Parmesan
1 Ei
Salz
Ein halber Teelöffel Muskatnuss
Pfeffer

Für die Sauce:
400 g frische Rindschmorten
3 Knoblauchzehen

Zubereitung: Das Mehl mit den Eiern, Salz und Öl vermengen. Die Zutaten mit einer Gabel vermengen, bis sie einen kompakten Teig ergeben. Mit den Händen weiterarbeiten, bis der Teig trocken und elastisch ist. In Frischhaltefolie wickeln und 30 Minuten im Kühlschrank kühlen. Das Spinat waschen, dann ausdunsten und fein hacken, mit dem Parmesan, dem Ei, Salz und Pfeffer vermengen und im Kühlschrank ziehen lassen. Schließlich die Rindfleisch in seiner Pfanne etwas Olivenöl und eine Knoblauchzehen erhitzen. Wenn das Öl heiß ist, die gebackenen Tomaten (ausgedrückt und ein paar Minuten bei starker Hitze kochen), sodass das überschüssige Wasser sofort verdunstet. Die Ravioli in kochendem Wasser kochen, geben Sie die Ravioli anschließend mit den Tomaten in die Pfanne, fügen Sie zum Schluss ein paar Basilikumblätter hinzu.

Hausgemachte Tagliatelle mit Rinderragout

Zutaten für 4 Personen

Für den Teig:
400 g Mehl
100 g Semmelbrösel
5 Eier

Für die Soße:
220 ml Fleischbrühe
500 g Rinderhackfleisch
80 g gebackte Sellerie, Karotte und Zucchini
50 g Speck
300 g Tomaten
3 Esslöffel natives Olivenöl extra
Olivenöl
1 Tasse Rotwein
Salz und Pfeffer

Tagliatelle-Zubereitung: Das Mehl und die Semmelbrösel auf eine Arbeitsfläche geben und die Eier mit einer Prise Salz hinzugeben, alles miteinander vermengen.

Soße-Zubereitung:

Die Zwiebel und die Karotte schälen, dann die Selleriestreifen entfernen und die Zutaten fein hacken. In einer großen Pfanne das Olivenöl erhitzen. Das gehackte Gemüse hinzugeben. In der Zwischenzeit den Speck fein hacken und zusammen mit dem Rindfleisch erhitzen. Wenn das Öl heiß ist, das Fleisch gut gebräunt ist. Mit Rotwein ablöschen und diesen verdampfen lassen, dann die Tomaten zugeben, salzen und die Sauce etwa anderthalb Stunden auf kleiner Flamme kochen lassen, nach und nach die restliche Brühe zugeben. Zum Schluss, wenn die Sauce fertig ist, mit Salz und Pfeffer abschmecken.

Tiramisu

Zutaten für 4 Personen:

5 Eier
120 g Zucker
500 g Mascarpone
400 gCoffeebräu
3 Tassen Kaffee
bitteres Kakaoapulver

Zubereitung: Das Eiweiß mit der Hälfte des Zuckers in eine große Schüssel geben und mit einem Schneebesen zu einer Creme schlagen. Geben Sie die Mascarpone Mischung dazu und verühren Sie die Zutaten mit einem Spatel. Das Eiweiß zum Schnee schlagen, wobei Sie zuerst einen Esslöffel Zucker hinzugeben. Den Schnee und den restlichen Zucker zu der volligen Mischung geben, sodass ein homogenes Ganzes entsteht. Nehmen Sie eine quadratische oder rechteckige Pfanne (wenn Sie die Savoyarden verwenden) oder rund (wenn Sie den Boden bevorzugen). Belegen Sie den Boden und befeuchten ihn vollständig mit Kaffee. Verteilen Sie abwechselnd Creme und Biskuit, schneiden Sie mit Creme ab. Mit gesiebtem Kakaoapulver bestreuen. Für 2 bis 3 Stunden in den Kühlschrank stellen und frisch servieren.

VIVA LA MAMMA

PEACE BRIGADES INTERNATIONAL

pbi Rundbrief



INTERVIEW
Erik Bautista spricht
über Proteste und
Repressionen in Kolumbien

STIMMEN AUS DEM EXIL
Wie nicaraguanische
Aktivist:innen in Costa Rica für
ihre Heimat kämpfen



WINTER 21/22 – ISSN 1619-2621



WIR FORDERN EIN ENDE DES VERSCHWINDENLASSENS

Als er 13 Jahre alt ist, wird seine Mutter verschleppt und ermordet. Seitdem ist Erik Arellano Bautista auf der Suche nach der Wahrheit: Eriks Mutter Nydia Erika Bautista ist eine der über 100.000 Verschwundenen, die Kolumbien durch den seit mehr als 50 Jahren anhaltenden Konflikt zu verzeichnen hat. Heute kämpft er als Künstler, Schriftsteller und Menschenrechtsaktivist für die Sichtbarkeit der Verschwundenen und Ermordeten sowie ihrer Angehörigen. Im Interview sprach er mit uns über die aktuelle Situation: Über die jüngsten Proteste, die staatlichen Repressionen, die Verletzungen des Friedensabkommens, die Auswirkungen von Straflosigkeit, die Rolle der Frauen, geringe Fortschritte und große Rückschritte – und seine Kraft weiterzumachen.

PBI RUND BRIEF > WINTER 2021/22

4

Was hat sich in den letzten 50 Jahren für Aktivist:innen in Kolumbien verändert?

Damals gab es in Kolumbien völlige Unkenntnis über die Menschenrechte. Nach und nach wurde jedoch ein Klima geschaffen, das eine Anerkennung systematischer Menschenrechtsverletzungen überhaupt erst möglich macht. Forderungen gegenüber den staatlichen Institutionen sollen demnach nicht als Strategie zur Schwächung des Systems gesehen werden. Ganz im Gegenteil: Das Einfordern der Menschenrechte soll dafür sorgen, die Demokratie zu stärken. Trotz der Mechanismen, die zur Überwachung, Untersuchung und Bestrafung von Menschenrechtsverletzungen geschaffen wurden, herrscht immer noch Straflosigkeit vor: Schwere Verbrechen werden aufgrund von mangelndem staatlichen Willen juristisch weder

„Die Demonstrant:innen leben noch immer nicht in Sicherheit.“

aufgeklärt noch bestraft. Kollektive Rechte einzufordern birgt in vielen Regionen des Landes nach wie vor eine unmittelbare Gefahr. Noch immer werden Menschenrechtsverteidiger:innen stigmatisiert und verfolgt. Das Leben und die emotionale Stabilität der Opfer und ihrer Begleiter:innen ist stark bedroht. Es ist risikoreich in den Regionen zu bleiben, in denen durch die vergangenen Friedensverhandlungen

Hoffnung auf Wahrheit, Gerechtigkeit und Nicht-Wiederholung geschaffen wurde. Doch es gibt auch einen Funken Hoffnung: Ein größerer Teil der Bevölkerung, der über die sozialen Bewegungen und die direkt involvierten Organisationen hinaus geht, unterstützt heute die Arbeit der Aktivist:innen. Insgesamt scheint das Land jedoch eher in die dunkelsten Zeiten tödlicher Verbrechen zurückzukehren.

Mitte dieses Jahres gab es erneut große Proteste und staatliche Repressionen. Wie ist die aktuelle Situation?

Durch den Rückgang der Proteste haben auch die Repressionen abgenommen. Die Konfrontation mit Polizei und Militär haben nicht mehr das gleiche Ausmaß wie noch vor einigen Monaten. Das bedeutet jedoch nicht, dass Demonstrant:innen jetzt in Sicherheit leben. Einige Organisationen prangern an, dass Aktivist:innen in verschiedenen Teilen des Landes nicht mehr nur von den jeweiligen Protesten, sondern auch aus ihren eigenen Wohnungen abgeführt werden. Rechtsmittel wie die präventive Schutzhaft für 72 Stunden wurden dabei von den Behörden benutzt, um Bürger:innen gewaltsam verschwinden zu lassen. Die Registrierung solcher Fälle läuft erfahrungsgemäß mangelhaft und voller Ungereimtheiten ab. Wir gehen davon aus, dass mindestens 80, vermutlich aber bis zu 200 der während der Proteste gemeldeten Fälle gewaltsamen Verschwindenlassens ungeklärt geblieben sind.

INTERVIEW

PBI RUND BRIEF > WINTER 2021/22

5

Nicaragua, April 2018: Der einstige Revolutionär Ortega lässt die gegen ihn gerichteten Proteste brutal niederschlagen. Über 300 Demonstrant:innen kommen dabei ums Leben, mehr als 2000 werden verletzt. Seitdem flohen über 100.000 Menschen ins Exil, größtenteils nach Costa Rica. Doch sie kämpfen von dort aus weiter für Gerechtigkeit und gegen die Repressionen. Um fünf von ihnen geht es hier.

WIE AKTIVIST:INNEN AUS DEM EXIL WEITER KÄMPFEN



DARK STAR

„Mein Aktivismus hat nicht erst im April 2018 begonnen. Ich bin Aktivistin, solange ich denken kann. Als ich 2019 nach Costa Rica kam, war das sehr schwierig für mich. Es ist anders, in einem fremden Land aktiv zu sein. Ich stand vor der Herausforderung der sozialen Akzeptanz – in einem Land, das von rassistischer Diskriminierung, Hunger und der Pandemie geprägt ist.

Doch obwohl wir uns in der Schwebe befinden, können wir Aktivist:innen im Exil aus Solidarität mit unseren Netzwerken, die in Nicaragua fortbestehen, nicht einfach aufhören. Aus dem Bauch und aus dem Herzen heraus machen wir die Missstände in unserem Land weiterhin sichtbar, damit der Kampf von April 2018 nicht vergessen wird. Wir sind die kritischen Stimmen derer, die noch dort sind, aber nicht auf die Straße gehen können, um zu demonstrieren. Aus der Ferne sind wir Zeuginnen all der Menschenrechtsverletzungen, die in unserem Land begangen werden. Wir können nicht mit verschränkten Armen zusehen und zulassen, dass dieser Funke des zivilen und friedlichen Kampfes, der die April-Rebellion eingeleitet hat, erlischt.

Eines der erfreulichsten Dinge am Exil ist die Möglichkeit, sich zu organisieren und ein soziales Gefüge zu schaffen. Das gibt uns Kraft, Netzwerke zu knüpfen, damit unser Kampf nachhaltig ist, Spuren hinterlässt und den Weg für andere Menschen öffnet, die ins Exil gehen müssen.“



KEYLA

„Ich komme aus der Autonomen Region der südlichen Karibikküste, die unter vielen sozialen, wirtschaftlichen und politischen Problemen und extremer Ungleichheit leidet. Die Menschen dort werden diskriminiert, weil sie ihre natürlichen Ressourcen, ihr Recht auf Land und ihre kulturelle Identität verteidigen wollen.“

Als ich 2019 nach Costa Rica flüchten musste, war der Schock des Exils groß: Ich verließ mein Zuhause und kam an einen Ort, an dem ich ganz von vorne anfangen musste. Trotz großer Schwierigkeiten erkannte ich, wie wichtig es war, sich zu organisieren. Die Bevölkerung vor Ort kann nur wenig tun, während wir im Exil die Freiheit und die Verantwortung haben, unsere Stimmen für die Verteidigung der Menschenrechte zu erheben.“



GONZALO

„Exil ist ein Angriff auf das Lebensprojekt eines jeden Menschen, der sein Land verlassen musste, um sich selbst zu retten. Nach einem Anschlag auf die Organisation, für die ich gearbeitet hatte, floh ich nach Costa Rica. Die erzwungene Trennung von der Familie war herzerreifend. Obwohl mein Körper außerhalb meines Landes ist, sind mein Herz, meine Gedanken und mein Engagement immer dort. Es ist für mich unmöglich, mich von Nicaragua zu trennen – erst recht nicht in meiner Arbeit als Menschenrechtsverteidiger.“

Den Kampf fortzuführen, ist eine Möglichkeit, den ständigen Schmerz des Exils zu lindern. Es ist mein Traum, meine Hoffnung und unser aller Recht, in das Land zurückzukehren, das uns gehört! Dies gibt mir Kraft, die Missstände weiterhin anzuprangern.“



CLAUDIA

„Als langjährige Aktivistin, Feministin, Umweltschützerin und Menschenrechtsverteidigerin hätte ich mir nie vorstellen können, dass ich mein Land eines Tages verlassen muss und mit dem Tod bedroht werde, weil ich friedlich protestiert habe.“

Ich sah die brutale Unterdrückung der Menschen aus erster Hand. Ich bin müde von so viel Gewalt und habe Angst zusammenzubrechen. Doch dann erinnere ich mich daran, dass das Exil mir erlaubt, frei und lebendig zu sein, sodass ich nicht schweigen kann.“

Die Jahre im Exil sind ein Synonym für Widerstand. Ich habe gelernt unter den widrigsten Bedingungen mit Würde zu überleben. Inmitten des Schmerzes ist es eine große Erleichterung, sich gegenseitig zu stärken und gemeinsam unsere Stimmen zu erheben.“



GENESIS

„Den Kampf für Menschenrechte aus dem Exil heraus fortzusetzen, ist eine große Herausforderung. Für mich bedeutete es, diese imaginäre Linie, die wir Grenze nennen, zu überwinden: Die Verteidigung der Menschenrechte geht über den Ort hinaus, an dem wir uns befinden. Gleichzeitig bedeutete es, für meine Rechte und mein Leben einzustehen und mich vom Exil aus als Frau mit Rechten zu begreifen.“

Von diesem Stück Land aus, auf dem ich mich befinde, hält mich trotz der vielen Kilometer Entfernung von zu Hause, nichts davon ab, weiterzuarbeiten. Mein Ziel ist es, die sozialpolitische Situation in Nicaragua für Menschen in anderen Ländern sichtbar zu machen.“

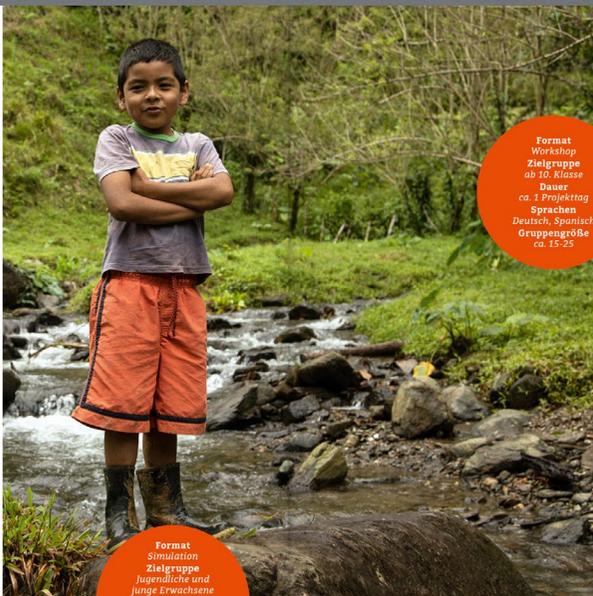
Weitere Stimmen aus dem Exil auf www.pbi-deutschland.de/stimmen

Das pbi-Bildungsprojekt bietet ein vielfältiges Spektrum an Präsenz- und Online-Workshops an. Hier stellen wir eine kleine Auswahl vor.

Sich in andere Menschen, deren Interessen und Blickwinkel hineinversetzen zu können, ist nicht immer einfach. Unsere Workshops lassen die Teilnehmenden unterschiedliche Lebensrealitäten kennenlernen und nachvollziehen. Sie vermitteln Wissen über die Hintergründe und Ursachen von Konflikten, machen globale Zusammenhänge durch handlungsorientierte Methoden erfahrbar und nehmen die Verbindung zwischen Individuum und Gruppe in den Fokus. Erzählen Sie anderen gerne von pbi und machen Sie uns an Schulen, in Jugendgruppen und bei Multiplikator:innen bekannt.

8

PERSPEKTIVWECHSEL UND SELBSTERFAHRUNG



Format
Simulation
Zielgruppe
Jugendliche und junge Erwachsene
Dauer
ca. 4 Stunden
Sprachen
Deutsch, Englisch
Gruppengröße
ca. 15-25

PLANSPIEL „RECHT AUF WASSER“

Am Beispiel der Region MATOPIBA* in Brasilien lernen die Teilnehmenden komplexe Zusammenhänge zwischen Landraub, Großplantagen, Rodungen und dem Menschenrecht auf Wasser kennen. Nachdem politische und rechtliche Hintergründe des Konflikts verdeutlicht wurden, schlüpfen die Teilnehmenden in die Rollen der Beteiligten und vertreten aktiv deren Interessen. So werden die entstehenden Konflikte emotional greifbar und ganzheitlich verständlich.

Format
Workshop
Zielgruppe
ab 10. Klasse
Dauer
ca. 1 Projekttag
Sprachen
Deutsch, Spanisch
Gruppengröße
ca. 15-25

„BUEN VIVIR“ – EIN GUTES LEBEN OHNE KOHLE

Woher kommt der Strom fürs Internet? Was hat Kohleabbau mit Menschenrechtsverletzungen zu tun? Was gibt es für Alternativen dazu? Dies sind nur einige Fragen aus dem Workshop „Die Spuren von Kohle in Kolumbien und Deutschland – für ein ‚Gutes Leben‘ ohne Kohle“, der sich mit dem Kohleabbau in Kolumbien und den Verbindungen nach Deutschland beschäftigt. Ein Kohlequiz vermittelt den Teilnehmenden grundlegendes Wissen über Nutzen und Problematik des Kohleabbaus und der Kohleverstromung. Am Beispiel Kolumbiens lernen die Teilnehmenden mehr über die globalen Zusammenhänge und über Menschenrechtsverletzungen, die durch den Kohleabbau entstehen. Die Forderungen nach Klimagerechtigkeit verschiedener sozialer Bewegungen und alternative Konzepte wie das südamerikanische „Buen Vivir“ zeigen schließlich Handlungsmöglichkeiten auf und motivieren selbst aktiv zu werden.

Format
Performance-Workshop
Zielgruppe
ab 9. Klasse
Dauer
ab 6 Stunden
bis 1-2 Projekttage
Sprachen
Deutsch, Englisch
Gruppengröße
ca. 5-25

VERLETZLICHKEIT ALS EXISTENZIELLER TEIL DES MENSCHSEINS

Im Workshop „Das gemeinsame Empfinden von Fragilität – Vulnerabilität als Verbindung und Stärke“ steht die Auseinandersetzung mit sich selbst und die Beziehung zwischen Individuum und Gruppe im Fokus. Spezielle Übungen machen die eigene Verletzlichkeit als verbindende und stärkende Erfahrung begreiflich. Die (Körper-)Übungen kommen größtenteils ohne Sprache aus und laden zur Wahrnehmung von Emotionen und Impulsen ein, die nonverbal transportiert werden. Beim „Silent Storytelling“ durchleben die Teilnehmenden eine persönliche Erfahrung noch einmal neu und können ihren Blick darauf verändern. Elemente des Improvisationstheaters unterstützen die Stärkung der Persönlichkeit und geben Impulse für die Selbstfürsorge.

* MATOPIBA steht für ein brasilianisches Gebiet von über 73 Mio. Hektar Land, das sich über die Bundesstaaten Maranhão, Tocantins, Piauí und Bahia im Nordosten des Landes erstreckt.

9

peace brigades international

menschen.rechte.schützen.



Mut hat viele Gesichter.

Sei auch Du mutig!

www.pbi-deutschland.de



Fotos: Maria Valance



peace brigades international

menschen.rechte.schützen.



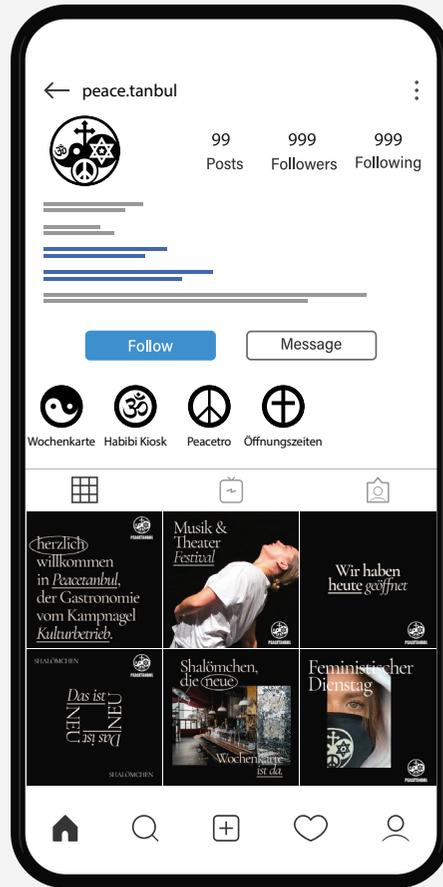
Mut hat viele Gesichter.

Sei auch Du mutig!

www.pbi-deutschland.de

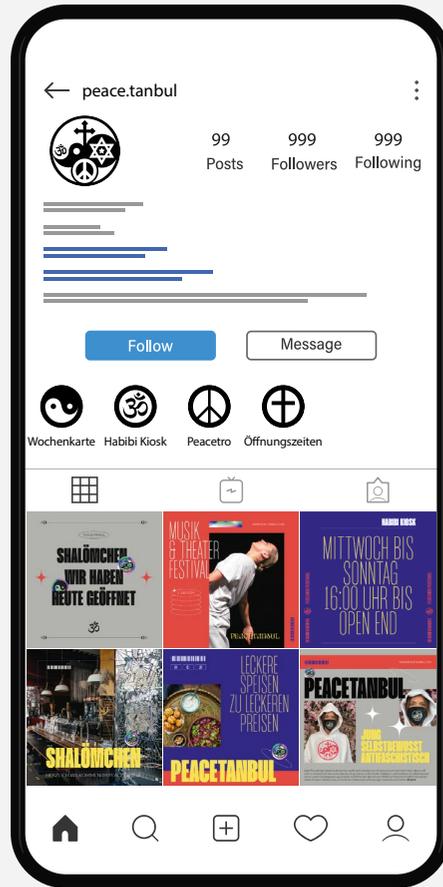


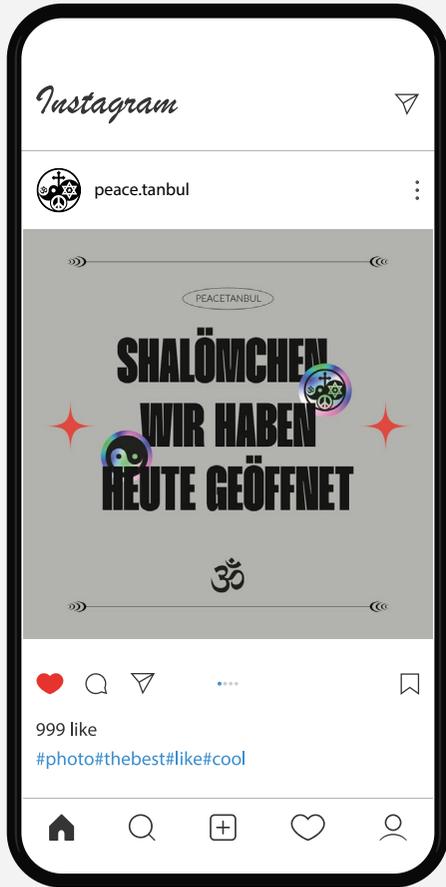
Fotos: Maria Valance













IMMOBILIEN WIRTSCHAFT

NEUE PERSPEKTIVEN BAUEN · 05/2023

PLUS
EXPO REAL 2023
AUF 26 SEITEN
2 REGIONREPORTS
HAMBURG UND
FRANKFURT



DAS GROSSE BÜRO BEBEN

WENN DIE
KUNDENAKQUISE SCHEITERT
Fehler beim Farming

REPORTAGE
Die Industriekletterer: Arbeiten
in schwindelerregender Höhe

TASK FORCE IM ASSET
MANAGEMENT
Anne Bailly im Porträt

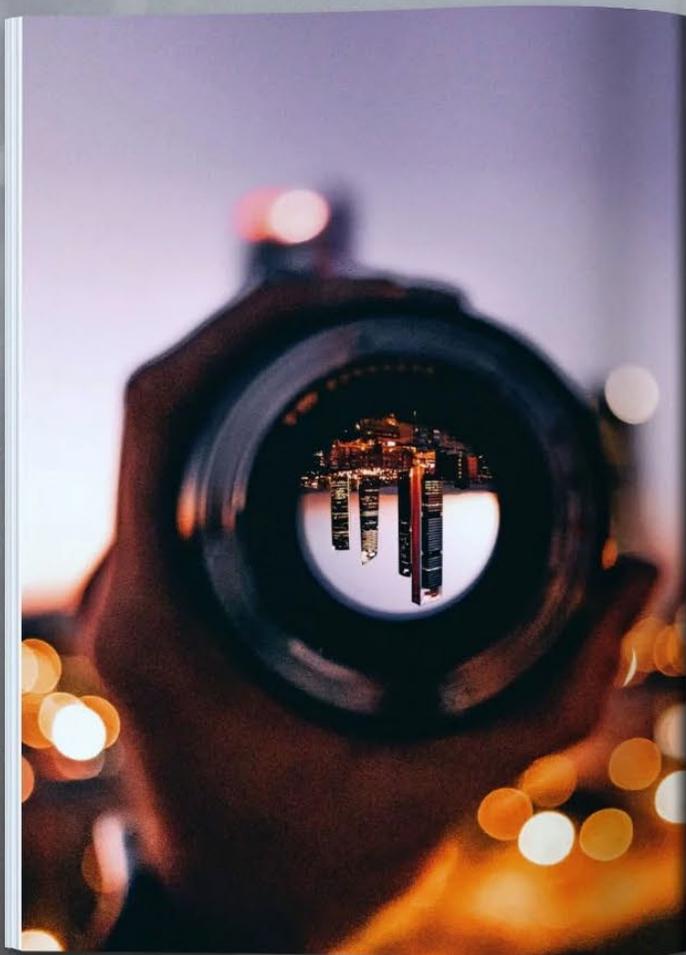
WOLK

WENN DIE
KUNDENAKQUISE SCHEITERT
Fehler beim Farming

REPORTAGE
Die Industriekletterer: Arbeiten
in schwindelerregender Höhe

REPORTAGE
Die Industriekletterer: Arbeiten
in schwindelerregender Höhe

TASK FORCE IM ASSET
MANAGEMENT
Anne Bailly im Porträt



Menschen & Märkte
Titelthema

TITELTHEMA
IMMOBILIEN-
INFLUENCER

In vielen Wirtschaftsbereichen profilieren sich **INFLUENCER**. Auch in der Immobilienwirtschaft ist diese Entwicklung angekommen. Obwohl sie weniger rasant ist als in anderen Segmenten, gibt es doch einige Vordenker, die aus der Masse der Social-Media-Nutzer hervorstechen. Eine Analyse des Geschehens und seiner Protagonisten.

FOKUS SOCIAL MEDIA

TEXT
Andy Dietrich

AUF DER SUCHE NACH DEM S

Der Fokus der ESG-Richtlinien und Anforderungen liegt bislang auf dem E – also auf klimaw- und umweltbezogenen Aspekten. Die **SOZIALE KOMPONENTE** des Akronyms, die sich hinter dem S verbirgt, kommt jedoch zunehmend zum Vorschein: ein neues Auswahlkriterium für Investoren und Mieter.

Die EU-Anforderungen an die Immobilienbranche steigen. Gefordert werden mehr Umweltschutz, ethisch korrektes Management und auch eine stärkere soziale Komponente. Letztere findet bisher wenig Beachtung, wird aber massiv an Relevanz gewinnen, sagen Expertinnen und Experten. Das sei wichtig, um die Spaltung der Gesellschaft zu verhindern.

SOZIALES WIRD WICHTIGER

EU-Kommissionspräsidentin Ursula von der Leyen hat folgendes postuliert: Die Bau- und Immobilienwirtschaft in der Europäischen Union soll den Ausstoß an Treibhausgasen bis 2030 um 55 Prozent reduzieren und zudem soziale Kriterien künftig stärker berücksichtigen. „ESG-Standards werden künftig die Agenda von Immobilienunternehmen bestimmen“, bringt eine Studie der Wirtschaftsberatungsgesellschaft PwC die Brüsseler Pläne auf den Punkt. ESG – das Kürzel steht für Environmental Social Governance, zu deutsch: Umweltschutz, Soziales und ethisch korrekte Unternehmensführung. Letzteres inkludiert faire, angemessene Löhne und Gleichberechtigung der Geschlechter bei der Stellenbesetzung. Zu Ersterem zählen

eine energiesparende Bauweise, die Verwendung von Materialien, die Flora und Fauna nicht belasten, und die Integration von Geothermie- und Solaranlagen zur regenerativen Wärme- und Stromerzeugung – Aspekte, die bei immer mehr Projektentwicklungen zumindest in Teilen inzwischen Standard sind.

Hingegen steht das S – das Soziale – bislang kaum im Rampenlicht. „Bei ESG liegt der Fokus oft sehr stark auf den ökologischen Kriterien“, sagt Hannah Dellemann, Teamleiterin ESG bei der INTRIAL in Hamburg, die als Dienstleister 297 Immobilienfonds mit einem Anlagevolumen von 62,1 Milliarden Euro für Dritte auflegt und managt. „Soziale Kriterien haben in der Wahrnehmung von Investoren bisher eher weniger Gewicht.“

Das könnte sich jedoch ändern. „Die Europäischen Finanzaufsichtsböden haben im April vorgeschlagen, dass für Immobilieninvestitionen soziale Kriterien für die Manager der Immobilien entworfen werden sollten“, sagt Dellemann. Fondsgesellschaften und Asset Manager sollten deshalb „schon einmal prüfen, welche sozialen Kriterien sie selbst erfüllen, und dies gegebenenfalls im Management der Immobilien berücksichtigen.“

TEXT
Richard Hainmann

„Bislang steht das Kriterium Environmental ganz klar im Fokus, da es in Bezug auf Umwelt- und Klimaschutz im Gegensatz zum sozialen Aspekt inzwischen zahlreiche weit gediehene Ansätze gibt“, sagt Isabella Chacón Troidl, CEO des Immobilienmanagementers RNP Paribas Real Estate Investment Management Germany. Dabei sei „verzeichneter, dass der soziale Einfluss im Immobilienbereich zu Relevanz gewinnt“. Allein schon aufgrund der Wohnungsknappheit. „Wohnen ist ein Grundbedürfnis und Gebäude haben einen enormen Einfluss auf die Lebensqualität der Menschen“, sagt Troidl. Vor allem Wohnungen im bezahlbaren Bereich würden „maßgeblich zu einem sozialen Ausgleich beitragen“.

DAS S IN ESG RÜCKT DEN MENSCHEN IN DEN MITTELPUNKT

Zurzeit spiele die soziale Komponente „für Banken und Investoren noch eine untergeordnete Rolle“, bestätigt Benjamin Spieler, Geschäftsführer der auf bezahlbares Wohnen spezialisierten SIM Gruppe in Jena. „Die Bedeutung wird aber definitiv zunehmen.“ Zum einen, da soziale Verantwortung im Umgang mit der Höhe der Miete gesellschaftlich immer mehr an Bedeutung gewinne. Zum anderen, weil ein „guter Umgang mit Mitarbeitenden langfristig Know-how in Unternehmen hält, was sich im wirtschaftlichen Erfolg widerspiegelt“, sagt Spieler.

„Über die Rolle des S in ESG beginnt in der Branche gerade eine interessante Diskussion“, sagt Iris Haglorn, Leiterin Nachhaltigkeit bei der Hamburger Hill Invest Real Estate, die Immobilien- →

„SOZIALE KRITERIEN HABEN IN DER WAHRNEHMUNG VON INVESTOREN BISHER EHER WENIGER GEWICHT.“

Hannah Dellemann, Teamleiterin ESG, INTRIAL



„DIE GROSSE HERAUSFORDERUNG IST DER RUHENDE VERKEHR“

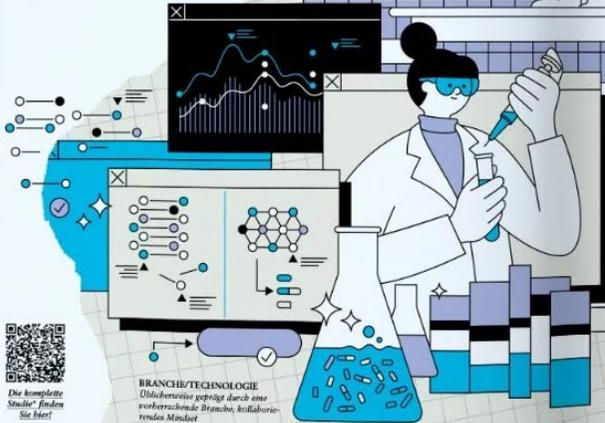
TEXT
Christian Hunziker

CHRIS
wortet
malige L
Duisburg
Alte Schän
weitere stä
vorhaben. I
Zukunftsfäh
tieren ist in s
innovatives V

SMART IN THE CITY IST GEFRAGT

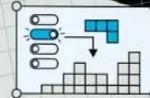
ILLUSTRATION
Axel Pfander

Die Nachfrage nach Mietflächen in **LIFE-SCIENCE-** und **TECH-IMMOBILIEN** wächst rasant – der Trend geht bundesweit zu innerstädtischen Lagen. Gefragt sind smarte Konzepte und Neubauten, wie eine aktuelle Studie* zeigt.



QR-Code
Die komplette Studie* finden Sie hier!

BRANCHE/TECHNOLOGIE
Übersichtswise geprägt durch eine vorherrschende Branche, biotechnologische Mischung



SPEZIALFLÄCHEN
Hohspezialisierte Forschungs- und Entwicklungsflächen



„STICKY TENANTS“
Starke Mieterbindung aufgrund vorhandener Ökosysteme

NÄHE ZU UNIVERSITÄTEN
In der Regel noch außerhalb großer Metropolregionen, in den Wissenschaftscorridors

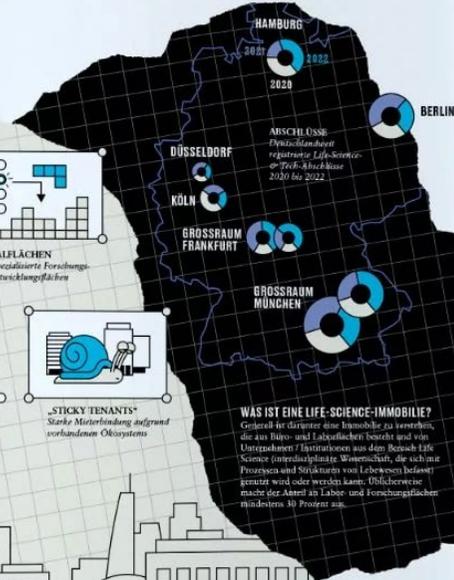


WAS IST EINE LIFE-SCIENCE-IMMOBILIE?

Geht es für dänischer eine Immobilie zu verstehen, die aus Büro- und Labelflächen besteht und von Unternehmen finanziert aus dem Bereich Life-Science (interdisziplinäre Wissenschaft, die sich mit Prozessen und Strukturen von Lebewesen befasst) genutzt wird oder werden kann. Üblicherweise macht der Anteil an Labo- und Forschungsflächen mindestens 30 Prozent aus.

FAZIT:

- In den kommenden Jahren ist mit einer weiteren Institutionalisierung der Anlageklasse zu rechnen. Damit verbunden:
- Erhöhung der Markttransparenz
- Standardisierung der Anforderungen
- Zunahme der Liquidität auf dem Investmentmarkt



VON FERNE SEID IHR MIR GEGRÜSST

Die Möglichkeit, Eigentümerversammlungen **VOLLSTÄNDIG ONLINE** abhalten zu können, steht, wie beschrieben, vor der Tür. Die Technologie dafür steht längst bereit.

TEXT
Dr. Hans-Dieter Radtke

Ob als lästiger Termin oder wichtige Informations- und Beschlussquelle empfunden: Zu den regelmäßigen Pflichten von Wohnungsverwaltern und -eigentümern gehört die jährliche Eigentümerversammlung. Bis zur disruptiven Umwälzung aller Prozesse während der Corona-Pandemie galt bei der Durchführung dieser Versammlungen strikte Präsenzpflicht. Die inzwischen berüchtlichen AHA-Regeln führten jedoch zu einem Digitalisierungsschub, auf den Deutschland ohne tatkräftige Unterstützung durch mutierende Virenstämme wohl noch heute warten würde. Es wurde die Möglichkeit geschaffen, Eigentümerversammlungen auch online abzuhalten.

Dazu bedarf es aber eines konkreten Beschlusses der Wohnungseigentümern und -eigentümer, der festlegt, über welche elektronischen Kommunikationstechnologien welche Rechte (Stimmrecht, Rederecht) wahrgenommen werden sollen. Derzeit ist es noch nicht gestattet, eine leucine Online-Eigentümerversammlung durchzuführen. Möglich sind Hybridversammlungen, bei denen Eigentümer auf Wunsch in Präsenz vor Ort teilnehmen können. Ein Problem, das sich hieraus ergibt, ist, dass die Vorteile einer rein digitalen Veranstaltung nicht vollständig genutzt werden können, beispielsweise weil für etwaige Präsenzwünsche nach wie vor eine Versammlungslocation vorbereitet oder gemietet werden muss.

OFFLINE, ONLINE ODER HYBRID?

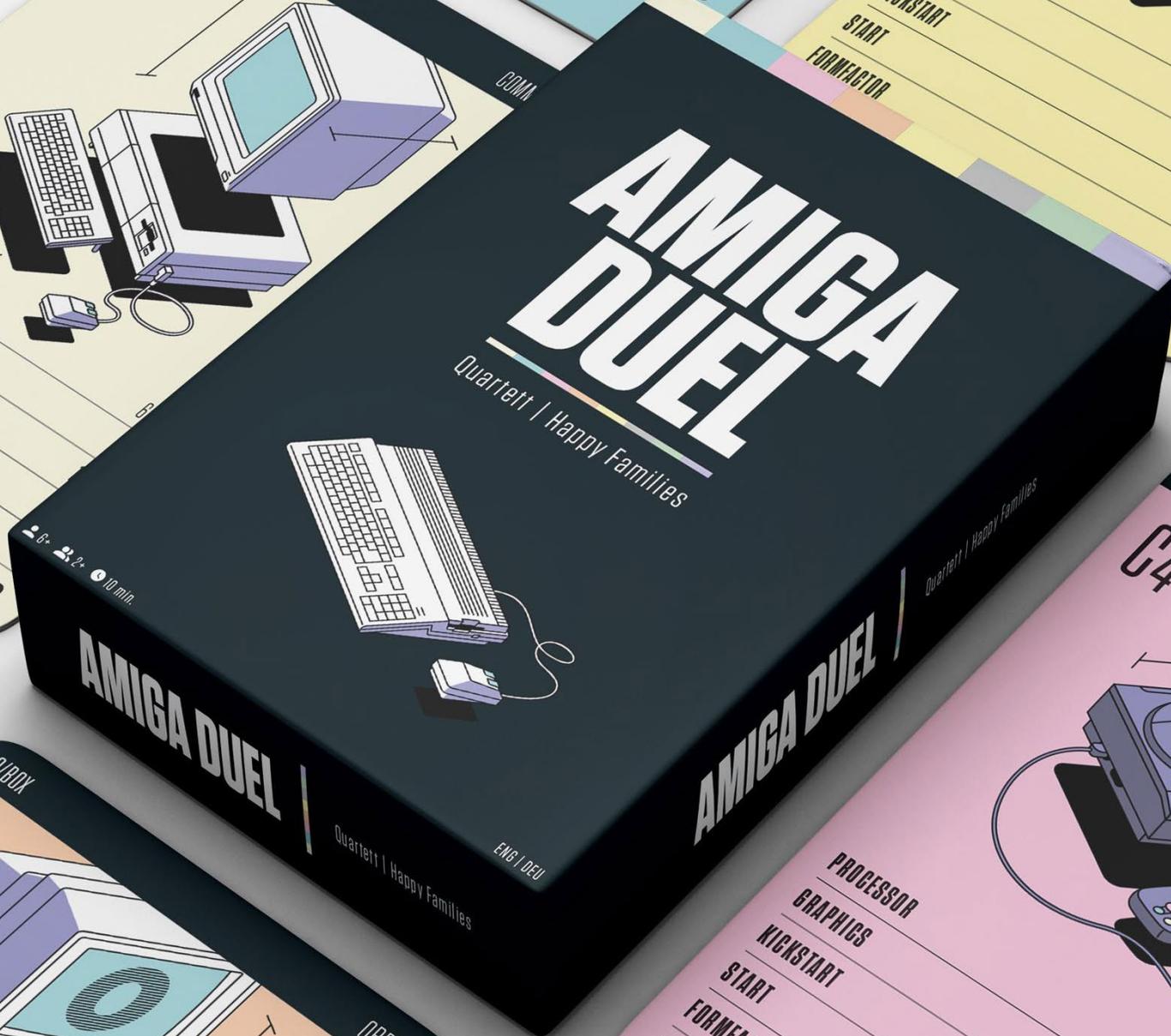
Die Diskussion um die künftigen Gestaltungsoptionen von Eigentümerversammlungen ist noch keineswegs abgeschlossen. Während beispielsweise der Wohnungseigentümerverband Wohnen im Eigentum (WIE) fürchtet, dass reine Online-Veranstaltungen weniger mit der digitalen Welt vertraute Eigentümer von einer Teilnahme abschrecken könnten, dringt

der Verband der Immobilienverwalter Deutschland (VDIV) auf eine möglichst schnelle Erlaubnis von reinen Online-Eigentümerversammlungen – nicht zum Zweck der Abschaffung von Präsenzversammlungen, sondern als zusätzliche Option, etwa um Entscheidungen zu beschleunigen, mehr Menschen die Möglichkeit zur Teilnahme zu sichern und den Aufwand für die Verwalter zu reduzieren. Das Argument, dass Eigentümer sich aus Gründen technischer Überforderung zurückhalten könnten, sieht der VDIV durch die Praxis widerlegt: Erste Erfahrungen hätten gezeigt, dass sich die Beteiligungsquote sogar erhöhe, wo ein digitaler Zugang ermöglicht werde.

TECHNISCHE UMSETZUNG: WACHSENDE AUSWAHL VON ANBIETERN

Die Vorteile von Online-Versammlungen sind weitgehend mit den seit Jahren bekannten positiven Aspekten der digitalen Prozessentwicklung identisch. Die wichtigsten fasst Gery Graf, Prokurator des Verwaltungssoftware-Anbieters Mätra, so zusammen: „Angesichts der Erfahrungen während der Corona-Pandemie liegen die Vorteile einer Online-Eigentümerversammlung heute auf der Hand: keine Anfahrtswege und Reisekosten, Fernzugriff auch von mobilen Endgeräten aus, keine Kosten für benutzte Räumlichkeiten sowie erleichterte Terminierung der Versammlung, da sich die Teilnehmenden nicht an einem Ort zusammenfinden müssen. Bei Fortstellungen nutzen alle autorisierten Teilnehmenden ihre Zugangsoptionen, was Datensicherheit gewährleistet und die Authentifizierung erleichtert. Hinzu kommt, dass beim Modell der Selbstverwaltung Mitglieder aus dem Eigentümerkreis auf eigene Initiative Versammlungen auch außerhalb des jährlichen Turnus einberufen und abhalten können, etwa um Details →





AMIGA DUEL

Quartett | Happy Families

AMIGA DUEL

AMIGA DUEL

1-6+
2+
10 min.

Quartett | Happy Families

ENG | DEU

Background cards with technical specifications and illustrations:

- Top Left Card (Yellow):**
 - PROCESSOR: 68000 / 68060 C
 - GRAPHICS: AGA 3
 - KICKSTART
 - START
 - FORMFACTOR
 - INNOVATION
- Top Right Card (Yellow):**
 - PPC-PA6T-1682M 16
 - ATI-GFX 8
 - 4.1
 - 2012
- Right Card (Green):**
 - PROCESSOR
 - GRAPHICS
 - KICKSTART
 - START
 - FORMFACTOR
 - INNOVATION
- Bottom Right Card (Pink):**
 - AMIGA CD32
 - G4
 - PROCESSOR
 - GRAPHICS
 - KICKSTART
 - START
 - FORMFACTOR
- Bottom Left Card (Orange):**
 - D4
 - CD/BOX
- Bottom Left Card (Purple):**
 - COMMODORE



