

Beach-Club

Welche Produkte
den Urlaub versüßen

Miami

Zwischen Tennis und
Traumstrand

Bildersturm

Prämierte Werke des
Sony World Photo Awards

Buzz Quiz-TV

Noch mehr Fragen, noch
mehr Spaß

Mark Ronson

Der Mann
der Stars macht

03 Der Sommer ist da – endlich! Das Leben verlagert sich ans Wasser, südländische Leichtigkeit macht sich breit und selbst im dicksten Stau haben viele ein Lächeln übrig. Das ist auch die Zeit, wo wir mit unseren technischen Begleitern nach draußen ziehen. Schließlich genießt man den blauen Himmel immer noch am besten mit dem passenden Soundtrack.

Deshalb liegt im aktuellen sony magazin der Schwerpunkt auf mobilem Entertainment. Fotograf Christoph Voy hat sich MP3-Player, Kameras und Handys ins Auto geladen, um sie an der Ostsee ins passende Licht zu rücken. Das Ergebnis ist in der Fotoreportage „Ich will Meer“ zu sehen.

Ans Meer zog es auch Daniel Erk, genauer gesagt nach Miami. Dort streifte er für uns um die Häuser, auf der Suche nach den Vibes der heißen Metropole. Zwischendurch fand er noch Zeit, faszinierende Ballwechsel bei den Sony Ericsson Open zu genießen.

Mark Ronson ist derzeit mit Retro-Soul in aller Munde – ähh, aller Ohren. Uns erzählt er, warum Technik für ihn das Reisen erleichtert. Auch diesmal gilt: Spiele, Filme und neue Produkte von Sony begleiten uns in einen spannenden Sommer.

Wir wünschen viel Freude beim Lesen! Die Redaktion

Mitarbeiter dieser Ausgabe



Unser Fotograf **Christoph Voy** fotografiert aus dem Bauch heraus. Er hält die Momente jungen Lebens fest und schafft damit etwas Einzigartiges: jugendliche Glaubwürdigkeit. Und genau deswegen findet man seine Bilder nicht nur im Sony Magazin, sondern auch in Magazinen wie Vice, Spex und Mixmag.



Die Berlinerin **Linda Kantchev** ist ein junges Talent. Für unsere Produktshootings hat sie Geräte in Sand nachgebaut, mit Handys Sonnenbrände verursacht und Papiermonster fotografiert.



Daniel Erk, Jahrgang 1980, ist Autor, Kolumnist und Mitarbeiter der Zentralen Intelligenz Agentur. Neben monatlichen Beiträgen für Neon schreibt er für Zitty, Fluter und betreibt den Hitlerblog der taz. Derzeit lebt und arbeitet er in Lilongwe, Malawi.



📷 Mark Ronson hat Soul Fotograf????

1994



PlayStation

Die PlayStation war eine kleine Revolution. Sie beförderte das Hobby Videospiele direkt aus den Kinderzimmern in die Wohnzimmer dieser Welt. Daddeln war nicht länger ein Nerdhobby, sondern Lifestyle. Erst 2006, elf Jahre nach ihrer Veröffentlichung, wurde die Produktion eingestellt. Mit 102 Millionen verkauften Einheiten ist sie die erfolgreichste Heimkonsole der neunziger Jahre.

Das Bessere ist des Guten Feind – PS1 vs. PS3 / Noch kein Reiseziel im Juni? Dann fahr doch 'ne Rallye nach Ulan-Bator. Oder um Spiderman zu treffen nach Kalifornien / Der Sommer kommt: Zeit, mit deinem neuen Autoradio die Straßen zu beschallen. / Und Tennis ist gar nicht langweilig, genauso wenig Miami – das haben wir im „Sunshine State“ erfahren.

Entdecken

Es gibt so vieles da draußen. Wir zeigen hier das Beste davon!

| | |
|--|-----------|
| Zeitsprung PLAYSTATION: DAS WAR, DAS IST! | 04 |
| World of Sony NAVIGATOR FÜR DIE WELT | 05 |
| Autoradios VIEL BASS GEWINNT IMMER | 12 |
| Meine Helden... FANTA4 | 15 |
| Miami VERRÜCKT UND ZIEMLICH SPORTLICH | 16 |



05



16

15

Leben

Alles, was das Dasein schöner macht.



44



50



24

Wie trist wäre der Alltag ohne Musik, Film, Spiele, Mode, Kunst oder Geräte, die schön und praktisch zugleich sind? Auf 45 Seiten finden sich hier die neuesten Alben, die besten Games, der Pop-Künstler Takashi Murakami sowie der derzeit kleinste Full-HD-Camcorder. Und mit der Mode fahren wir raus ans Meer.

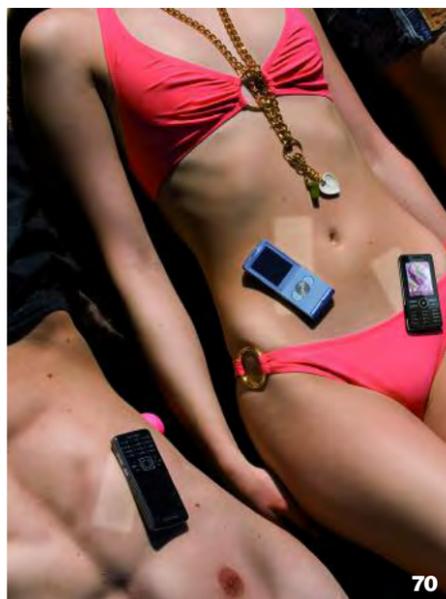
| | |
|---|-----------|
| Mark Ronson DJ UND „GODFATHER“ | 24 |
| Musik NEUE SILBERLINGE | 28 |
| Was knipst du? AUF STÄDTE-TOUR | 33 |
| Spiellesammler ETWAS FEHLT IMMER | 35 |
| Spiele BUZZ-MANIACS SIND HIER RICHTIG | 39 |
| Interview MIT KAZUNORI YAMAUCHI | 38 |
| Bei der Arbeit WELLEN AUF HD | 42 |
| Art Papercraft PAPIER, LEIM, SCHERE | 44 |
| Porträt TAKASHI MURAKAMI | 47 |
| Detail DER CAMCORDER HDR-TG3 | 48 |
| Mode IN SOMMERLAUNE | 50 |
| Film IM KINO, TV ODER AUF BLU RAY-DISC | 56 |
| Audiophile DER PERFEKTE KLANG | 64 |
| Green IT DER UMWELT ZULIEBE | 68 |

Ja, Fernseher und Kameras eignen sich zum Sandburgbau – leider haben wir uns dabei ein bisschen verbrannt. Grund genug, danach im Schatten zu liegen, um die Kolumne von Hector Muelas zu lesen. Aber auch zu rätseln gibt's etwas, und dabei lassen sich noch tolle Preise abräumen.

Genießen

Hinsetzen! Beine hoch!
Entspannen!

| | |
|---|-----------|
| Produkte AM STRAND ODER ALS SONNENSCHUTZ | 70 |
| Kolumne DANKE PLAYSTATION! | 75 |
| Fotowettbewerb SO KNIPST DIE WELT | 76 |
| Gewinnspiel EINE FRAGE, VIELE PREISE | 78 |
| Inside Sony MUSIK BRAUCHT REVOLUTION | 80 |
| Grüße aus Fernost HANDY-GRABSTEIN | 82 |



75



76

2007



PLAYSTATION 3

Mit der PLAYSTATION 3 hält Sony vollständigen Einzug ins Wohnzimmer. Das Gerät ist längst keine reine Videospielekonsole mehr, sondern Blu-ray Player, Mediaserver und Jukebox in einem. Spielen kann man damit natürlich auch noch - und zwar auf höchstem technischen Niveau und in High-Definition. Durch zukunftsweisenden Cell Prozessor, 7.1-Sound und 40-GB-Festplatte befindet man sich unterhaltungstechnisch auf der sicheren Seite. Vielleicht sogar für die nächsten elf Jahre - wie bei der Ur-Playstation.

Impressum – sony magazin 02

Redaktions- und Postanschrift

AGENTUR25 GmbH
Lichtstrasse 43, Gebäude C / Studio 50825 Köln
Tel: 0221-272638-0, Fax: 0221-272638-10

Geschäftsführer

Michiko Radomski, Peter Radomski (V.i.S.d.P)

Herausgeber

Sony Deutschland GmbH
Sony Ericsson Mobile Communications
International AB
Sony Computer Entertainment Deutschland GmbH
Sony Pictures Home Entertainment
SPTI Networks Germany a SONY PICTURES
ENTERTAINMENT Company
Sony BMG

Konzeption und Erstellung

AGENTUR25 GmbH

Gesamtkoordination

Michiko Radomski

Chefredaktion

Thomas Soltau, Heiko Spilker (Stellv.)

Autoren

Rüdiger Sturm, Thilo Mischke (Chefredakteur),
Christian Stein, Michael Weiland, Isa Minelli, Daniel
Erk, Ralf Niemczyk, Jan Kahl, Susanne Steffen,
Gregor Wildermann, Peter Kusenberg

Fachredaktion

Guido Alt, Ulrich Barbian, Silke Bernhardt, Susanne
Burgdorf, Frank Ditz, Willy Ehmann, Kerstin Hintze,
Oliver Kaltner, Thomas Kowolik, Stefan Nickel,
Thilo Röhrig, Gunter Thiel, Vivien Vetterling

Art Direction

Ralf Schroeder, Köln

Illustrationen

Elisabeth Moch, Linda Kantchev, dyinginbeauty.de

Titelfoto

???????????

Fotografen

Christoph Voy, Linda Kantchev, Valéry Kloubert,
Thomas Lerch, Thomas Duffe

Anzeigenberatung

Michiko Radomski
Tel. 0221-272638-18, Fax: 0221-272638-10
michiko.radomski@agentur25.com

Druckabwicklung

L.N. Schaffrath DruckMedien GmbH & Co. KG
Marktweg 42-50, 47608 Geldern

Vertrieb

rennerbuero.Hamburg, 040-41912547
www.rennerbuero.de

Namentlich gekennzeichnete Beiträge geben nicht unbedingt die Meinung der Redaktion wieder. Die Urheberrechte für Entwürfe, Fotos, Vorlagen und der gesamten grafischen Gestaltung bleiben bei den Herausgebern und dürfen nur mit schriftlicher Genehmigung weiterverwendet werden.



Studiotour SONY PICTURES PLAZA, USA, TÄGLICH

Wo sich einst Spiderman von Haus zu Haus schwang oder wo die „Männer in Schwarz“ die Erde gegen Aliens verteidigten – diese Plätze lernen die Besucher in den Sony Pictures Studios kennen. Als echte Hollywood-Tour geht es in Kleingruppen durch die Kulissen. Aber nicht nur Blockbuster stehen auf dem Programm. Auch bei den Quizshow-Klassikern „Jeopardy!“ oder „Wheel of Fortune“ darf man mal an diesem Tag hinter die Kulissen schauen.

sonypicturesstudios.tix.com

PlayStation Am Jam WOODWARD CAMP, USA, 10.-16. AUGUST

Wer ist der vielversprechendste Nachwuchsfahrer im Skaten und BMX? Diese Frage stellt sich PlayStation zusammen mit dem Funsport-Veranstalter Woodward Camp. In fünfzehn Städten liefen bereits die harten Qualifikationen. Im August wird es nun ernst, dann müssen die Finalisten in der Halfpipe beweisen, wer es wirklich verdient hat, aufs Siebertreppchen zu steigen.

www.playstationamjam.com



READING FESTIVAL ENGLAND, READING, 23. AUGUST

Drei Tage Party, hundert Bands und jede Menge Spaß: Das Reading-Festival gehört zu den bekanntesten Festivals in Großbritannien. Superstars und DJs spielen auf mehreren Bühnen von morgens bis in die späte Nacht. Am 23. August haut die Metal-Band Bullet for my Valentine in die Saiten und stellt ihr neues Album vor. Wer mit Freunden anreist sollte allerdings bedenken, dass Crowdsurfing verboten ist.

www.readingfestival.com/home

The World of Sony

Termine, die man sich merken sollte. Falls man in der Nähe ist.



Singstar-Bühne TÜBINGEN, 12. JULI, KIEL, 19. JULI

Einmal selbst ein Popstar sein! Möglich macht es die Singstar-Bühne bei der diesjährigen MTV Campus Invasion. Ob Luftgitarredarbietungen beim Trällern, große Posen im Solo oder einfach nur ein Sangesbarden-Wettstreit mit Freunden – so vergeht schnell die Zeit zwischen den Starauftritten auf der Hauptbühne.

www.mtv.de/campus



Games Convention 2008 LEIPZIG, 21.-24. AUGUST

Bühne frei für das größte Spielfest des Jahres: Vom 21. bis 24. August findet auf dem Leipziger Messegelände die siebente Games Convention statt. Mit deutlich mehr als 500 Ausstellern erwartet die Messeleitung erneut eine Rekordbeteiligung. Auf Europas Leitmesse für interaktive Unterhaltung wird Sony mit er PSP, PLAYSTATION 3 und vielen Spielen vertreten sein.

<http://www.gc-germany.com>



Rallye Transsyberia RUSSLÄND/MONGOLEI, 11.-25. JULI

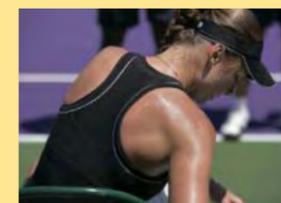
Schlamm und Matsch auf 7200 Kilometern und mehr als 20 Teams mit ihren Off-Road-Fahrzeugen. Dies sind die wichtigsten Parameter für die Rallye zwischen Moskau und der Mongolei-Hauptstadt Ulan-Bator. Schon zum fünften Mal nehmen Fahrer und Copiloten in ihren Allrad-Geländewagen diese von Sony Ericsson gesponserte Tortur auf sich. Und auch dieses Mal bleibt es spannend, ob es alle über die Ziellinie schaffen.

www.transsyberia-rallye.de

Champions League EUROPAWEIT, 16/17. SEPTEMBER

Mitte September ist es wieder soweit: Die erste Runde der Champions League beginnt. Vorher werden in Monte Carlo die acht Gruppen ausgelost. Vielleicht schaffen es die Bayern oder Werder Bremen ja endlich mal über das Achtelfinale hinauszukommen und die Vorherrschaft englischer Klubs zu durchbrechen.

<http://de.uefa.com/competitions/ucl/index.html>



Toray Pan Pacific Open TOKYO, JAPAN, 15. SEPTEMBER

Man braucht sich nur die Siegerliste ansehen und weiß, wie wichtig das Turnier für Spitzenspielerinnen ist. Neben dem Preisgeld von 1,4 Millionen US-Dollar lockt die faszinierende Metropole regelmäßig Maria Sharapova und Co. in die japanische Hauptstadt. Erst entspanntes Power-shopping und dann klasse Spiele auf dem Center-Court – so sieht ein perfekter Tag in Tokio aus.

<http://www.sonyericssonwtatour.com>



Vier Boxen, 52 Watt, Stich!

Eines vorweg: Die Unterschiede liegen wie immer im Detail. Alle gezeigten Autoradios spielen ohne weiteres MP3- und WMA-Dateien von CD und CD-R ab. Dabei reicht der Frequenzumfang von zehn bis 20.000 Hertz – für satte Bässe und feinste Höhen. Trotzdem ist häufig das Detail ausschlaggebend – wie früher im Schwimmbad beim Autoquartett.

📷 Heiko Spilker 📷 Christoph Voy

Am längsten schon im Hip-Hop-Land:
Michael Weiland kommt ins Schwelgen über Die Fantastischen Vier

Pionier mal vier

Michael Weiland Elisabeth Moch

Erst letztes Jahr habe ich meinen Fanpulli zur Altkleidersammlung gegeben. Darauf stand „Zu geil für diese Welt“. Gekauft habe ich ihn mit fünfzehn. Mein pubertierendes Ich war mit dem Aufdruck nicht bloß unzureichend beschrieben; die Sache war ein Etikettenschwindel der dreisten Sorte. Das war auf der Tour zum 1995er-Album „Lauschgift“ – immer noch die beste Platte der Fantastischen Vier. Für mich eines der ersten Konzerte einer Lieblingsband und auch eine Art Initiationsritus: Nur alles richtig machen, dabei sein, mitspringen. Nach mehreren Ellenbogenchecks, mit zertretenen Zehen und völlig verausgabt, setzte ich schließlich sehr bald japsend die Hälfte meines Taschengeld in Apfelsaftschorle um. Die andere ging zu Händen des Merchandisingverkäufers; mein Freund Peter legte dort nicht bloß meine Realitätsverachtung an den Tag, sondern die ungebrochene Wut adoleszenter Unverstandheit. Das T-Shirt des damaligen Crossover-Nebenprojekts „Megavier“ mit der Aufschrift „Leck mich! Ich bin ein Arschloch!“ brachte ihm jedenfalls statt Häme wie bei mir auch einen Termin beim Schuldirektor ein.

Dennoch hat es lange gedauert, bis ich mich von dem unförmigen Stück Baumwolle trennen konnte.

Angezogen hatte ich das Teil schon damals kaum, als Mahnmal gegen Verschwendungssucht taugte es auch nicht: da liegen genug andere Impulskäufe zuhause herum. Aber eine Band, die man liebt, die hält man in Ehren; und was können die Fantastischen Vier denn dafür, dass man selbst ziemlich genau geil genug für diese Welt ist?

Als die Vier auf den Plan traten, waren sie tatsächlich nicht von diesem Planeten. Wer bis dato deutschen HipHop kannte, nahm eine verschworene Szene wahr, die mit feierlichem Ernst und relativ viel konzeptuellem Überbau versuchte, eine Entsprechung zum amerikanischen Rap zu entwickeln. („Weiße Mittelstandskids aus'm Ghetto, was'n Witz!“ keifte Smudo erst deutlich später.) Die Fantastischen Vier machten einfach Musik: Samplepop mit Sprechgesang, clever, eingängig, inspiriert und inspirierend. Und obwohl ihnen die Szene Verrat und Ausverkauf vorwarf: Die Fantastischen Vier haben überhaupt erst bewiesen, dass es einen Markt für diese Art Musik gab – echte Pioniere, die unerhört fruchtbares Neuland erschlossen.

Abgeschlossen habe ich noch lange nicht mit den Fantastischen Vier (obwohl Thomas D.s Esoterikausflüge mich beinahe dazu brachten), das ist nicht der Grund, weswegen ich das Sweatshirt mit ein paar zu kurzen Hosen und verwaschenen Hemden in eine Tüte an den Straßenrand packte. Aber die Fantas sind noch immer relevant, ihre Erinnerung muss nicht in einer Zeitkapsel aufbewahrt werden. Und sein Fantum soll man auf der Brust tragen. Das nächste Konzert der Vier kommt gewiss. Dann kaufe ich mir wieder ein T-Shirt, versprochen.



Michael Weiland, 28, lebt in Hamburg und schreibt für Geld über Filme, Musik und Netzkultur. Er interessiert sich für gute und schlechte Science-Fiction, kann nichts wegwerfen, und wenn doch, verfasst er Texte darüber.

Welcome to Miami

Schon der Name „Miami“ kommt von dem indianischen Wort für „großes Wasser“: Mayaimi. Und großartig ist hier nicht nur das Meer, sondern auch der Strand von South Beach.

 Daniel Erk  Thomas Lerch





Am Strand abhängen, surfen und eine Margarita: Miami gibt sich locker und aufgebrezelt. Wer etwas auf sich hält, treibt sich in South Beach herum (Foto links und unten). Weiter nördlich, am Biscayne Bay, sind die Strände kein bisschen weniger weiß und kein bisschen weniger feinsandig und auch die Palmen wachsen malerisch in den Himmel – und trotzdem sind die Strände hier fast menschenleer (rechts).



Fast so cool wie „Miami Vice“: Die Polizisten in South Beach tragen zwar keine Pastellfarben und keine Wayfarer-Sonnenbrillen – entspannt und lässig sind sie trotzdem.

Cool am South Beach



So fit und so schön: Andere machen Sport, um ihren Körper zu trainieren. Hier trainiert man seinen Körper, um ihn beim Sport an der Strandpromenade vorzuführen.



Tänzchen auf dem Center-Court

Damentennis galt lange Zeit als Sport, der sich vor allem für den Mittagschlaf vor dem Fernseher eignet. Die Zeiten sind vorbei: Die neue Generation der Tennisspielerinnen ist bunt, aufregend und überraschend locker.

Die drei Mädchen, die da am Rande der Tanzfläche des Opium in South Beach, Miami, stehen, könnten Models sein, vielleicht auch Schauspielerinnen. Groß, schlank und lachend stehen sie weit nach Mitternacht in der lauten Musik und stoßen mit ihren Drinks an. Dass die



drei Frauen zu den erfolgreichsten Tennisspielerinnen der Welt gehören, die in den kommenden Tagen die Sony Ericsson Open spielen sollen – man würde es nicht vermuten. Maria Sharapova, Jelena Jankovic und Ana Ivanovic aber sind eine neue Generation des Damentennis, sie sind ehrgeizig und hübsch, sie sind erfolgreich, aber wollen ihr Leben nicht allein dem Sport widmen – und entgegen aller Erwartungen tut das dem Damentennis ausgesprochen gut. Die Zeit der grauen Mäuse, sie ist endgültig vorbei.

Während man die Generation um Daniela Hantuchova, Justine Henin und die Williams-Schwwestern vielleicht noch als Glücksfall für ihren Sport abtun mag, gibt es aber auch gute Gründe dafür, dass das Damentennis heute so lebhaft, aufregend und spannend ist wie nie. Der vielleicht wichtigste dieser Gründe sitzt am Tag nach der Party in einer Lounge am Rande der Sony Ericsson Open in Key Biscane und



massiert sich die Glatze. Dee Dutta, schwarz, groß und rund, war als Marketingchef von Sony Ericsson nicht nur für den umfassendsten Sponsorenvertrag aller Zeiten im Damentennis verantwortlich, er hat auch das Auftreten des Sports an sich grundlegend verändert.

Draußen vor der schicken, weißen Lounge entfaltet sich unter den Palmen von Miami eine knallbunte Veranstaltung, die längst nicht mehr nur ältere Damen und Herren anlockt. Mädchen in knappen Kleidchen sitzen an einer Bar, verfolgen die Ergebnisse der Spiele, genießen die Sonne und trinken am späten Nachmittag die ersten orangroten Drinks. Nachwuchsspieler mit fußballgroßen Tennisbällen schlendern von



Court zu Court und sammeln Autogramme. Das Publikum in Miami ist euphorisch und enthusiastisch, die vielen aus Lateinamerika angereisten Fans singen und tanzen zwischen den Ballwechseln und am Abend präsentiert Venus Williams die Kollektion ihre Modelabels EIVen auf einem Laufsteg.



Aber auch auf den Courts herrscht längst nicht mehr die erwartbare Trikolore aus weißer Sportkluft, gelben Bällen und orangenem Boden. Auf einem der kleineren Courts spielt Daniela Hantuchova etwa in schwarzem, ärmellosen Shirt und schwarzen Hot Pants, während auf dem Stadium Court Ana Ivanovic in einem grellroten Sportskleid über den dunkellila Boden rennt und hochkonzentriert auf den gelben Filzball einschlägt. Tennis selbst hat in all den Jahren nichts von seiner Faszination verloren – aber wieder viel gewonnen, indem es sich von den altbackenen Konventionen gelöst hat. Gut möglich, dass Maria Sharapova, Jelena Jankovic und Ana Ivanovic am Vorabend genau darauf angestoßen haben.





Downtown Manhattan boomt: Nicht nur Senioren zieht es in die Stadt der ständigen Wärme, auch die Reichen und Schönen kaufen sich hier Apartments direkt am Wasser – mit Blick über den Hafen und die Lagune und schicken Malls direkt im Gebäude. Entsprechend wird auch in den dutzenden Clubs und Restaurants in Miami nicht gezeigt – weder mit Reizen, noch mit Portionen, noch mit Geld. Miami ist vieles – aber sicher nicht bescheiden.



Coconut Grove (unten) ist nicht so schick und aufpoliert wie andere Gegenden von Miami. Das Publikum hier ist jünger und nicht zwingend neu reich – dafür aber auch lockerer.



Unterwegs in Coconut Grove

Zwischen Art déco und Turbo- Blondine

Das Nachtleben in Miami ist oft exklusiv und oft teuer – aber der beste Hot Spot der Stadt bleibt ohnehin der Strand von South Beach.



This town is a party town“, ruft der Taxifahrer und lacht. Draußen ziehen die Palmen auf dem Mittelstreifen vorbei, es ist Nacht, die Banken, Apartmenthäuser und Hotels von Downtown Miami sind in blau, rot und goldgelb angeleuchtet. Eigentlich ist Downtown der Teil jeder US-amerikanischen Großstadt, der am Tag voll mit Männern in Anzügen und Frauen in Kostümen ist, an dem sich aber nach Ende des Arbeitstages außerhalb der Hotelbars nicht mehr viel regt. Hier aber biegt man einmal von der Brickell Avenue, der Hauptachse durch Downtown ab, steigt unterhalb der kostenlosen Magnetbahn, die in 20 Metern Höhe durch die gesamte Innenstadt gleitet, aus und das vor einem liegende italienische Kaffeehaus entpuppt sich als laut dröhnender, überfüllter Open-Air-Club. Das „Segafredo Brickell“ ist neben dem sehr schicken und ebenso hochpreisigen Clubrestaurant „Karu & Y“ und neben dem „Gordan Biersch Miami“ mit seiner beliebten Terrasse nur eine der neuen, hippen Locations, die in Downtown Miami aufgemacht haben und wohin es die Miamians zieht, seit die Clubs und Bars in South Beach zunehmend von Partytouristen, Stars und Sternchen bevölkert werden.

Dennoch: Wer in Miami etwas auf sich hält, sehen und gesehen werden oder feiern will, der kommt an South Beach nicht vorbei. Von South Beach ist es eine gute Viertelstunde über den MacArthur Causeway, raus aus der Innenstadt, vorbei an den Kreuzfahrtschiffen, von denen hier fast täglich ein halbes Dutzend abfährt, vorbei an den künstlichen Inseln, auf denen Oprah Winfrey und Barbara Becker in abgeschotteten Wohnanlagen Häuser haben, hinein in die ehemalige Schmutzdecke der Stadt. Hier sind mittlerweile die schicken Restaurants mit ihrer leichten amerikanisch-mediterranen Küche, die in irrsinnigen Portionen serviert wird, hier sind die Art-déco-Gebäude entlang des Ocean Drive aus deren Bars schon am Mittag Miami Bass wummert. Und hier ist vor allem der Strand, an dem sich Bodybuilder und Beach-Volleyball-Spieler, Models und solche, die es gern wären, der Sonne und dem Publikum zeigen. Durch seine milden Temperaturen ist Miami ein beliebter Ort für Modeshootings und ein Magnet für eine Branche in der Aussehen alles ist und Unstatement ein Missverständnis. Auf einem rosa Chopper-Bike rollte eine Blondine mit üppiger, augenscheinlich aufgepumpter Oberweite über die Uferpromenade, auf einem

Klettergerüst trainiert ein glatzköpfiger, schwer tätowierter Mann seine Bauchmuskulatur.

Aber Miami ist nicht nur eine Stadt der Oberfläche, es ist auch die Metropole der amerikanischen Latinos an der Ostküste. Diese andere Seite Miamis, Little Havana, befindet sich auch tatsächlich auf der anderen Seite der Stadt. Hier haben sich die Kubaner niedergelassen, die vor Castros Diktatur geflohen sind. Und hier führen sie ihre Traditionen fort: Auf den Straßen kann man aus frisch aufgeschlagenen Kokosnüssen trinken, in kleinen Manufakturen drehen ältere Herrschaften, die aussehen wie vom Buena Vista Social Club, Zigarren, in einem Park spielen sie Rommikub. Von teuren Clubs, von Schönheitschirurgie und Miami Bass-Partys ist hier weit und breit nichts zu sehen. Der Taxifahrer sagt: „The good thing about Miami: It's so close to the US.“ Wie wahr.

Mark Ronson – Goldkind der Fusionskultur



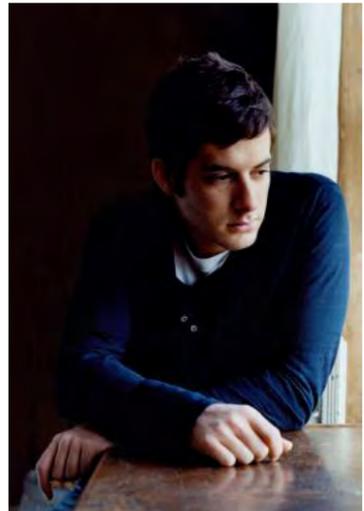
Jeden Abend steht er im smarten schwarzen Anzug mit seiner Gitarre der Old-School-Marke „Gretsch“ auf der Bühne und führt durch einen äußerst vielschichtigen Soundabend. Von HipHop-Einlagen aus Philadelphia bis zum Liverpooleser Brit-Chanson von Gastsängerin Candi Payne. Viel umjubelt schließlich der Überhit „Valerie“, der auch ohne den Gesangspart von Ronson-Zögling Amy Winehouse zum Show-Höhepunkt wird. Ein Dramaturgie wie bei einer Motown-Revue Mitte der Sechziger. Ganz offenbar steckt die für Ronson so wichtige Technologie bei seinen Live-Sets in einem traditionellen, sozusagen analogen Gewand. „Genau das ist es, was mich meine ganze Karriere über beschäftigt hat“ rekapituliert Mark Ronson und streicht kurz den Scheitel seiner akkurat modifizierte Frisur zurecht. „Das Album für Amy Winehouse haben wir mit den Dap Kings in ihrer Wohnung in

Brooklyn auf einer alten Achtspurmaschine aufgenommen. Über diese Tapes bekommt man einfach wärmere Aufnahmen; die dann natürlich zum Editieren für die üblichen Computertools übertragen werden.“ Im Jahr seiner bislang größten Erfolge sinniert der 32-Jährige über das optimale Zusammenspiel zwischen Analog und Digital.

„Offenbar ist genau diese Fusion mein Vermächtnis“ sagt Mark Ronson und erzählt mit näselndem Exzentriker-Akzent von den Komplikationen, die ihm seine sechs DJ-Koffer in all den Jahren eingebracht hatten. „Mal kamen einer oder zwei dieser Flightcases nicht am Zielort an. Dann wieder musste ich bei einem Flug nach Montreal 300 Pfund Gebühr für Übergewicht löhnen. Irgendwann hat es mir gereicht und ich bin auf einen Laptop umgestiegen, der im Club dann per Software angesteuert wird. Und trotzdem: Wenn ich ehrlich bin,

 Ralf Niemczyk

Der Mann, der alles kann, ist für einen Moment lang hin und her gerissen. „Digitale Technologie ist definitiv ein unverzichtbarer Teil meines Lebens“ sagt Mark Ronson und seufzt ein wenig. Der britische Produzent, DJ, Songschreiber und Multi-Instrumentalist mit Wohnsitz in New York tourt mit einer 16-köpfigen Musikertruppe durch Europa, um sein viel gelobtes „Version“-Album vorzustellen.



Ungewohnter Anblick: Mark Ronson mal ohne Laptop, DJ-Pult oder Instrument in seinen Händen

war ich als reiner Vinyl-DJ besser. Man musste halt eine innigere Beziehung zu seinen Songs. Schließlich konnte man nicht wie heute ganze Archive mit 10, 15.000 Tracks einfach mit auf die Reise nehmen. Jeder Set hatte stattdessen seine spezielle Choreographie.“

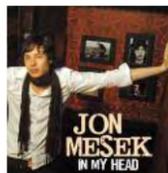
Vielleicht ist Ronson, der als weißer Exil-Engländer Mitte der Neunziger mit „strictly HipHop“, wie er sagt, in New York seine DJ-Laufbahn begonnen hatte, auch deshalb so außerordentlich gefragt, weil ihn das Retro-Phänomen in der aktuellen Popkultur nicht ruhen lässt. Es lebt sozusagen in ihm. Und wie kein anderer aktueller Erfolgsproduzent verschweift er Low und Hi-Tech. „Damit wir uns nicht falsch verstehen“ sagt der smarte Society-Liebling Ronson. „Ich bin der typische little-club-DJ vor 300 schwitzenden Leuten. Doch das hält mich nicht davon ab, auf Festivals auch mal den großen Soundhammer rauszuholen.“ In jeder Hinsicht ein Grenzgänger, der mit Robbie Williams genauso maßgeschneiderte Arbeit abliefern wie in diesem Monat für die Post-Rockband Kaiser Chiefs. Definitiv ein Goldkind der viel beschworenen „MashUp Culture“.



Jon Meseke
IN MY HEAD (ALBUM)

Amerikaner? Brite? Vielleicht aus Australien? Oder doch eher Skandinavien? Alles falsch! München ist die Heimat von Jon Meseke, seine Musik hingegen klingt ganz und gar nicht bajuwarisch, sondern kann locker internationalen Vergleichen standhalten. Als siebenjähriger bekam er von seiner Oma ein Klavier geschenkt, auf dem er voller Begeisterung herumklim-

perte. Das vorläufige Resultat hört nun auf den Namen „In My Head“ und zeigt den heute 27-Jährigen als begnadeten Sänger und Songwriter, der sowohl was von Up-Tempo-Songs als auch von gefühlvollen Balladen versteht.



Auf eine Songlänge mit...

Roger



Jan Kahl

Nach zehn Jahren Bandgefüge kann die Seele schon mal etwas Freiraum gebrauchen. Den hat sich Roger von der bayerischen Rapcrew Blumentopf jetzt genommen mit seinem ersten Alleingang „Alles Roger“.

0:00 Neben dir haben auch deine Kollegen DJ Sepalot und Kung Schu gerade Projekte am Start. War die Zeit einfach reif für ein Solo-Album?

0:08 Seit ungefähr drei Jahren produziere ich jetzt für mich zu Hause und mit der Zeit haben sich einfach Ideen gesammelt, bei denen ich wusste, dass da auch kein Platz für andere aus der Band war. Beim Machen wurde mir dann irgendwann klar – entweder bring ich die Dinger jetzt raus oder ich werfe sie einfach weg.

0:22 Wie fühlt sich das an, auf einmal alles allein entscheiden zu müssen – oder zu können?

0:27 Das ist genau das Ding! Auf der einen Seite diese Freiheit, auf der anderen Seite liegt alles in deiner Verantwortung. Da sitzt du dann allein in deinem Zimmer, lässt die Songs extra nicht durch einen Filter laufen und am Schluss bist du total verunsichert, weil du nicht weißt, ob das nur dir oder auch anderen gefällt. Das ist extrem spannend.

0:45 War die Arbeit für dich schwerer als an einem Blumentopfalbum oder eher leichter?

0:49 Die Aufnahmen an sich waren einfacher, da das Album fast so eine Art Freestyleplatte geworden ist. Da sind viele Sachen drauf, die ich oftmals ohne groß nachzudenken an einem Abend aufgenommen hab. Das schwere war dann eher zu entscheiden, welche Songs ich tatsächlich auf die Platte nehmen soll. Welche Lieder sind mehr für mich privat und welche mehr für die Leute? Das sollte auch kein Sammel-surium an Songs aus den letzten zwei Jahren werden, sondern ein in sich stimmiges Album.

1:13 „Alles Roger“ klingt im Vergleich zu Blumentopf deutlich rauer.

1:17 Das ist auch meine Rolle bei

Blumentopf. Ich bin der Rapfan, und das Album sollte „auf die Zwölf“ gehen. Ich wollte den Vibe einfangen. Mich freut es immer viel mehr, wenn ich ein Lied, das ich in drei Stunden aufgenommen hab, richtig gut finde, als wenn ich zwei Wochen an etwas herumgetüftelt habe. Ich wollte es „direkt“.

1:31 Bei einigen Songs spielst du sogar Gitarre.

1:36 Na ja, ich bin echt kein guter Gitarrist. Ich mach zwei Griffe und denke: „Ah, das klingt geil, das nehme ich auf“, und danach spiel ich es nie wieder. Ich bin HipHop-Gitarrist! Ich spiele Lieder nicht komplett durch, sondern nur einzelne Parts, so im Loop-Prinzip. Als Gitarrist hab ich eher Schülerbandniveau.

1:52 Wie stehst du denn zu Slayer und John Mayer, die beide in dem Song „Schau nach vorn“ erwähnt werden?

2:04 (lacht) Ich find beides ganz geil. Viele meiner Kumpels sind große Slayer-Fans, ich war auch auf dem letzten Konzert in München. Da gibt's musikalisch halt voll einen auf die Fresse. Das ist 'n cooler Sound, der hat 'ne Energie, die dich wegrockt. John Mayer find ich dagegen einfach schön.



Die Happy
IV (ALBUM)

Manche Dinge bedürfen einfach keiner großen Worte, die stehen schlicht und ergreifend für sich. Wie das neue Album von Die Happy um Frontfrau Marta Jandová. Der Titel? „IV“. Die

Musik? Rock direkt aus dem Bauch heraus, der Marta mal wieder als extrem starke und abwechslungsreiche Sängerin zeigt. Das unterstreichen Songs wie die Mid-Tempo-Nummer „Still Love You“, das balladeske „Don't You“ und die frontal nach vorne peitschende Single „Peaches“ nur zu deutlich. Alles richtig gemacht!



Frische Töne

So schmeckt der Sommer.

Jan Kahl



Clueso
SO SEHR DABEI (ALBUM)

Die Musikindustrie ist schon ein ziemliches Haifischbecken. Umso mehr freut es dann, wenn man auf einen Künstler wie Clueso trifft: bescheiden, höflich, unkompliziert und ein guter Musiker dazu. Die ganzen Jahre, die er nun schon Musik macht, hat er nie aufgehört, an sich und seinem Sound zu arbeiten.

Und mit „So sehr dabei“ scheint er nun endlich am Ziel. Cluesos zurückgelehnter Singer/Songwriter-Stil klingt anno 2008 ausgereifter und gleichzeitig wonniger als jemals zuvor und kommt mit eingebautem Nieser in „Wir woll'n Sommer“ auch noch erfrischend sympathisch herüber.

Mario Barth

MÄNNER SIND PRIMITIV, ABER GLÜCKLICH! (DVD)

Deutsche Comedians – die einen hassen sie, die anderen lieben sie. Dazwischen herrscht praktisch ein riesiges Vakuum. Mario Barth zählt momentan ganz offensichtlich zu den Comedians, die deutlich mehr Menschen lieben, ansonsten hätte er wohl kaum vor über 1,5 Millionen Fans sein aktuelles Programm „Männer sind primitiv, aber glücklich!“ aufgeführt. Übrigens: die erfolgreichste Live-Comedy-Show, die jemals in Europa gespielt wurde. Die dazugehörige Special Edition der DVD wartet nun – dem Erfolg entsprechend – neben der regulären Show auch noch mit viel Extramaterial wie ein Making Of, Backstagematerial und privatem Kram auf. Da stutzt selbst der Mario: „Meine Fresse, wat da noch druff ist, glaubt mir keener!“



Bullet For My Valentine
WAKING THE DEMON (SINGLE)

Matt Tuck, Sänger und Lead-Gitarrist der erfolgreichen walisischen Metal-Band Bullet For My Valentine, umschreibt die dritte

Auskopplung aus dem noch immer aktuellen Album „Scream Aim Fire“ selbst wie folgt: „Waking The Demon‘ is about finding someone's inner demon. Most of us in the band got pushed around in school so the song is about getting tormented, day in and day out for years, and then one day - 'snap!' - fight back!“. Musikalisch übersetzt bedeutet das: blitzschnelle Gitarren, ein knüppelndes Schlagzeug und starke Vocals, die sich mit hymnischem Gesang abwechseln. Eben Bullet For My Valentine!

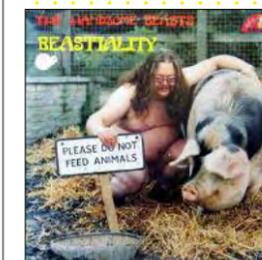


Vincent
LUCKY THIRTEEN (ALBUM)

White Men Can't Jump. Und Rhythmus haben sie natürlich auch keinen, schon klar. Allen, die diesen Schwachsinn noch immer glauben, sollte man mal das Debüt „Lucky Thirteen“ des Schweden Vincent Pontare um die Ohren knallen. Das strotzt nur so vor funky Beats, Dub-Anleihen und tanzbaren Pop-Nummern. Es zieht sämtlichen engstirnig denkenden Menschen den Boden unter den Füßen weg; und während sie so daliegen, tänzelt Vincent zu seinem aktuellen Hit „Miss Blue“ lässig an ihnen vorbei. Ganz schön smart!

Schlecht gecouvert!

Auch wenn Musiker bei ihren Akorden ein glückliches Händchen haben, bei Album-Cover ist es leider nicht immer der Fall.



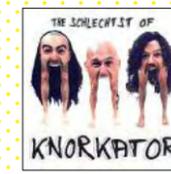
The Handsome Beasts
BESTIALITY

The Handsome Beasts bestanden aus ehemaligen Mitgliedern von u. a. Helmet und Murphy's Law. Nach diesem Cover war dann auch klar, wieso sie in den anderen Bands keiner mehr haben wollte.



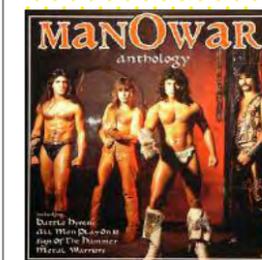
Bloodhound Gang
HEFTY FINE

Na klar, die Bloodhound Gang darf in der Kollektion der schlechtesten Cover aller Zeiten nicht fehlen. Allerdings dürften sie die einzigen sein, die sich darauf was einbilden. Also Glückwunsch, Jimmy Pop!



Knorkator
THE SCHLECHTST OF

Von wegen „Ick wer zun Schwein“. Auf ihrem Album „The Schlechtst Of“ werden Knorkator zu ... keine Ahnung: Geflügelbeinen?!? Das macht es aber auch nicht besser.



Manowar
ANTHOLOGY!

Manowar führen mit – gesetzlich gerade noch erlaubten – 115 Dezibel nicht nur die Liste der lautesten Konzerte aller Zeiten an, nein, sie mischen auch bei den hässlichsten Cover ganz vorne mit – als armselige „Conan der Barbar“-Verschnitte im Superwelter- bis Mittelgewicht.



Scorpions
ANIMAL MAGNETISM

Schlechte Musik = schlechtes Cover? Bei den Scorpions geht diese Rechnung zu einhundert Prozent auf. Und bei diesem hier kommt sogar noch ein extrem scharfer Beigeschmack dazu.



Apocalyptica

I DON'T CARE (SINGLE)

Die Fans von Apocalyptica sind sich einig: „I Don't Care“, die dritte Auskopplung aus „World's Collide“, ist nicht gerade der Prototyp eines Apocalyptica-Songs, aber das muss schließlich nichts Schlechtes bedeuten. Mehr „dicke Eier“-als Cello-Rock, mehr Breitwand als diffizil. Dazu übernimmt diesmal Sänger Adam Gontier von der kanadischen Post-Grunge-Alternative-Metal-Band Three Days Grace die Vocals.



Neil Diamond

HOME BEFORE DARK (ALBUM)

Letzte Ausfahrt Rick Rubin! Wie schon einst Johnny Cash mit seiner „American Recordings“-Reihe, hat der Rauschebart-Produzent

auch Neil Diamond wieder auf die Erfolgsspur zurückgeholt. Vollkommen befreit von überladnem Schnickschnack konnte der 1941 in New York geborene Songwriter seine Stimme auf dem Album „12 Songs“ (2006) so richtig zur Geltung bringen und entwickelte eine Direktheit und Intimität, wie man sie nur selten zu hören bekommt. Das neue Werk „Home Before Dark“, für das er erneut so hochkarätige Musiker wie Mike



Campbell und Benmont Tench (Tom Petty & the Heartbreakers) sowie Matt Sweeney (Chavez, Zwan) gewinnen konnte, schlägt nun in genau dieselbe Kerbe und zeigt Diamond als gereiften Künstler voller Ausdrucksstärke.



Usher

LOVE IN THIS CLUB (SINGLE)

Die richtigen Superstars erkennt man daran, wie viel Zeit sie sich zwischen zwei Alben lassen. Bei Usher dauerte es vier lange Jahre, bis er nun endlich den Nachfolger zu „Confessions“ (2004) präsentiert. Auf „Here I Stand“ arbeitet er natürlich auch nicht mit irgendwem zusammen, nein, unter anderen Timbaland, Jermaine Dupri, will.i.am und T-Pain lauten die Namen, die Usher den perfekten Sound zwischen R'n'B und clubtauglichem Dance auf den Leib schneiderten. Davon zeugt auch die erste Auskopplung „Love In This Club“, die laut US-Medien direkt von 0 auf 1 in die iTunes-Charts stieg.



Die Fantastischen Vier

FORNIKA FÜR ALLE (DVD)

Gerade noch im Kino und jetzt schon für zu Hause: Die „Fornika für alle“-DVD der Fantastischen Vier enthält nicht nur einen Mitschnitt ihrer zwei Konzerte in der Hanns-Martin-Schleyer-Halle im Dezember letzten Jahres, auch ein Tourfilm mit exklusivem Backstagematerial ist dabei. Die vier Herren scheinen auf ihre alten Tage immer noch eine Menge Spaß zu haben. Glückwunsch!

Sandi Thom

THE PINK & THE LILY (ALBUM)

Der Druck für Sandi Thom bei ihrem zweiten Album dürfte immens gewesen sein, so viele Erfolge feierte sie mit dem Debüt „Smile ... It Confuses People“ (2006): Platz 1 der Alben- und Singlecharts in UK, zwölf Wochen auf Platz 1 der australischen Single-



charts und Platz 1 der Airplaycharts in Japan und Schweden. Doch irgendwie hat es die Britin bei den Aufnahmen zu „The Pink & The Lily“ geschafft, den Druck ganz locker von ihren Schultern zu wischen. Mit Songs wie der ersten Single „The Devil's Beat“ (ein Lied über die globale Erwärmung und ihre Folgen) oder der countryesken Soulballade „Wounded Heart“ hat sie ein rundum stimmiges Gitarrenpopalbum eingespielt, das sich nicht hinter weiblichen Größen wie Sheryl Crow, Alanis Morissette und Chrissie Hynde zu verstecken braucht.



Sara Bareilles

LITTLE VOICE (ALBUM)

An der Tatsache, dass noch immer viel zu wenige Künstlerinnen in der Musikindustrie Platz finden, lässt sich nichts beschönigen. Doch irgendwie scheint der Moment gerade gekommen zu sein, an dem sich das Verhältnis ein klein wenig verschiebt. Nach Amy Winehouse, A Fine Frenzy, Leona Lewis, Adele, Yael Naim und Duffy dürfte Sara Bareilles nun die nächste sein, die in den kommenden Wochen und Monaten von sich Reden machen wird: Das Debüt „Little Voice“ der 29-jährigen Kalifornierin ist ein wunderbares Stück Popmusik zwischen den Koordinaten Singer/Songwriter und Soul – gespickt mit schönen Melodien, eingängigen Hooks und zauberhaftem Klavierspiel.





Was knipsen die?



Hamburg!

Bei den Landungsbrücken raus – wie so viele andere Sightseeing-Touren an der Elbe startete unsere eben genau hier. Hafentour, Schiffe, echte Hamburger oder

auch nur labbrige Fischbrötchen finden sich hier entlang des Wassers. Alles Motive, die fürs persönliche Fotoalbum festgehalten werden. Ich war da,

seht her! Dabei stellte sich nicht etwa die Frage nach einer schweren Kamera, die man mitschleppen musste. Denn die von uns benutzten Cyber-shot-

Handys sorgten für tolle Erinnerungsfotos. Seht selbst!

Alle Bilder wurden mit der Sony Ericsson K850i, K770i, K810i und K660i aufgenommen.



Unten am Fluss, unten am Hafen, wo die großen Schiffe schlafen: Wer Fernweh in der Großstadt sucht, schlendert an den Hafen. Eine Fahrt mit der Barkasse sollten sich Landratten nicht entgehen lassen.



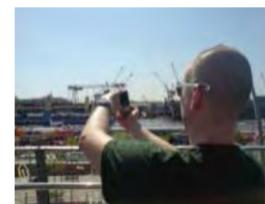
Ein Schiff wird kommen: Der gelbe Dampfer verfrachtet Besucher des Musicals „Der König der Löwen“ auf die andere Seite der Elbe. In Hamburg wird am Stintfang übrigens auch Wein angebaut, wenn auch wenig (rechts).



Kräne im Hintergrund und Fußball im Herzen: Der Hafen und Fußballklub FC St. Pauli gehören zusammen. Wenn die Kiezkicker ein Tor schießen, hört man den Jubel bis zu den Docks.



Die Drei von der Stadtreinigung: Döner in der Hand, Blick auf den Hafen und Handy im Anschlag. So haben die Jungs ihre besten Motive im Visier.



Was machen Palmen in der Elbmetropole? Hier die Antwort: Sie sind nicht echt, sondern aus Stahl. So vermittelt der Park Fiction gegenüber dem Dock 10 selbst bei Dauernieselregen angenehmstes Insel-Feeling.



Hunderte, ja, Tausende von Spielen können sich schon zu Hause stapeln, trotzdem fehlt immer noch das eine besondere.

Christian Stein
Stephanie Lehmann

Ein kleines Zimmer in einer Wohngemeinschaft im Berliner Bezirk Prenzlauer Berg. Es ist eng, ein Hochbett, ein Sofa, ein Regal. In einer Ecke stapeln sich Kartons, daneben ein Klamottenhaufen. Auf den ersten Blick sieht das Zimmer aus wie eine typische Studentenbude. Doch ein Blick in die Regale verrät etwas anderes. Keine Bücher über Hegel, keine Mathematik-Reader, keine Ringordner. Stattdessen bunte Videospieldhüllen, ordentlich aufgereiht, daneben alte Spielkonsolen, Zeitschriften aus Japan, ein Controller in Form eines Schwertes. Auf dem Sofa sitzt ein junger Mann und spielt mit

In den elektronischen Setzkasten

Für passionierte Sammler sind Videospiele mehr als ein gelegentlicher Zeitvertreib. In ihren Sammlungen finden sich Schätze aus den letzten 30 Jahren der Videospiegelgeschichte. Das sony magazin hat Sammler besucht und gibt einen kleinen Einblick in die Faszination ihrer Leidenschaft.



verstehen zu können, begann Klaue im Alter von 15 Jahren die japanische Sprache zu lernen. „Ich spreche nicht wirklich gut“, gibt er zu. „Aber es reicht, um die Spiele zu verstehen und in Japan essen zu bestellen.“

Szenenwechsel: Der 37-jährige René Meyer ist Journalist und Buchautor und lebt mit seiner Familie in Leipzig. Seine Wohnung ist der Größe seiner Sammlung schon lange nicht mehr gewachsen. Im Flur türmen sich dutzende Kartons bis unter die Decken, im Arbeitszimmer verdecken meterlange Regalreihen die weißen Wände. Seit über 20 Jahren sammelt Meyer alles, was mit Videospiele zu tun hat: Konsolen, Zeitschriften und natürlich Videospiele. Meyers Leidenschaft hat ihm sogar einen Eintrag in das Guinnessbuch eingebracht. Mit rund 300 Geräten und geschätzten 5000 Spielen besitzt er die weltweit größte Videospieleammlung.

seiner PlayStation. Moritz Klaue sammelt Videospiele. Und er spricht Japanisch.

„Japanische Spiele haben es mir angetan.“, sagt Klaue. Der 25-jährige Druckereiangestellte besitzt rund 800 Spiele, die Hälfte davon sind japanische Titel. Gerade die Handlungsdichte und die philosophischen Ansätze begeistern ihn. „Die japanische Kultur unterscheidet sich stark von unserer“, und fährt fort: „Philosophie und Tradition sind ein fester Bestandteil des Alltags. Und diese Ansätze finden sich in den Spielen wieder.“ Um die Handlung der Spiele

„Für mich begann alles in den 80er Jahren.“, erinnert sich Meyer. „Ich habe von meiner Verwandtschaft ein Telespiel geschenkt bekommen. Das habe ich mehrere Jahre mit Begeisterung gespielt, bis sich ein



Das ganze Drumherum ist egal – hauptsächlich das richtige Spiel ist in der Konsole. Dann passt auch der Abstand zum Fernseher.

das so. Da habe ich die Spiele gespielt. Es waren die Umsetzung und der Spielspaß, die mich begeistert haben.“, gibt er zu. „Doch heute reizt es mich besonders, die Spiele zu besitzen. Es macht mich stolz, wenn ich eine bestimmte Spielreihe vervollständigen kann. Und es ärgert mich, wenn ich weiß, es gibt da noch dieses eine Spiel in Japan, das mir fehlt. Ich setze dann alles daran, dieses Spiel zu bekommen.“

Um auf der Jagd nach dem richtigen Spiel nicht den Überblick zu verlieren ist es besonders wichtig, sich vorher mit der Materie vertraut zu machen. „Man sollte zuerst überlegen was einem gefällt und sorgfältig recherchieren“, erklärt Heinlein. Neben Flohmärkten oder Zweite-Hand-Geschäften bieten Internetauktionshäuser gute Möglichkeiten zum Kauf. Hier gilt es Disziplin und Geduld zu bewahren. „Ich habe auf einige meiner Stücke Jahre gewartet“, erinnert sich Klaue. „Ich habe mehrere Angebote rausgesucht und sie miteinander verglichen. Wie ist der Zustand, gibt es noch die Originalverpackung, wie hoch ist der Preis? Wenn alles gestimmt hat, habe ich zugeschlagen.“

Zurück in Berlin: Im Monat gibt Klaue rund 200 Euro für seine Leidenschaft aus. Das hänge ganz davon ab, wie viel Geld er gerade zur Verfügung habe und welche Spiele oder Konsolen gerade auf dem Markt wären. Auf die Frage, wie sein Umfeld mit seinem Hobby umgeht, kann Klaue nur lächeln: „Die meisten meiner Freunde

beschäftigen sich ebenfalls in irgendeiner Weise mit Videospiele, beruflich oder privat. Aber wir sind nicht verrückt und sitzen den ganzen Tag vor dem Fernseher. Wir gehen auch mal raus.“

Nicht nur allein fürs Auge ist die umfangreiche Sammlung vom Journalisten René Meyer: „Viele meiner Spiele und Geräte habe ich selbst ausprobiert“



Freund draufgesetzt hat.“ Noch zu Ostzeiten begann Meyer sich mit Computer zu beschäftigen. Er lernte verschieden Programmiersprachen und schrieb eigene Programme. Nach der Wende arbeitete Meyer als Journalist für Videospiele und begann, sich alte Konsolen zuzulegen. „Ich dachte mir, wenn ich mich mit Videospiele beschäftigte, sollte ich auch die Wurzeln kennen.“ Trotz des hohen Wertes einiger seiner Exponate, ist Meyers Sammlung nicht nur zum Ansehen. Dazu Meyer: „Ich habe viele meiner Spiele und Geräte selbst ausprobiert.“



So sammelst du richtig!

Nicht jedes Spiel ist ein Sammlerstück. Bevor unnötig Geld zum Fenster hinausgeworfen wird, solltest du recherchieren, bei welchen Spielen und Geräten eine Investition sinnvoll ist. Beispielsweise lohnt sich der Kauf japanischer Rollenspiele für die erste PlayStation. Ebenfalls ist die PlayStation selbst ein beliebtestes Sammlerobjekt - besonders die Modelle der Baureihe SCPH 1002, die dank ihrer Cinch-Anschlüsse und des Laserschlittens aus

Aluminium bei Hifi-Profis beliebt sind. Vor jedem Kauf sollte der Zustand der Artikel genau kontrolliert werden. Kratzer auf CD, Hülle oder Gehäuse mindern den Wert. Wichtig ist, dass alle Zubehörteile, wie Bedienungsanleitungen oder spezielle Goodies enthalten sind. Nur ein komplettes Produkt erzielt beim Weiterverkauf einen hohen Preis. Natürlich können Spiele und Konsolen auch benutzt werden, doch fest steht: ein eingeschweißtes Spiel ist wertvoller als ein geöffnetes.

Dutzende am Drücker

Buzz Quiz TV



Peter Kusenberg

„Die Welt ist ein Rätsel – mit Haarolle und schriller Stimme.“

Bevor wir in den Kindergarten kommen, sind die anderen am Drücker: Dann deuten wir mit unseren kurzen Fingerchen auf eine lila Blume, rufen: „Ha?“ Und die Eltern müssen uns erklären, dass dies eine Malve ist oder ein Krokus. Wir dürfen Fragen stellen und brauchen selbst nicht zu antworten, denn wir wissen ja noch nichts. Doch bereits in der Schule hat sich das geändert: Die Lehrerin stellt Fragen, und wenn wir unser Unwissen herausstammeln, gibt's eine Fünf.

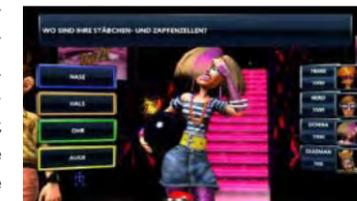
Doch es gibt auch Fragen, die lassen wir uns mit Begeisterung stellen. Darauf basiert der Erfolg von „Buzz“. Seit 2005 sind



Bereits erschienen, freigegeben ohne Altersbeschränkung

Hunderttausende PlayStation-2-Besitzer im „Buzz“-Fieber, denn damals erschien mit „Musik-Quiz“ der erste Teil, zu dem sich in den folgenden Jahren Themenpakete zu Fragen rund um Sport und Film gesellten, außerdem fette Allround-Pakete („Das große Quiz“, „Das Mega-Quiz“) und immerhin drei Pakete mit Spielen für jüngere Frage-Fetischisten („Buzz Junior“). „Buzz“ wurde vor allem dank seines Eingabegerätes – dem Buzzer – mit derart großer Begeisterung aufgenommen. Mit seinen fünf Tasten lassen sich klassische Quiz-Fragen beant-

worten – oder putzige Monster steuern wie in „Buzz Junior: Monsterspaß“. Wer schon einmal seine Mitspieler mit dem Buzzer in der Hand beim Gasballon-Fliegen abgehängt hat, der weiß, wie viel Spaß die Drückerei macht.



Noch spaßiger wird's mit „Buzz: Quiz TV“ für Playstation 3. Denn dieser Teil nutzt ausgiebig die Online-Funktion der schwarzen Konsole. Wiederum acht Spieler buzen gemeinsam im Offline-Modus, oder es buzen bis zu 32 Spieler gemeinsam im PlayStation-Netzwerk (PSN). Dabei



gibt es regelrechte Duelle: Während sich eine „Buzz“-erfahrene Clique in München vor der PLAYSTATION 3

versammeln, macht sich in Hamburg die Gegner-Clique bereit – und dann kommt's zum Nord-Süd-Duell. Alle PS3-Teams in Deutschland, Österreich und der Schweiz können sich zudem miteinander messen, wozu ein Ranking-System die Leistungen der „Buzz“-Teams dokumentiert.

Rund 5000 Fragen sind in „Buzz: Quiz TV“ enthalten, sie sind unterteilt in die Kanäle Musik, Film- und Fernsehen, Sport, Wissen und Lifestyle, wozu Fragen nach Britney Spears, Batman und Singstar gehören. Das ist jedoch nicht alles: im Gegensatz zu früheren „Buzz“-Spielen lässt sich der Frage-Katalog erweitern. Dazu wird es bis Jahresende Themenpakete geben, die sich im Online-Store der Playstation 3 herunter laden lassen – gegen einen einstelligen Euro-Betrag. Daneben gibt es kostenlose Inhalte, die sich „Buzz“-Fans ausgedacht haben

und via Mybuzzquiz.com veröffentlichten. Etwa: „Welche Rockband hatte einen einarmigen Schlagzeuger?“, „Wie viele Statisten wurden für den Monumentalfilm Ben Hur verpflichtet?“ Wer die besten Ideen hat, bekommt die besten Wertungen der anderen Nutzer, denn Mybuzzquiz.com hat das Zeug dazu, das Youtube der Quiz-Spiel-Community zu werden. Damit die Buzzerei leichter von der Hand geht, gibt's drahtlose Buzzer. Die lassen sich genau so gut an der PlayStation 2 nutzen, wobei die Kabel-Buzzer wiederum an der Playstation 3 funktionieren. Bei all den Neuerungen ist zum Glück eine Sache gleich geblieben: Der Moderator mit Elton-John-Brille moderiert all die Tausende Fragen, die Jungs und Mädels auf der Couch verzückt jauchzen lässt – oder zerknirscht jaulen, wenn der Daumen eine Zehntelsekunde zu spät auf den Buzzer drückt.

„Wichtig ist die Liebe zum Detail“

Oft bleibt es nur ein Wunschtraum, sein Hobby zum Beruf zu machen. Bei Kazunori Yamauchi (40) ist dies anders: Er darf zurecht von sich behaupten, aus seiner Leidenschaft eine Berufung gemacht zu haben. Yamauchi ist Erfinder der Gran Turismo-Serie, die unter Autosimulationen seit Jahren den Maßstab setzt. Mit „Gran Turismo 5 Prologue“ für die PLAYSTATION 3 startete

sie jüngst in die Zukunft. Unter Ausnutzung aller Möglichkeiten der graphischen Darstellung und physikalischen Echtzeitberechnungen ist das von Kazunori Yamauchis Firma Polyphony Digital erstellte Spiel verdammt real. Doch wie genau fing alles an? Wie wählt der Besitzer mehrerer Sportwagen die Schätze seines digitalen Fuhrparks aus? Und auf was dürfen wir uns noch freuen?

„Bei Polyphony Digital arbeiten auch Mitarbeiter, die gar keinen Führerschein haben.“



Im Herzen der Gran Turismo-Produktion: Hier entstehen die digitalen Autoträume für Millionen von Spielefans.

 Gregor Wildermann

Herr Yamauchi, wie lange sind Sie schon ein Autonarr?

Meine Eltern haben mir mal erzählt, dass ich schon im Alter von drei Jahren ganz begeistert auf Autos gezeigt habe. In der Schule gehörte ich dann zu den Jungs, die alle Automarken und Typen schon aus der Entfernung erkennen konnten.

Dann fieberten Sie wohl dem ersten Tag in der Fahrschule entgegen?

Den werde ich nie vergessen. Meine erste Stunde nahm ich in einem alten Toyota Corolla. Der Fahrlehrer war dabei recht freundlich zu mir, ich war allerdings weder ein besonders guter noch schlechter Autofahrer. Das entwickelte sich erst später.

Heute haben Sie Zugang zu den schnellsten und exklusivsten Autos. Worauf achten Sie, wenn Sie sich ins Cockpit setzen?

Mein Blick gilt immer dem Lenkrad und dem Gefühl bei den ersten Lenkbewegungen. Das entscheidet meistens, ob ich mich für das Auto interessiere.

Gab es auch schon Autos, die Ihnen Grenzen aufzeigten?

Ja, besonders mein Honda S2000. Er hat mir schon oft bewiesen, dass ich noch viel lernen muss.

In „Gran Turismo 5 Prologue“ sind 71 Autos enthalten, später sollen es knapp 500 Autos werden. Das ist trotzdem nur ein Bruchteil dessen, was an Automodellen auf dem Markt existiert. Wie treffen Sie die Auswahl?

Entweder wollen wir selbst, dass ein bestimmtes Auto im Spiel vorkommt, oder die Automarken kontaktieren uns. Und dann berücksichtigen wir natürlich noch die Wünsche der Fans.

Das letzte Wort gehört aber Ihnen?

Ja, ich fahre selbst zu allen wichtigen Automessen und bin daran interessiert, im fertigen Spiel möglichst viele interessante und aktuelle Fahrzeuge zeigen zu können.

Die Industrie gewährt Ihnen dann Einblicke in die Fahrzeugentwicklung?

Über die Jahre haben wir gute Kontakte zu den Autofirmen aufgebaut. Es kommt deswegen auch vor, dass wir lange vor dem ersten öffentlichen Termin schon Bilder und Skizzen eines Wagens haben.

Der teuerste Wagen im Spiel ist der Formel-1-Rennwagen von Ferrari. Planen Sie für die Zukunft noch mehr solcher Boliden?

Wir würden gern, aber allein der Ferrari hat uns viel Arbeit in der phy-

sikalischen Umsetzung gekostet. Bei weiteren Rennautos kämen noch langwierige und teure Lizenzverhandlungen dazu.

Kann man sich ihre Firma dann als den perfekten Treffpunkt von Autofans vorstellen?

Ja, aber bei Polyphony Digital arbeiten zum Beispiel auch Mitarbeiter, die gar keinen Führerschein haben. Wichtig sind die Hingabe zum Thema und die Liebe zum Detail!

Für das Spiel haben Sie die Multifunktionsanzeige im Cockpit des Nissan GT-R entworfen, die jetzt auch real auf der Straße unterwegs ist. Wie kam es dazu?

Das war eher Zufall. Natürlich wollten wir den GT-R als Auto im Spiel haben, und über die Verhandlungen kam ich in direkten Kontakt mit dem Chef von Nissan. Dabei wurden wir dann gefragt, ob wir das Design dieser Anzeige machen würden. Das war eine große Herausforderung, aber in Zukunft wollen wir in diesem Bereich noch mehr machen.

Der Detailgrad des Spiels ist ja schon jetzt beeindruckend. Gibt es jedoch etwas, was Sie noch ändern wollen?

Natürlich will man sich immer verbessern. Im Herbst wird es ein großes Update geben, das unter anderem auch ein Schadensmodell enthält und die Onlinefunktionalitäten noch erweitert. Diese Elemente sind sicherlich wichtige Bausteine für ein noch perfekteres Spiel.

Frustriert es aber nicht, dass sie keine eigene Rennstrecke vor der Haustür haben?

Nein, es gibt ja noch andere Möglichkeiten.

Bitte?

Auf den Autobahnringen rund um Tokio gibt es nachts kaum Kontrollen. Alle illegalen Rennen finden deshalb eher dort statt – darüber bin ich nicht gerade traurig.

 www.granturismoworld.com
www.gran-turismo.com
www.polyphony.co.jp



Secret Agent Clank
PSP, PS3 / SCEE

Die metallische Hälfte des bewährten Duos „Ratchet & Clank“ muss seinen Partner aus dem Gefängnis befreien. Das wird kein Spaziergang, denn der Spieler steuert Clank durch Hochsicherheits-Trakte und gut bewachte Welt-raum-Villen. Einige Missionen finden unter Zeitdruck statt, so dass man genau überlegen muss, wie Clank Wachen herumschleicht oder eine Hightech-Falle entschärft. Als James-Bond-Verschnitt setzt er witzige Waffen ein wie Manschettenbomben, die er in im Smoking verbirgt. Als Highlights dieses stilechten „Ratchet und Clank“-Abenteuers gibt's Verfolgungsjagden – im Rennflitzer und auf dem Snowboard.

Peter Kusenberg

**bereits erschienen,
Freigegeben ab 6 Jahre**



Little Big Planet

PS3/SCEE

Sie heißen „Sackboys“ und bestehen aus digitalem Sackleinen, verziert mit klo- bigen Knöpfen und Klammern. Dazu tragen sie bunte Kopftücher, skurrile Hüte oder Zylinder. Diese kuriosen Menschlein leben in einer Kartonwelt, die der Spieler selbst befüllt mit Windrädern, Skate-Rampen und Wippen. In wilden Parcours treten die Sackboys gegeneinander an, wobei der Spieler ihre Hände mit dem linken PS3-Gamepad-Stick steuert, was „Little Big Planet“ zu einem originellen Marionetten-Theater im Playstation-Network macht – mit jede Menge zusätzlicher Sack-Kleidung zum Download.

**Oktober 2008,
Freigegeben ab 6 Jahre**

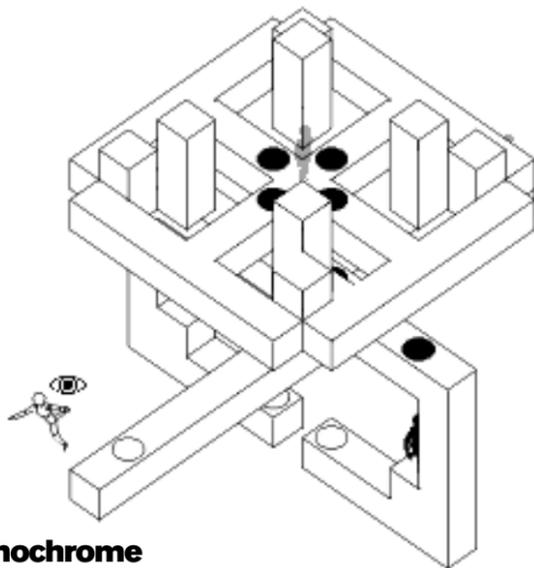
Gegen den Daddel-Stau: Fünf Top-Cheats

Gran Turismo 5: Prologue

Um alle S-Klasse-Veranstaltungen frei zu spielen, müssen alle A-, B- und C-Klasse-Veranstaltungen mit mindestens einer Bronze-Medaille abgeschlossen werden.

Patapon

Um Mini-Spiele frei zu spielen, werden spezielle Gegenstände benötigt:
Der Gashapon-Hut in Level 17-> Koch-Spiel
Der Kimpon-Hut in Level 14-> Berg-Spiel
Der Patapon-Hut in Level 2-> Baum-Mini-Spiel



Echochrome

PSP, PS3-NETWORK / SCEE

Dieser Knobel-Spaß sieht aus, als hätte es jemand auf einen Notizblock gekritzelt. Der Spieler lotst eine Marionette durch 3D-Labyrinth, damit sie ihren Schatten erreicht. Das gelingt nur dann, wenn man die Kamera so geschickt dreht, dass etwa eine Sackgasse in einen Weg übergeht und so dem Männchen eine freie Bahn schafft. Von Level zu Level wird's schwieriger, denn die Kamera lässt sich nicht beliebig weit bewegen, und die über 50 Abschnitte sind voll verwirrender Treppen, Pfade und Kanten. Die Belohnung für die Mühe: intelligente Rätsel, die sich mit eigenen Labyrinth erweitem lässt.



**25. Juni 2008, Freigegeben
ohne Beschränkung**



God of War: Chains of Olympus

AGGRESSIONEN ABBAUEN MIT GOD OF WAR

Es ist viel zu heiß, in der Badeanstalt drücken sich Tausende Leiber aneinander, während der Stadtpark im Grill-Kohle-Dunst verschwindet, und die Conga-Trommler übertrommeln jedes Vogelzitschern. Jetzt ist die Zeit gekommen, um die Plagen des Sommers zu vergessen: In „Chain of Olympus“ steuert der Spieler einen Muskelmann mit Schwert und Kette. Der nietet schwer bewaffnete Kämpfer um – reihenweise. Sechs Millionen Exemplare wurden von den „God of War“-Spielen verkauft – und das nicht zuletzt dank des fesselnden Spielprinzips: Draufschlagen auf die, die es verdienen, ohne, dass ein echter Steam-Grill-Pyromane oder Conga-Trommler verletzt werden.

**bereits erschienen,
Freigegeben ab 18 Jahren**

Der Allround-Entertainer



Peter Kusenberg Christoph Voy

Vor zehn Jahren war ein Handy ein Gerät zum Telefonieren. Heute ist es gleichzeitig Musik-Player, Digitalkamera, PDA und Internet-Computerchen. Für die Spielkonsolen gilt Ähnliches: Die erste Playstation diente als Abspielgerät für „Gran Turismo“, die PS3 ist ebenfalls die Plattform für „Gran Turismo 5: Prologue“ – und gleichzeitig Musik-Center, Foto-Archiv, Online-PC-Ersatz. Optional dient sie als DVD-Recorder, und dank ihres Blu-ray-Laufwerks ist sie das zentrale Prunkstück einer Heim-Kino-Anlage. In ihrer Ausgaben 11/2008 stellte die renommierte Fachzeitschrift c't fest, dass die PLAYSTATION 3 als eine der umfassendsten Medienzentralen dienen kann. Und verglichen mit einem Medien-PC hat sie einen weiteren unschätzbaren Vorteil: Sie sieht phantastisch aus, ist klein – und vergleichsweise leise, was sich besonders beim Abspielen von Filmen angenehm bemerkbar macht. Dabei eignet sich die PS3 als

Abspielgerät für alle etablierten DVD-Formate – und als Player für HD-Filme. Das Marktforschungsinstitut ABI stellte in einer aktuellen Studie fest, dass sechs von sieben Blu-ray-Laufwerken, auf denen HD-Filme abgespielt werden, in PLAYSTATION-3-Konsolen stecken. Blu-ray ist das einzige relevante Format für hoch auflösende Filme. Der erste Teil des Namens „Blu-ray“ verweist auf die Farbe Blau („blue“), der zweite Teil heißt Strahl, und beide zusammen ergeben das blaue Licht des Abtast-Lasers, während die herkömmliche DVD von einem roten Laser-Strahl abgetastet wird. Die Blu-ray-Scheibe hat genau den gleichen Durchmesser wie eine DVD (zwölf Zentimeter), die Kapazität ist indes höher: bei einschichtiger Beschreibung rund 25 Gigabyte, bei Doppelschicht rund 50 Gigabyte. Als Videoformate kommen MPEG-2, MPEG-4 und VC-1 zum Einsatz. Das Format wurde im Jahre 2002

von der Blu-ray Disc Association (BDA) entwickelt. Auf jeder Blu-ray-Scheibe lässt sich eine interaktive Anwendung ablegen, die so genannte BD-J, die in der aus Internet-Webseiten bekannten Sprache Java programmiert ist und es dem Zuschauer ermöglicht, interaktive Schaltflächen zu bedienen und so etwa verschiedene Film-Enden zu wählen oder bestimmte Kamera-Perspektiven festzulegen. Die BDA hat bislang drei verschiedene Blu-ray-Profile entwickelt, die PLAYSTATION 3 unterstützt in ihrer aktuellen Betriebssoftware bereits das Profil 2.0.

Wer eine aktuelle Film-Disc im Blu-ray-Format ins Laufwerk der PS3 schiebt, wird sein blaues Wunder erleben: Will Smith in „I am legend“ und Bruce Willis in „Stirb langsam 4“ erscheinen um ein Vielfaches detaillierter als gewohnt. Das Bild wird mit einer Auflösung bis zu 1920 x 1080 Bildpunkten dargestellt. Zum Vergleich: Auf einem Röhrenmonitor ist das Bild nur 768 x 576 Bildpunkte groß. Die einzige Voraussetzung für den hoch auflösenden Filmgenuss ist neben der PS3 ein HD-Fernseher, etwa ein Sony-KDL-Gerät mit 46-Zoll-Bilddiagonale. Erst bei einer Bildschirm-Größe ab 32 Zoll (= ca. 82 Zentimeter) wird der Detail-Grad der HD-Darstellung offensichtlich. Entsprechende HD-Geräte gibt es bereits für unter 1.000 Euro, wobei das Siegel „Full HD“ für vollen HD-Genuss bürgt – wenn in der angeschlossenen PLAYSTATION 3 echte Blu-ray-Filme rotieren. Demnächst ersetzt die PS3 gar den DVD-Recorder: Sony veröffentlicht mit „Play TV“ ein Erweiterungs-Set, das die Konsole zum TV-Empfänger macht, mit dem sich Sendungen auf der integrierten Festplatte speichern lassen. PSP-Besitzer dürfen sich über ein weiteres Feature freuen: Play TV streamt Sendungen von der PS3 auf die PSP. Das 100 Gramm leichte Gerät wird zur Europameisterschaft erstmals zeigen, wie Fernseh-Genuss in Zukunft aussehen kann – mit dem schwarzen Spiele-Tiegel als bestaussehende Schaltzentrale für alle Zwecke.

Bei der Arbeit

Robby Seeger



Sony ist Unterhaltung. Sony ist aber auch unerlässlich in der Arbeitswelt. In dieser Rubrik besuchen wir Menschen, die mit Sony Produkten professionell zu tun haben.



„Wir sind ausgezogen, um mit einer kleinen Crew von Big WaveRIDERN die größten Wellen Europas zu surfen. Da ich aber nicht nur Sportler, sondern auch Produzent bin und meine Big Wave Series für Rebel TV

filme, musste ich mich auf eine Kamera verlassen können, die weit entfernte Schüsse hinkriegt. Die Sony HVR-V1 hat genau die richtige Leistung, um mit ihrem starken Zoom auch die größten Wellen ein-

zufangen. So hat sie uns dieses Frühjahr an viele Küsten Europas und manchmal auch mit dem Jetski aufs Meer begleitet – und uns dabei bisher nie enttäuscht.“

📷 Jonathan Bloch

Rikku

ALTER 17
EINSATZGEBIET Dieb
HEIMAT Bikanel Insel

Rikku ist eine Figur aus dem PlayStation-2-Spiel „Final Fantasy X“. Im Jahr 2005 wurde sie vom Internetportal G4 zur „Sexiest Video Game Vixen“ ernannt. Sie ist nicht nur ein bezauberndes Wesen von atemberaubender Schönheit, sondern auch eine Meisterin im Unterwasserkampf, eine perfekte Messerkämpferin und ein Fliegerass.

Final Fantasy Unlimited
Auf Animax TV: Mo-Fr 18.55
Sa/So 19.25 Uhr



Kleb dir einen!

Das Basteln von Modellen aus Papier hat eine lange Tradition. Während heute beigelegte DVDs und Lippenstifte zum Zeitungskauf animieren sollen, waren es in den zwanziger Jahren des vergangenen Jahrhunderts gedruckte Papiermodelle. Als jedoch in den fünfziger Jahren Plastik den Modelmarkt eroberte, wurde es ruhig um die Bastelbögen. Bis jetzt. Durch Internet und spezieller Software ist es möglich, im Handumdrehen die sonderbarsten Bastelbögen zu produzieren – und zusammenzubauen. Besonders beliebt bei den Papercraft-Designern: Animemotive.

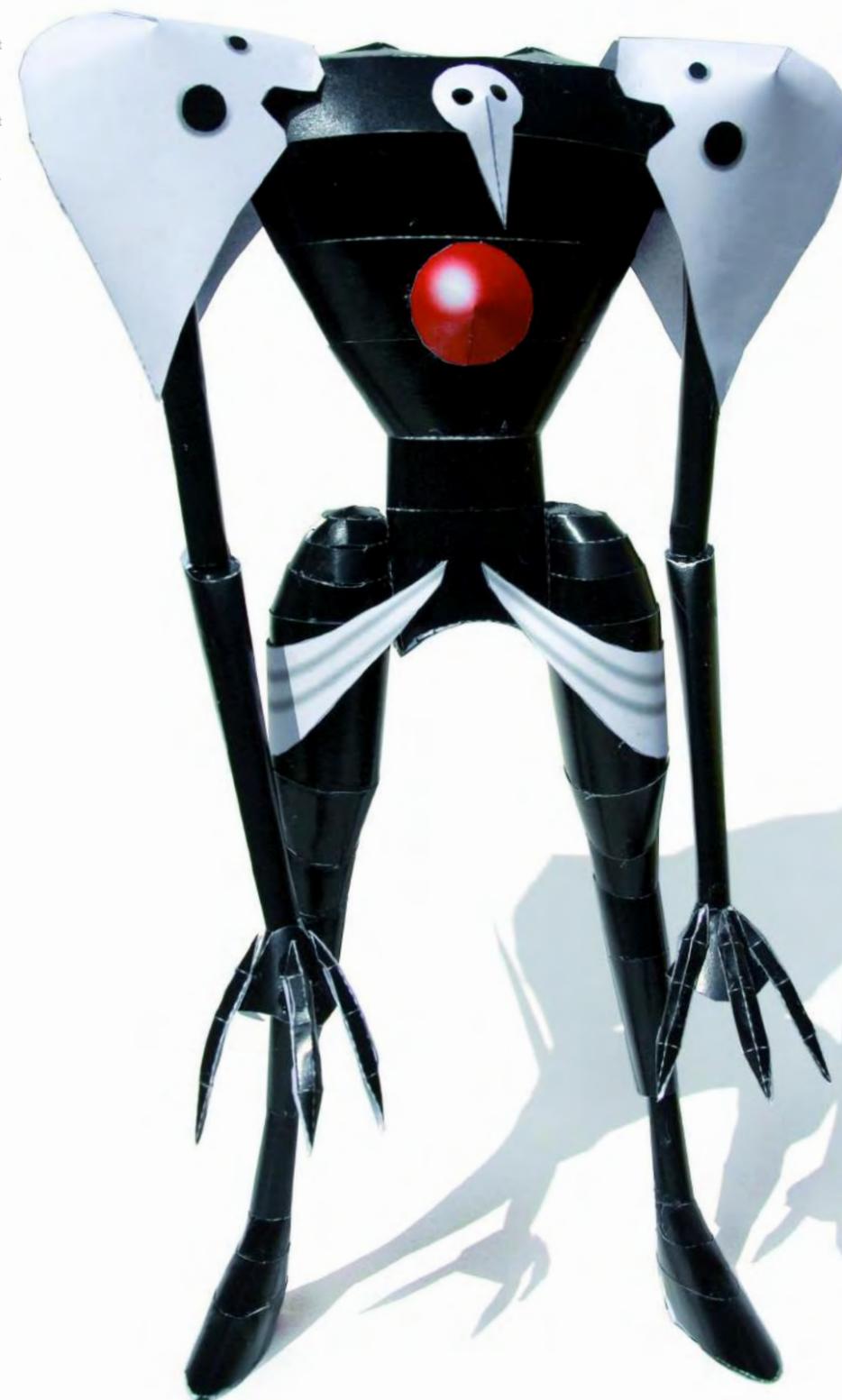
 Thilo Mischke  Linda Kantchev

Sachiel

ALTER unbekannt
EINSATZGEBIET diverse Orte
HEIMAT unbekannt

Dieser beeindruckende Engel ist der erste, der Tokyo-3 zerstörte. Er ist der dritte von insgesamt 18 Engeln, die nach einer Arktis-Expedition entdeckt und geweckt wurden. Seine Regenerationsfähigkeit ist immens: Selbst nachdem die UN ihn mit einer N2-Bombe außer Gefecht gesetzt hat, benötigte Sachiel nur wenige Stunden, um sich zu regenerieren. Außerdem ist diese mystische Gestalt in der Lage seinen Körper zu transformieren. Er gilt als Engel des Wassers.

Neon Genesis Evangelion – Platinum
Auf Animax TV: Mo-Fr 22 Uhr



SD Freedom Gundam

ALTER unbekannt
EINSATZGEBIET Top-Secret-Entwicklung für den weltweiten Kampfeinsatz
HEIMAT Japan

In der Serie „Gundam Seed“ steuert Pilot Kira Yamato diesen mobilen Gundam-Anzug. Vor Feindangriffen geschützt wird er und sein Roboter durch den sogenannten „Phase Shift Armor“. Mit 18.03 Metern Länge und 71,5 Tonnen Gesamtgewicht gehört er nicht zu den größten Robotern, jedoch zu den schnelleren und wendigeren. Produzent des Anzugs ist die Firma „ZAFT“. Der durch einen ultrakompakten nuklearen Fusionsreaktor betriebene Roboter kann unter der Modelnummer ZGMF-X10A bestellt werden.

Gundam Seed
Auf Animax TV: Mo-Fr 17.15, Sa/So 17.40 Uhr



Eigentlich hätte für **Takashi Murakami** alles ganz anders kommen können. Hatte er doch jahrelang klassische japanische **Malerei** studiert – erfolglos. Erst als er in den Neunzigern anfing, Poppiges der Gegenwart zwei- und dreidimensional zu bannen, wurde er schnell zum Andy Warhol Japans.



Voll auf bunt

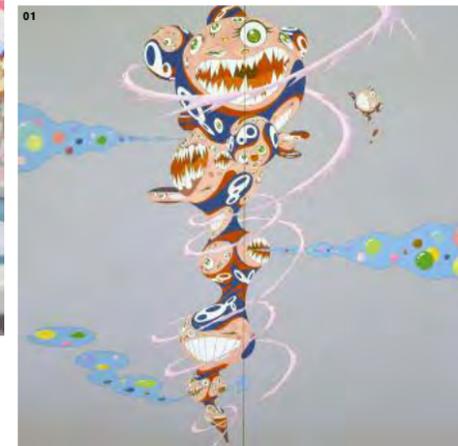


Heiko Spilker
portrait photo by Miget

03 Takashi Murakami
„Flower Matango (b)“, 2001-2006. Ölfarbe, Acryl, Fiberglas und Eisen
157 1/2 x 118 1/8 x 98 7/16 Inch. Private Collection. Courtesy of Galerie Emmanuel Perrotin, Paris and Miami. ©2001-2006 Takashi Murakami / Kaikai Kiki Co., Ltd. All Rights Reserved.

04 Takashi Murakami
„Signboard TAKASHI“, 1992/2007. Sperrholz und Aufkleber mit Warenzeichen
27 9/16 x 18 7/8 x 9/16 Inch. Courtesy of the artist. ©1992-2007 Takashi Murakami / Kaikai Kiki Co., Ltd. All Rights Reserved.

05 Takashi Murakami
„Second Mission Project Ko' Advanced“, 1999-2007, Öl, Acryl, Fiberglas und Eisen
2750 x 2520 x 1400 mm, installation at the Brooklyn Museum, 2008, photo by GION, artwork ©1999-2007 Takashi Murakami / Kiki Co., Ltd. All Rights Reserved.



01 Takashi Murakami
„The Castle of Tin Tin“, 1998. Acryl auf Leinwand
118 1/8 x 118 1/8 Inch. Collection of Ruth and Jake Bloom, Marina del Rey, CA. Courtesy of Blum & Poe, Los Angeles. ©1998 Takashi Murakami / Kaikai Kiki Co., Ltd. All Rights Reserved.

02 Takashi Murakami
„Kawaii - vacances“, 2002. Acryl auf Leinwand
118 1/8 x 95 4/16 x 2 3/4 inches. François Pinault Collection. Courtesy of Galerie Emmanuel Perrotin, Paris and Miami. ©2002 Takashi Murakami / Kaikai Kiki Co., Ltd. All Rights Reserved.



Mit großen Kulleraugen begrüßt die Manga-Kellnerinnen „Miss ko2“ die Besucher im New Yorker Brooklyn Museum. Die Beine endlos lang, leicht bekleidet, aus Fiberglas und Ölfarbe gefertigt. Sie gehört zum Universum von Takashi Murakami, dem 1962 in Tokio geborenen Vorzeigekünstler aus dem Land der aufgehenden Sonne. Seine Arbeiten: Alles, was es in der Manga und Anime-Welt zu entdecken gibt. Sein Stil: knalligbunt, bunter und noch einmal bunt. Wie sein Alter Ego „Mr. Dob“ – eine Art mutierte Mickey-Maus – oder die fröhlich lachenden Blumengesichter im Knubbeldesign. Ob Kaffeebecher, Sticker, Skateboards oder Monopoly-Spiele – Murakami ist nichts zu banal, um es zu gestalten oder mit seiner Ästhetik zu verschönern. „Ich bin ein Marketing-Künstler“, gab er jüngst in einem Interview zu. Sein größter Coup ist die seit 2003 bestehende Zusammenarbeit mit dem französischen Luxus-Label Louis Vuitton. Farbenfroh oder mit Kirschblüten kommen nun die zum Kunstobjekt gekürten IT-Bags für Tausend Dollar daher. Ein lächerliches Trinkgeld, bedenkt man, dass Sammler

schon gut 1,5 Millionen Dollar für eine Plastik von ihm aufringen müssen. Aber kleiner geht's auch: Ohne es zu wissen, haben viele schon ein Werk von Murakami zu Hause. Für Hip-Hop-Größe Kanye West entwarf er das Coverdesign des Albums „Graduation“: einen knopfäugigen Bär in College-Uniform und Goldkette um den Hals.

Handgemacht sind bei Murakami kaum noch Bilder. Zum Realisieren der Ideen, die er am Computer erstellt, hat er die Firma Kaikai Kiki Company, Ltd. mit 70 Mitarbeitern gegründet. Bei soviel radikaler Vermarktung seiner Kunst wundert's nicht, dass seine aktuelle Werkschau einfach, aber bezeichnend, „©MURAKAMI“ heißt.

Die Ausstellung „©MURAKAMI“ lief bis Juni im Brooklyn Museum, New York. In Deutschland ist sie im Museum für Moderne Kunst ab dem 27. September in Frankfurt zu sehen.

Neben der täglichen Dosis aus japanischem Lifestyle und Animes zeigt Animax im Herbst ein Portrait von Takashi Murakami. Näheres auf www.animaxtv.de

Filmreifer Handschmeichler

Der Camcorder HDR-TG3 ist gleich zwei Geräte in einem. Sowohl Videoaufnahmen in High-Definition-Qualität als auch Fotos können mit dem eleganten Gadget im Titan-Kleid aufgenommen werden. Mit anderen Worten: Es ist das „Willhaben“-Gerät für alle Technikfans mit Geschmack.

Heiko Spilker Christoph Voy



Das Gehäuse Kleiner geht's kaum: Mit einem Gardemaß von 32 x 119 x 63 Millimeter ist die HDR-TG3 der weltweit kleinste Full-HD-Camcorder. Dabei bringt der Winzling gerade einmal 240 Gramm auf die Waage, soviel wie zweieinhalb Tafeln Schokolade. Aber nicht nur klein und leicht ist das Gerät, sondern auch schick dank seines Gehäuses aus Titan. Ein Material, das doppelt so hart wie Stahl ist und dadurch die Kamera extrem robust und äußerst kratzfest macht.

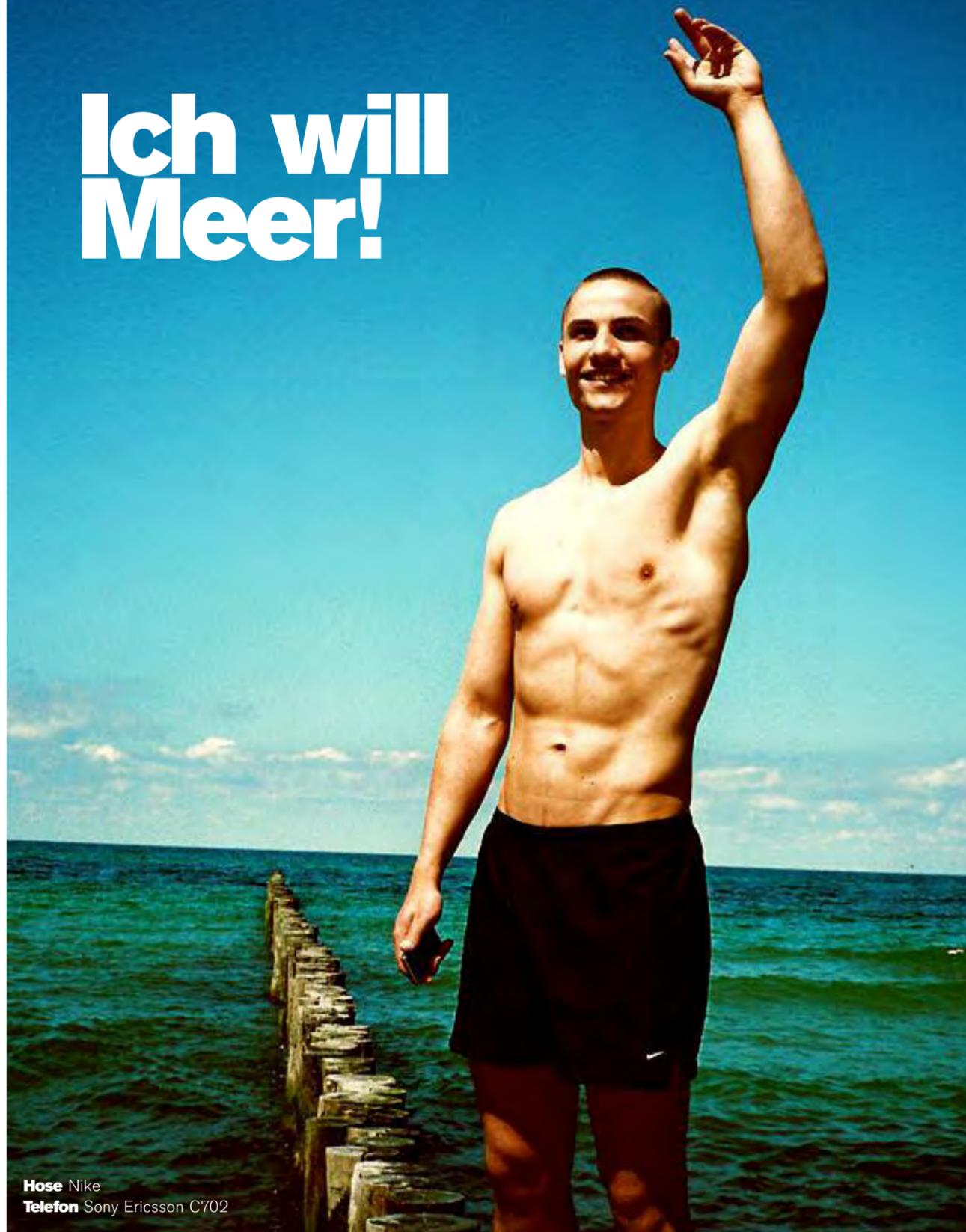
Die Optik Nicht nur die äußeren Werte beeindrucken. Freizeit-Spielbergs können im Full-HD-Format ihre Lieblingsszenen mit 1920 x 1080 Pixel festhalten. Auch als Fotoapparat macht sich die Kamera mit einer Auflösung von vier Megapixel hervorragend. Zum Einsatz kommt ein CMOS-Bildsensor mit hoher Empfindlichkeit und geringer Rauschanfälligkeit, der schon in professionellen Video- und Spiegelreflexkameras von Sony für brillante Bilder sorgt. Das Carl-Zeiss-Objektiv mit digitalem Bildstabilisator bietet dazu einen zehnfach optischen Zoom, damit auch wirklich kein Detail verloren geht.

Das Display Einfach nur das Display aufklappen und die Kamera ist im „Quick On“-Modus innerhalb von einer Sekunde drehbereit. Neben dieser Startfunktionalität und zur Kontrolle der Aufnahme ist der 2,7-Zoll große LCD-Bildschirm auch noch ein Touchscreen, um schnell die wichtigsten Einstellungen vorzunehmen. Mit 211.200 Pixel und einer 16:9-Darstellung heißt es dann nicht Mäusekino, sondern fast schon Cinemascope für die Westentasche.

Die Funktionen Im Doppelpack sorgen zwei Prozessoren im Inneren für natürliche Farben und hohe Kontraste. Außerdem passt eine Gesichtserkennung Schärfe und Belichtung in Bildbereichen mit Köpfen an und schafft mit erhöhter Datenrate mehr Detailtiefe. Bei solch guten Bildwerten darf auch der Ton nicht zu kurz kommen: Ein integriertes Mikrofon zeichnet Dialoge ohne störende Hintergrundgeräusche in digitalem Sechskanal-Surroundton auf.

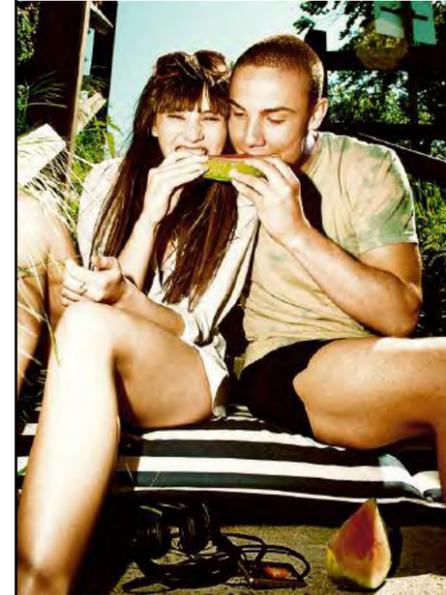
Speicher und Anschlüsse: Hätte Regisseur David Lean 1959 seinen Sitzfleischschinken „Lawrence von Arabien“ auf einer HDR TG-3 gedreht, hätte er noch genug Speicherplatz für einen zweiten Teil gehabt. Knapp sechs Stunden fasst ein 16-Gigabyte Memory Stick Pro Duo an Bildmaterial in HD-Format und im Longplay-Modus. Aufgenommen wird dabei im speichersparenden AVCHD-Format. Runter von der Kamera auf einen Computer gelangen die Daten per USB-Verbindung. Und wer seinen selbst gedrehten Blockbuster gleich direkt von der Kamera sehen will, findet dazu einen Komponenten- und HDMI-Ausgang für HD-ready Fernseher.

Ich will Meer!



Hose Nike
Telefon Sony Ericsson C702

Produktion Thilo Mischke
Fotos Christoph Voy
Styling Maike Müller
Make Up / Haare Laura Maubach für VIVAstyle
Models luva, izaio.de
peer, seedsmanagment.de



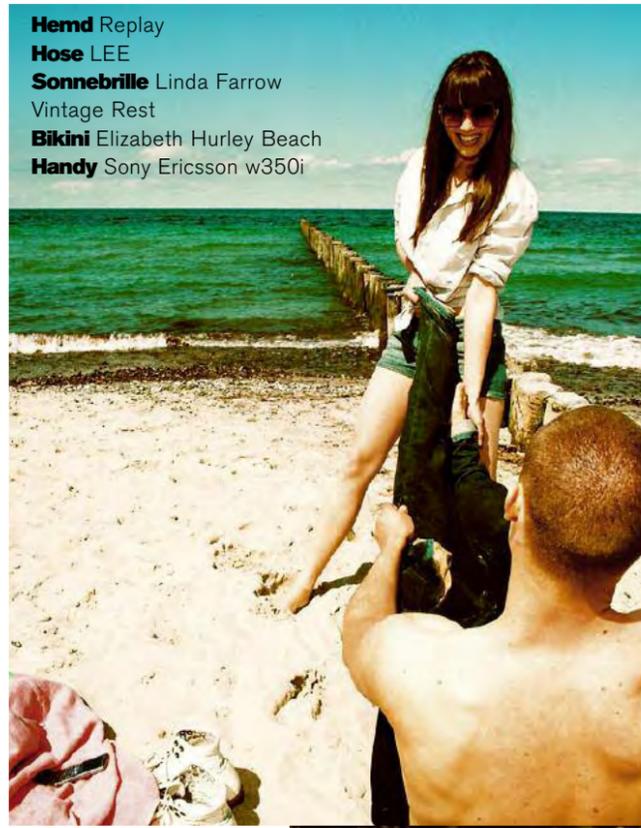
Vergiss die Stadt, fahr an die See: Hier ist alles, was du wirklich brauchst!



Top California Select
Pullover Replay
Handheld PlayStation Portable mit Go!Explore GPS
Autoradio MEX-BT3600U



Hemd Replay
Sonnenbrille Linda Farrow Vintage
T-Shirt American Apparel
Hose Nike
MP3 Player NWZ-A820



Hemd Replay
Hose LEE
Sonnebrille Linda Farrow
 Vintage Rest
Bikini Elizabeth Hurley Beach
Handy Sony Ericsson w350i

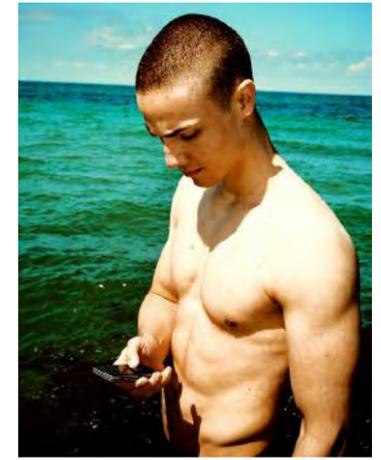


Walkman NWZ-A820

**12.30 Uhr,
 28°C,
 Sonnen-
 schutz-
 faktor 30**



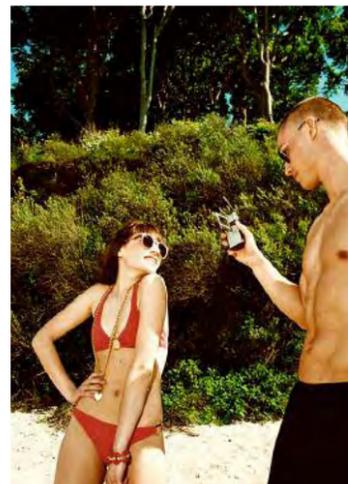
**Halt den
 Moment fest,
 damit du
 zurückkom-
 men kannst.**



Hose Nike
Bikini Elizabeth Hurley Beach
Kamera DSC-T2
Handy C902



Drei Dinge, die wirklich wichtig sind: Sommer, Sonne, Eis.



- Hemd** Replay
- Kette** Felicious
- Sonnenbrille** Vintage
- Handheld** Playstation Portable mit Go!Cam
- Camcorder** HDR-TG3



- Bikini** Elizabeth Hurley Beach
- Hose** Nike
- DVD-Player** DVP-FX720





In „Hancock“ gibt Will Smith einen Superhelden mit Schönheitsfehlern. Eine Beschreibung, die auch für 39-jährigen Star selbst zutreffen könnte, auch bei ihm liegen Licht und Schatten mal gern beieinander.

Schöpfer von Superhelden müssen farbenblind sein. Denn all die Spinnen-, Fledermaus- und X-Männer- und Frauen tragen fast ausnahmslos eine weiße Hautfarbe zur Schau. In der Realität dagegen gibt es einen afroamerikanischen Star, der derzeit als einziger das Etikett „super“ tragen darf. Niemand in Hollywood feiert eine solche Erfolgsserie wie Will Smith. Und daher ist es nur konsequent, wenn der 39-Jährige in „Hancock“ einen solchen Übermenschen spielt.

Sein außergewöhnlicher Nimbus ist auch beim Treffen zu spüren. Will Smith betritt nicht einfach ein Zimmer, er füllt es aus – und das liegt nicht nur an seinem imposanten Körperbau, sondern an einer Überdosis an guter Laune. „Ich spüre die Energie der Menschen,“ sagt er. „Wenn sie schlecht ist, kann ich nicht funktionieren. Aber je positiver meine Umgebung gestimmt ist, desto besser für mich. Das ist einer der Gründe, weshalb ich viele Scherze mache.“

Aber Will Smith ist keineswegs der oberflächliche „Ein bisschen Spaß muss sein“-Typ. Seine positive Lebenseinstellung hat einen ernsten Hintergrund. Als Junge begleitete er seinen Vater zur Arbeit, einen Elektronenunternehmer, der in Supermärkten Kühltruhen austauschte. Einmal sah er zu, wie sein Papa einen halb verrotteten Rattenkadaver aus dem Dreck entfernen musste: „Ich bin immer guter Laune, denn ich muss nie Ratten aus der Kacke ziehen, um meine Kinder zu ernähren.“



Rüdiger Sturm

Der fantastische Eine



Womöglich wäre er ohne seinen Vater gar nicht so weit gekommen: Der ließ einmal Will und seinen Bruder scheinbar ohne Anlass eine große Mauer bauen. Wochen lang schufteten die beiden Stein für Stein, bis das Werk vollendet war. „So wisst wir, dass ihr mit Zielstrebigkeit alles erreichen könnt,“ soll der Senior darauf gesagt haben. Die Metapher wendet Will Smith auch auf seine Karriere an: „Ich sage nicht einfach: ‚Ich möchte eine Mauer bauen.‘ Meine Haltung ist die:

Ich denke, dass es schön wäre, wenn eine Mauer da stünde. Und dann konzentriere ich mich auf jeden einzelnen Stein – jeden einzelnen Moment.“ Allerdings – eines blieb bisher unerwähnt: Hancock ist auch ein überaus launischer Superheld, der mit seinen Taten auch ordentlich Chaos anrichtet. Und auch Will Smith würde nie behaupten perfekt zu sein. Als Teenie-Rapper häufte er so große Schulden an, dass das Finanzamt seine Hab und Gut pfändete. Jetzt ist

er zwar klüger, aber auch nicht mehr so wagemutig wie früher, als er von hohen Klippen ins Meer sprang: „Das brächte ich heute nicht mehr fertig.“ Trotzdem, in einem Talent ist Will Smith wirklich ein Superheld. Als Vater „außergewöhnlicher Kinder“. Und das liegt nur an einem: „Ich habe sehr gutes Sperma“. Und er lacht schallend, dass der ganze Raum von seiner Stimme zu schwingen scheint. Ein Superheld eben.

So klappt es auch als Superheld: Hancock mit seinem PR-Berater Ray Embrey (Jason Bateman) und dessen hübschen Frau Mary (Charlize Theron).



Haare ab statt Handgranaten

Leg dich nicht mit Zohan an

Zohan (Adam Sandler) ist Mossad-Agent, und zwar nicht irgendeiner, sondern der beste. Als das ewige Töten anfängt, ihm auf die Nerven zu gehen, beschließt er, seinen eigenen Tod vorzutauschen. Er will nach New York gehen und dort sich seinen großen Traum erfüllen: Haare schneiden. Bald stehen die Ladys bei ihm Schlange, aber seine Vergangenheit wird ihn einholen. Das Drehbuch zu dieser abgedrehten Komödie stammt aus der Feder von Adam Sandler und Erfolgsproduzent Judd Apatow („Superbad“, „The Cable Guy“).



„Leg dich nicht mit Zohan an“ startet am 14. August in den Kinos. Mehr Infos auf www.zohan.de



Monströse Freundschaft

Mein Freund,
der Wasserdrache



Mit einem Wasserdrachen als besten Freund hat man es nicht leicht: Crusoe lässt sich nicht anleinen, wächst über Nacht um zwei Meter und zieht seinen Freund Angus (Alex Eitel) auch gern mal unter Wasser. Beim Muschelsammeln am Strand fand der Elfjährige in Schottland der 1940er Jahren das

freundliche Seeungeheuer noch als ominöses Ei. Nach dem Schlüpfen stellt dann Crusoe, wie Angus das zunächst süße Haustierchen getauft hat, im Haus alles auf den Kopf. Als es zuviel wird, muss Crusoe wieder zurück in den See. Doch bald wird die dort stationierte Armeeeinheit auf ihn aufmerksam und bläst zur Jagd auf das Monster von Loch Ness.

Specials: u.a. ein Feature über den Nessie-Mythos und die Entstehungsgeschichte des Filmdrachens Crusoe.

Von Seemonstern, Affenmenschen und geflügelten Untieren erzählt man sich auf der ganzen Welt. Ein ganzer Wissenschaftszweig, die Kryptozoologie, beschäftigt sich mit den Tierarten, die es vielleicht nicht nur der Legende nach gibt.

Lebendige Mythen

Nessie

Schon seit 1500 Jahren hält sich der Mythos des Seeungeheuers vom Loch Ness. Neuer Wind kam in die Forschung, als im Mai 2007 ein neues, qualitativ hochwertiges Video auftauchte. Zu sehen ist ein etwa 15 Meter langes Ding, das durchs Wasser pflügte. Eine Fälschung ist so gut wie ausgeschlossen. Nessie wird von einigen Forschern für ein Plesiosaurus gehalten und steht als „Nessieteras rhomboteryx“ seit 1934 unter Naturschutz.

Yeti

Sein größter Fan ist Reinhold Messner, aber auch viele Forscher ohne Gletscher-Sonnenstich glauben an die Existenz des seit Jahrhunderten immer wieder auf dem Himalaja gesichteten Schneemenschen. Der deutsche Bergsteiger hält den Yeti heute für einen Tibetbären, Forscher bringen den Schneemenschen mit dem etwa drei Meter großen und schätzungsweise 600 Kilogramm schweren prähistorischen Menschenaffen „Gigantopithecus blacki“ in Verbindung.

Bigfoot

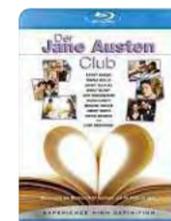
Er ist der Star der Kryptozoologie. Ihm wurde mit „Bigfoot und die Hendersons“ sogar schon eine eigene TV-Serie gewidmet, die seinem vielleicht lebendigen Vorbild aber einiges voraus ist. Ganz so menschlich scheint der Big Foot nämlich nicht zu sein, sondern vielmehr die nordamerikanische Version des Yetis – also auch nur ein Bär.

Ziegensauger

Ein noch junger Mythos, der gute Chancen auf einen Platz ganz weit oben auf der Beliebtheitsskala hat: Der 1995 in Puerto Rico aufgetauchte Chupacabra (span. für Ziegensauger) hat rote Augen, einen Stachelkranz vom Nacken, gewaltige Klauen und läuft auf zwei Beinen. Er ist der Nachfolger des traditionellen Mocas, der ebenso Kühen, Ziegen, Gänsen oder Enten das Blut ausgesaugt haben soll. Ein Forscher behauptet nachhaltig, der Ziegensauger stehe mit UFOs in Verbindung.

Liebe lieber literarisch

Der Jane Austen-Club



Die Happy-End-Queen verkuppelt über die Buchrücken hinaus: Sechs Bücherwürmer treffen sich in einem privaten Buchclub, um Jane Austens sechs Romane zu besprechen. Liebeskummer, der Tod des geliebten Hundes oder auch ein-

fach nur die Leidenschaft für die britische Literatin – die Beweggründe sind vielfältig, der Effekt der Gleiche. Über die Liebesromane zu debattieren und zu philosophieren, führt dazu, dass sich das glückliche Schicksal von Austens Figuren auf die Buchclubber überträgt. Ob das fürs Schauen des Films auch funktioniert? Ausprobieren!

Specials: u. a. Filmdokumentation über das Leben der Jane Austen und die L.A.-Premiere

Ein Kleeblatt im Bett

Der Glücksbringer



Wer auf der Suche nach Mr. Right ist, sollte ins Bett von Charlie Logan (Dane Cook) springen. Ein alter Fluch hat den Zahnarzt dazu verdammt, für jede Frau der Letzte vor dem Richtigen zu sein. Will heißen: Sex mit ihm bringt danach die Liebe fürs Leben. Gut für die Frauen,

auf Dauer aber doof für Charlie. Erst freut es ihn natürlich, dass die Damen bei ihm Schlange stehen, aber irgendwann verliebt sich auch der derbste Draufgänger. Und will Charlie ihr Herz erobern, darf er leider mit ihr ausgerechnet nicht schlafen. Leichte Sommerkomödie mit viel Herz und wenig Schmerz.

Specials: u. a. die schönsten Versprecher und Pannen, die witzigsten Sex-Szenen und improvisierte Dialoge.

Der perfekte romantische Abend, bei dem er ihr Herz endlich erobert, könnte so beginnen: Kerzenlicht, Blu-ray Disc „Der Jane Austen-Club“ einlegen und zwischendurch mit Wissen über die einzelnen Romane punkten. Wie, noch nicht gelesen? Macht nichts, hier folgt die Kurzzusammenfassung:

Austen für romantische Dummys

Emma

Emma will niemals heiraten, sondern nur andere in die Ehe führen. Zum Beispiel ihre Freundin Harriet, doch diese lässt sich am Ende nur von ihrem Herzen leiten. Und auch die Kupplerin erliegt später ihrer erkannten Liebe zu Mr. Knightley.

Mansfield Park

Die arme Fanny Price lebt ein schweres, aber gesichertes Leben auf dem Anwesen ihres Onkels. Als sich ihr einziger Fürsprecher Edmund anderweitig verliebt, und sie den Draufgänger Henry abweist, muss sie jedoch Mansfield Park verlassen.

Northanger Abbey

Tagträumerin Catherine liebt Schauerromane, und sie ist in den jungen Geistlichen Henry verliebt. Leider stammt Catherine im Gegensatz zu ihm aus ärmlichen Verhältnissen. Doch irgendwann wird Henry an ihre Tür klopfen und sie aus ihrer Traumwelt retten.

Stolz und Vorurteil

Die Schwestern der Familie Bennet müssen heiraten, um das Familienanwesen zu retten. Die lebhaft Elizabeth soll eine möglichst vorteilhafte Partie finden. Doch sie will ihrer Liebe folgen.

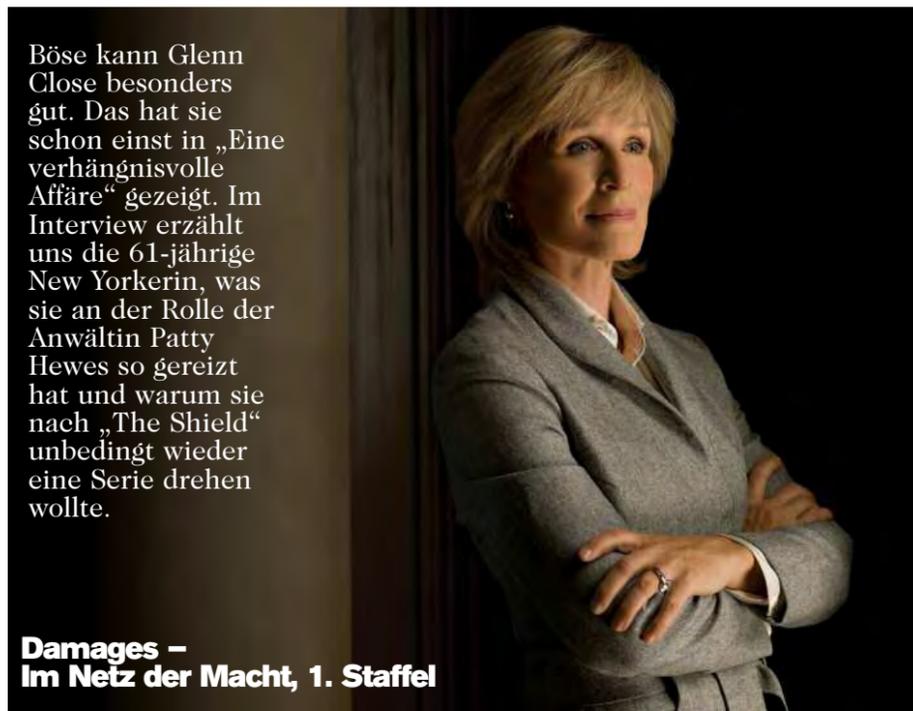
Überredung

Die reiche Anne verlobt sich mit dem mittellosen Frederick, beendet die Beziehung aber auf Anraten einer Freundin. Acht Jahre später ist Anne noch immer unverheiratet, Frederick hingegen ist in dieser Zeit zu Vermögen gekommen. Nun heißt es verzeihen.

Verstand und Gefühl

Die Geschichte zweier unterschiedlicher Schwestern und ihr Weg in die Ehe. Elinor (Verstand) glaubt, ihre Liebe verloren zu haben. Marianne (Gefühl) hingegen verliebt sich unsterblich in den Falschen.

Die britische Autorin Jane Austen lebte übrigens von 1775 bis 1817. Alle ihre Romane haben ein Happy End, am Ende steht immer eine Hochzeit. Sie heiratete selbst nie.



Böse kann Glenn Close besonders gut. Das hat sie schon einst in „Eine verhängnisvolle Affäre“ gezeigt. Im Interview erzählt uns die 61-jährige New Yorkerin, was sie an der Rolle der Anwältin Patty Hewes so gereizt hat und warum sie nach „The Shield“ unbedingt wieder eine Serie drehen wollte.

Damages – Im Netz der Macht, 1. Staffel

Fiese Powerfrau



Wer schon immer das Gefühl hatte, dass man Anwälten niemals trauen sollte, der wird sich nach dieser Serie für sein feines Menschengefühl auf die Schulter klopfen können. Glenn Close mimt die Top-Anwältin Patty Hewes – eine machtgerige Frau, perfide und fies, bewundert und verhasst. Mit ihrer

Kanzlei zieht sie gegen den Milliardär Arthur Frobisher (Ted Danson) vor Gericht, der seine Angestellten um Millionen geprellt hat. „Damages“ ist in den USA so erfolgreich gestartet, dass der Sender FX sogleich zwei weitere Staffeln ankündigte. Und Glenn Close wurde für die brillante Darstellung der Powerfrau Patty mit einem Golden Globe ausgezeichnet.

Specials: u.a. juristische Begriffserklärungen, Making-of, entfallene Szenen

Der Teufel trägt Anwaltsrobe

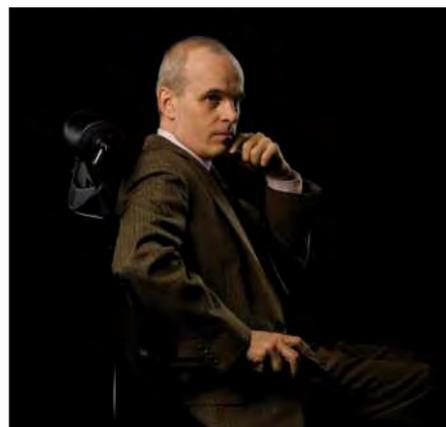
sony magazin: Sie sollen von den Dreharbeiten von „The Shield“ so begeistert gewesen sein, dass Sie nach etwas Ähnlichem gefragt haben. Unterscheidet es sich denn so sehr von Filmarbeit?

Glenn Close: Ich habe meine ganze Karriere lang auch Fernsehen gemacht, es war also nicht das erste Mal. Aber „The Shield“ war meine erste ganze Staffel. Ich mag die Schnelligkeit von Fernsehen, es ist sehr anspruchsvoll, man muss nicht so ewig warten, um eine Szene abzuschließen. Eine tolle Erfahrung. Ich habe denen also gesagt, falls sie noch mal was in New York machen wollen, wäre ich dabei. Nach einem Jahr haben sie mir diese Idee vorgestellt, es klang großartig, und der Pilotfilm war besser als die meisten Filmdrehbücher, die man so zugesendet bekommt.

Was reizt Sie an der Rolle der Patty?

Es reizt mich, eine Frau zu spielen, die in einer Männerdomäne erfolgreich ist und alles unter Kontrolle hat. Das gibt es nämlich wirklich selten, selbst in New York habe ich großartige Frauen kennen gelernt, aber sie standen niemals an der Spitze. Es ist interessant zu sehen, was Macht aus dieser Frau gemacht hat und wie sie damit umgeht.

Glauben Sie, dass Sie selbst aufgrund Ihres Erfolges mächtig sind? Ich denke schon. Wenn du gute Arbeit machst, dann öffnet dir das Türen, du wirst glaubhaft und wirst respektiert in dem, was du tust. Zum Beispiel achte ich darauf, dass sich im „Damages“-Team jedes Mitglied wichtig fühlt und sicher gehen kann, gute Arbeit zu tun, auch wenn er nur einen Tag am Set ist. Als Darsteller der Hauptrolle fühle ich mich dazu einfach verpflichtet.



Chaos schafft Ordnung

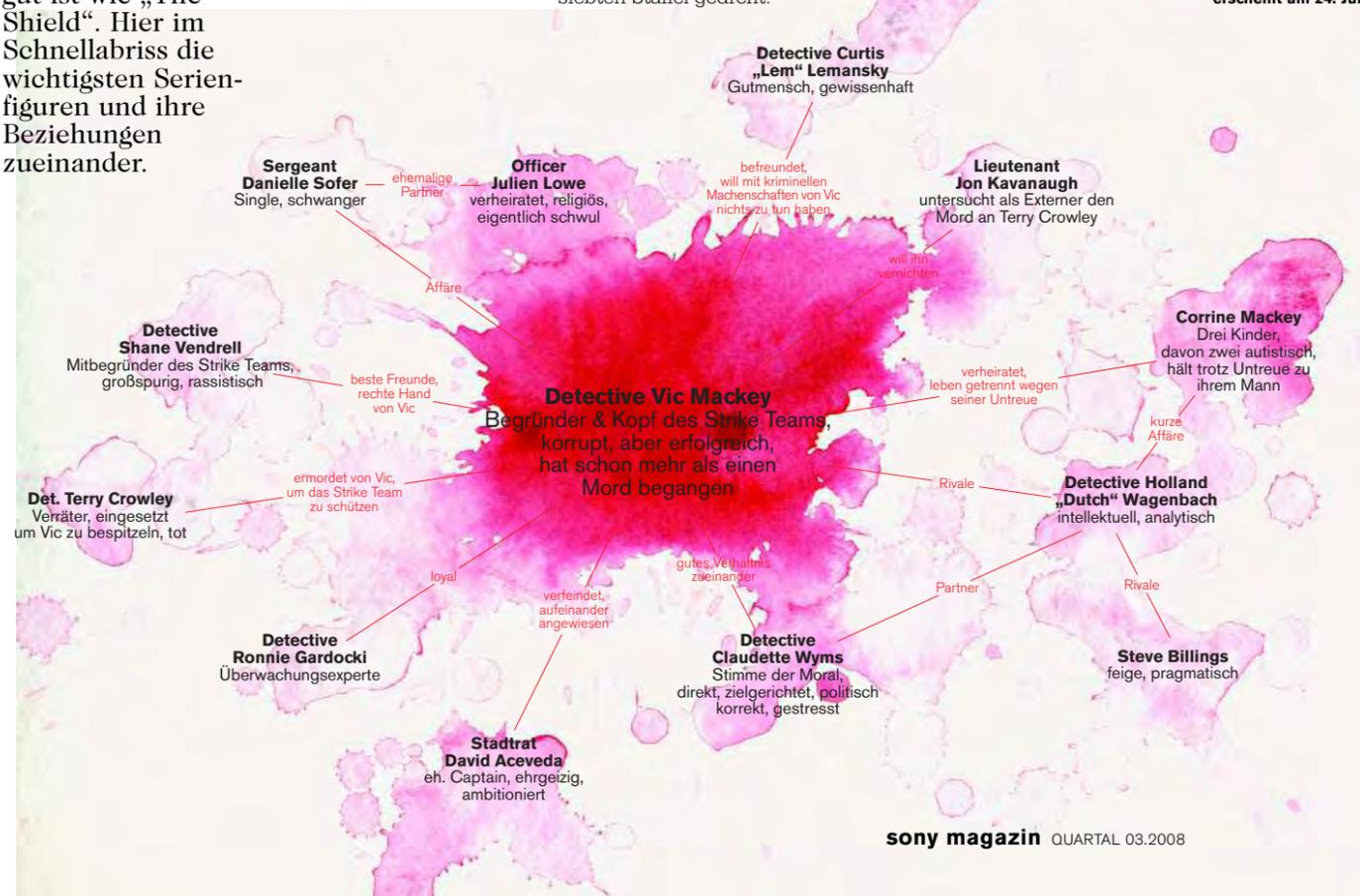
The Shield

Die erfolgreiche US-Polizeiserie „The Shield“ geht in die fünfte Runde. Noch immer versucht das Strike Team, Los Angeles sicherer zu machen – wenn auch nicht immer mit legalen Mitteln. Nachdem Hollywood-Star Glenn Close für ihre Rolle des Captains in der letzten Staffel mit einem Golden Globe ausgezeichnet wurde, können sich die Fans nun über einen Auftritt des Oscar-Gewinners Forest Whitaker freuen. Als Lieutenant Jon Kavanaugh untersucht er den Mord an Detective Terry Crowley, der einst als Spitzel ins Strike Team eingeschleust worden war. Kavanaugh ist sich sicher, dass der Chef des Strike Teams Vic Mackey (Michael Chiklis) der Täter ist, und versucht es ihm mit allen Mitteln nachzuweisen. The Shield lebt von der realistischen Darstellung der Polizeiarbeit, was einerseits durch eine glaubwürdige Handlung, andererseits mit den verwendeten Handkameras erzeugt wird. In den USA wird derzeit schon an der siebten Staffel gedreht.



Die fünfte Staffel der Serie läuft ab Mitte August auf AXN. Die ersten drei Staffeln sind auf DVD erhältlich, die Vierte erscheint am 24. Juli.

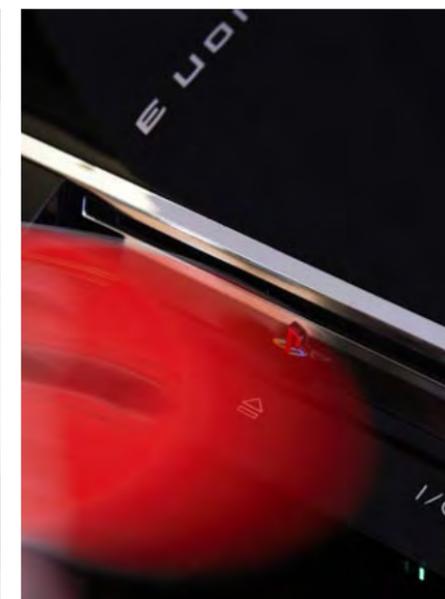
Es ist nie zu spät mit einer Serie anzufangen – zumal, wenn sie so gut ist wie „The Shield“. Hier im Schnellabriss die wichtigsten Serienfiguren und ihre Beziehungen zueinander.





Ein guter Ton

Es ist alles Gold, das glänzt – damit erhält man den perfekten Klang.



Die einen hören einfach nur Musik – die anderen versuchen jedoch noch den letzten Ton aus ihrer Anlage herauszukitzeln. Sie heißen: Audiophile.

Thilo Mischke

Valéry Kloubert, Porträt: Christoph Voy

Hoch konzentriert blickt Jonas Schaar auf das Verkaufsregal. Seine Augen tasten die Reihen ab, als würde sich ein Schatz an dieser Verkaufswand in einem Elektronikfachmarkt verstecken. Er ist auf der Suche. Ein kurzes „Aha“, ein sicherer Schritt nach vorne, und Jonas Schaar greift zu. Er guckt befriedigt, geht zur Kasse, drückt dabei seinen Schatz fest an die Brust.

Der Scanner piept, 140 Euro, sagt die Kassiererin, Jonas bezahlt ohne die Wimper zu zucken. „Dieses HDMI-Kabel wird meine Wohnzimmerausstattung komplettieren“, sagt Jonas. Und dann fängt er an zu erzählen und es klingt, als würde er den Verlobungsring für seine Freundin beschreiben, dabei erklärt er die Eigenschaften eines ein Meter langen Kabels. „24 Karat Gold, liegt gut, vor berühmten Brüchen geschützt und fast unzerstörbar.“



Jonas kauft Kabel zu einem Preis, den andere für DVD-Player, Stereoanlagen oder Fernseher ausgeben. Doch er

wird belohnt werden, mit besonderer Qualität, mit einem besonders scharfen Bild, mit einem besonders klaren Ton – Jonas ist ein Audiophiler. Und wenn er von seinem Hobby redet, dann macht er das mit Stolz.



„Es ist, als wärst du auf der Suche nach dem perfekten Bild, nach dem perfekten Ton.“, erklärt er. Oft sitzt Jonas in seinem Zimmer und probiert einfach nur Kabel aus, will die eine Höhe noch herauskitzeln oder ein musikalisches Detail verstärken – alles mit den richtigen Geräten und Verbindungen.

Dabei ist Jonas gar kein Tontechniker. Das Wissen über Ohm, Widerstände und Erdungen hat er sich selbst beigebracht. Er kommt aus der Filmbranche und dort hat er seine Leidenschaft für die perfekte audiovisuelle Ausstattung entwickelt. „Was nützt es mir, wenn die Filme in High-Definition mit 7.1 Ton aufgezeichnet werden und ich nur eine billige Röhre mit Stereoboxen habe.“ Für ihn sei es

fast Pflicht den filmischen Vorgaben zu entsprechen. „Nicht nur die Handlung hat eine Aussage, sondern auch das Bild und der Ton – und ich will es sehen und hören wie der Regisseur“, erzählt er ungeduldig, während er die Treppen zu seiner Wohnung hinaufstürzt.

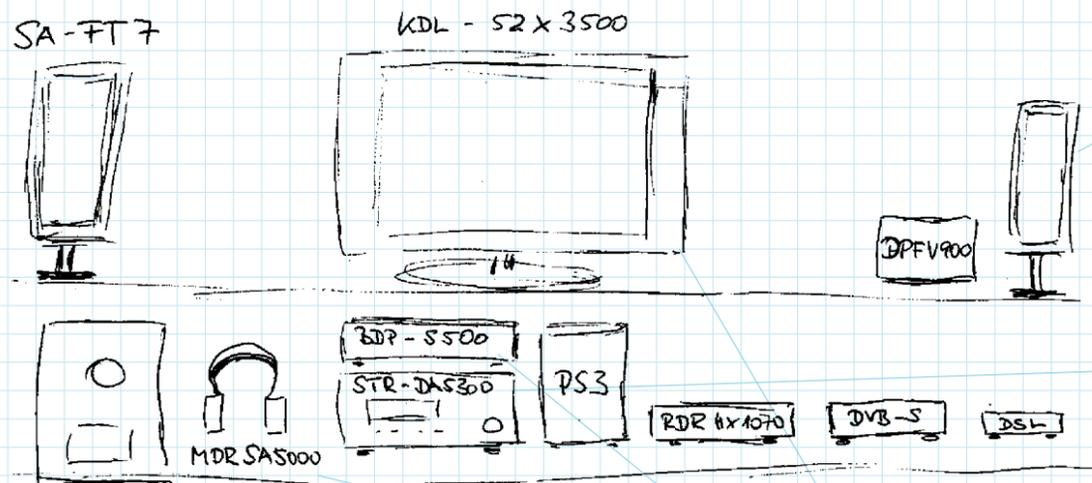
Aufgeregt dreht Jonas den Schlüssel im Schloss, streift die Schuhe ab und geht ins „Fernsehzimmer“. Wer jetzt an ein Wohnzimmer mit einem



Fernseher, integriert in eine Schrankwand denkt, liegt falsch. Wer Jonas „Fernsehzimmer“ betritt, könnte meinen, er betritt eine Kirche. Alles scheint mit dem Lineal ausgemessen – bis die perfekte Symmetrie erreicht wurde. An der Wand sieben Boxen, eine enorme Couch und davor ein Fernseher, der altargleich den gesamten Raum einnimmt. Konzentriert schließt er sein neues Kabel an die PlayStation 3, verbindet es mit einem Verstärker, der sich in einem verglasten Hi-Fi-Rack verbirgt.



Und dann kommt der Moment der Wahrheit. Er legt eine Blu-ray Disc ein, setzt sich auf seine Couch und wird still. Der Raum verdunkelt sich. Jonas schnalzt mit der Zunge und gibt sich kurze Zeit später äußerst befriedigt. „Das Bild“, sagt er stotternd „ist der Wahnsinn“. Und tatsächlich, zu Testzwecken hat Jonas Stanley Kubriks Meisterwerk „2001“ eingelegt.



Der perfekte Ton

5 Tipps für den Wohlklang im Haus

1 Die richtigen Lautsprecher

Wer nur Musik hören möchte, kann auf ein 5.1 Surroundsoundsystem verzichten. Viel wichtiger: gute Stereolautsprecher. Für den Film dann ein extra 5.1 System verwenden. Hybridlösungen sind sehr kostspielig – und meist ihr Geld nicht wert.

2 Nicht Blenden lassen

Vorsicht bei großen Zahlen. Oft sollen Boxen einen Wert von 3000 Watt leisten. Dieser Wert sagt nichts anderes als das die Box eine Sekunde mit 3000 Watt läuft, und dann vermutlich kaputt geht. Wahrheit findet man bei den RMS-Werten, dort stehen die echten Wattzahlen.

3 Auf die Kürze kommt es an

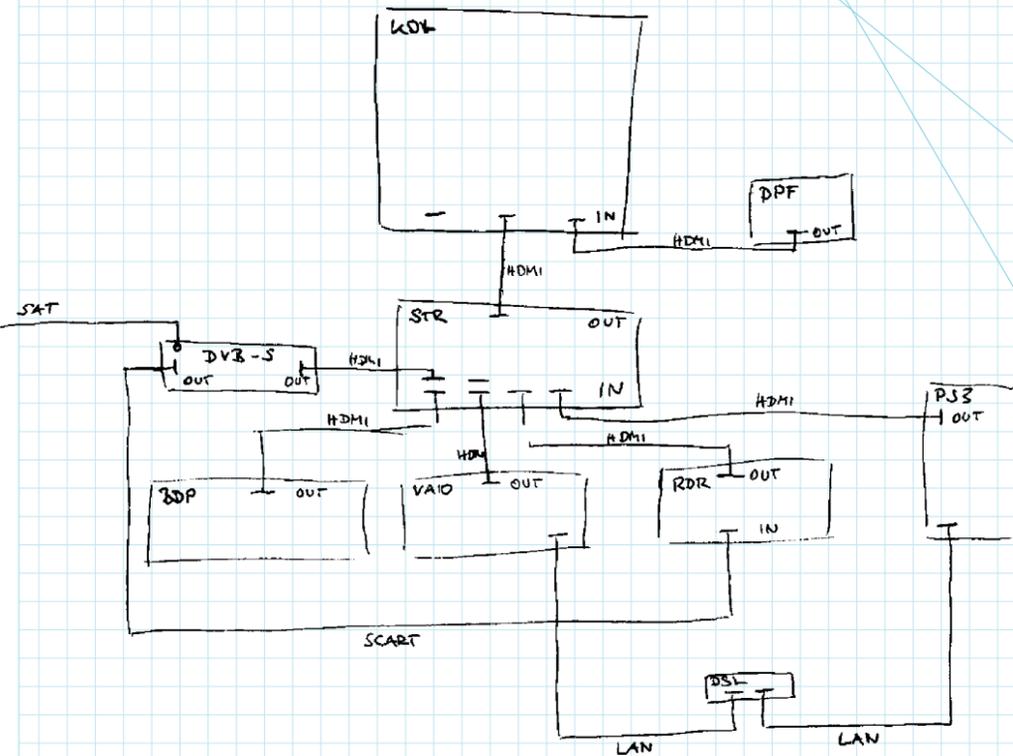
Kabel sind die Lebensadern ihrer Hi-Fi Anlage. Es gilt eine einfache Regel: Umso kürzer die Entfernungen, desto besser. Achten sie auf eine gute Isolation um Störgeräusche und Qualitätsverlust zu verhindern.

4 Die richtige Aufstellung

Schlecht für den guten Klang: Dachschrägen und winklige Räume. Alles was Hall erzeugt, stört den Musikgenuß. Freistehende Boxen verbessern den Klang. Also: Bloß nicht an die Wand stellen oder gar anschrauben!

5 Nicht knicken

Lautsprecherkabel sollten nicht geknickt oder stark gedrückt werden. Bei der Überwindung von Türschwellen ist zu empfehlen einen Kabelschacht zu verwenden, nicht das Kabel in der Tür einklemmen.



SA-FT7 Eleganter können 5.1-Kanal-Lautsprecher kaum sein und mit drei Zentimeter Tiefe auch nicht flacher – das natürlich bei bestem Klang.



STR-DA5300 Herz der perfekten Anlage ist immer ein hervorragender Verstärker: Vor allem, wenn wie hier neben einer Vielzahl von Anschlüssen wie HDMI noch High-Definition Audio-Codescs für die beste Wiedergabe von digitalem Sound sorgen.



MDR-SA5000 Mit diesem HiFi-Kopfhörer gibt es Musik in erstklassiger Qualität direkt auf die Ohren – egal ob von Super-Audio-CD oder von DVD-Audio.



BDP-S500 Blu-ray Player der Spitzenklasse können noch mehr, als nur Filme brillant wiederzugeben. Sie sind auch ideale Abspielstation für Musik-CDs und DVDs.



KDL-52X3500 Wer gut hört, will auch gut sehen: Diese Forderung erfüllt der Full-HD LCD-Fernseher mit einer Bild diagonalen von 52-Zoll.



Das Schwarz des Weltraums ist tatsächlich undurchdringlich schwarz und die Stimme von HAL 9000 windet sich aus den Boxen eindringlich in das Gehör des Zuschauers. Jonas sackt befriedigt zusammen und sagt: „Dafür haben sich 140 Euro für ein bisschen Kabel gelohnt, oder?“

Das Jonas mit seinem Hobby nicht alleine ist, beweisen die Profigeräte für Sonys Heimausstattung. Andreas Koch arbeitet bei Sony in Berlin allein für diese Sparte – und auch sein Wohnzimmer ähnelt den Hightech-Showrooms in den Media Märkten dieses Landes.

Scheinbar arbeitet die Möbelindustrie eng zusammen mit der Audiophilenindustrie, denn während Andreas Koch die Leidenschaft für den Ton erklärt, sitzt er, genau so wie Schaar, auf einer riesigen Couch, und schaltet beim Reden durch die verschiedenen HD-Kanäle seines digitalen Fernsehreceivers: „Für mich ist jedoch das Bild von äußerster Wichtigkeit, guter Ton ist natürlich auch schön“, erklärt Koch.

Audiophile kommen nie an – immer gibt es ein neues Kabel oder noch bessere Geräte:
 „Es ist, als wärst du auf der Suche nach dem perfekten Bild, nach dem perfekten Ton.“

„Zur Grundausstattung gehört ein vernünftiger Fernseher“, sagt er, während er eine der fünf Fernbedienungen in die Hand nimmt. Auf dem 52-Zoll-Bildschirm erklärt er die Unterschiede zwischen einem analogen Signal und einem digitalen. Und tatsächlich, die Unterschiede sind enorm. Es ist so, als würde man ein Grammophon neben eine 7.1-Dolby-Surround-Anlage stellen.



Für Andreas Koch jedoch sind nicht nur allein der Ton- und Bildwert von größter Bedeutung. Für ihn hat so eine perfekte Heimkinoanlage noch einen Vorteil. „Das schöne ist, dass ich in meinem Freundeskreis der Filmmann bin.“ Oft sei es so, dass der Samstagabend bei ihm verbracht wird. Und das ist eine große Leistung. Denn immerhin konkurriert Kochs Wohnzimmer mit dem Berliner Nachtleben. Neben perfekten Fernseher und perfektem Ton fehlt jetzt Andreas Koch nur noch eins in seinem Leben. „Frauen finden diese technische Ausstattung wenig beeindruckend. Und meine letzte Freundin liegt auch schon lange zurück - da hatte ich noch einen Röhrenfernseher.“

Alles im grünen Bereich

Ökologisch verantwortlich zu denken ist schick und **schont die Umwelt**. Sony und Sony Ericsson stehen dabei an der Spitze, wie eine aktuelle Studie von Greenpeace zeigt.

Das A und O von Green IT
Green IT denkt in Ursachen, Folgen und in Kreisläufen.

Design

Vorzugsweise giftfreie Materialien werden so verbaut, dass sie sich später wieder recyceln lassen.

Nutzen

Langlebigkeit und Energie-Effizienz sind eingebaut. Das senkt die Kosten und den Verbrauch.

Vertrieb

Umweltschonende Verpackung hat Vorrang. Optimierte Logistik schonen ebenfalls die Umwelt.

Recycling

Das alte Gerät ist ein Bergwerk für Rohstoffe. Die können in neuen Produkten wieder rearbeitet werden, wodurch diese sich wiederum kostengünstig produzieren lassen.

Green IT oder „Umweltschonende Informationstechnologie“ sind cool – und das im doppelten Sinne des Wortes. Cool, die erste: Sie gehen sparsam mit Energie um und verbraten sie nicht übermäßig als Wärme im Betrieb. Cool, die zweite: Solche Produkte werden mit umweltschonenden Materialien ansprechend designt. Ihre Entwickler haben dabei aber auch schon im Auge, was jedes Handy und jeden Computer irgendwann mal zwangsweise erwischen wird – das Ende.

Green IT wirkt somit ganzheitlich. Schon bei der Nutzung geht man sparsamer mit Energie um. Die Geräte halten mit einer Akkuladung länger durch. Und nach langen Jahren des Betriebes – Langlebigkeit ist auch ein Zeichen für Green IT – dient das ausgesorgte Produkte wieder als Rohmaterial für neue Geräte.

Doch woran erkennt man Green IT? Ulrike Kallee von Greenpeace Deutschland präsentierte hierzu die wegweisende Studie „Searching for Green Electronics“ der weltweit anerkannten Umweltschutzorganisation: „Darin haben wir untersucht, ob die Hersteller giftige Chemikalien vermeiden, effizient mit Energie umgehen und



Nils Schiffhauer
dyinginbeauty.de

sich gut recyceln lassen.“ Dieser Zusammenhang ist wichtig, denn: „Man muss die Ökobilanz über die gesamte Lebensdauer sehen.“

Für die Studie ließen sich nun 14 Hersteller freiwillig in die Karten blicken. Eindeutiges Sieger-Duo: Sony und Sony Ericsson. „Drei Produkte stachen aus dem Gesamtfeld positiv heraus“, sagt Yannick Vicaire, einer der drei Autoren der Studie. Und das sind:

Notebook Sony Vaio TZ11
Handy Sony Ericsson T650i
PDA Sony Ericsson P1i

„Ohne Zweifel“, so Vicaire, „führt Sony das Feld unter den Notebooks an. Dazu gehören drei Innovationen, die umweltschädliche Stoffe bei verschiedenen Bauteilen wie Kabel und Beleuchtung des Displays vermeiden.“ Das ist auch beim PDA der Fall. Hingegen sei das T650i wegen seiner Energie-Effizienz „the leader of the pack“. Wenn solch ein „grünes“ Produkt dabei noch so elegant aussieht wie das Handy – perfekt!

Die Studie „Searching for Green Electronics“ im Internet:
www.greenpeace.org

G502

Kleiner Sonnenschein: Das G502 liefert per Wettervorhersage-Funktion den Wetterbericht für die nächsten drei Tage. Der RSS-Reader liefert aktuellen Nachrichten direkt auf das Display. E-Mails können mittels POP3-/IMAP-Unterstützung von unterwegs abgerufen werden.

Mobiler Sonnenschutz

Immer erreichbar sein, auch im Sommer, auch am Strand, im Wald, am See. Das ist manchmal lästig, kann aber zur Freude werden - mit dem richtigen Mobiltelefon. Denn längst sind Handys kein Synonym für Geschäftigkeit mehr, sondern für Spaß und mobile Unterhaltung mit Freunden.



Christian Stein



Linda Kantchev

T303

Der Luxus-Slider unter den Mobiltelefonen: Metallverzierung, Spiegeldisplay und nur 8,3 Zentimeter Länge. Die Multimediaausstattung kann sich ebenfalls sehen lassen: UKW-Radio, Mp3-Spieler und 1,3-Megapixel-Kamera.

C902

Das Internet für unterwegs. Dank besonders einfach zu konfigurierendem Telefon wird Web- und E-Mail-Empfang endlich zum Kinderspiel. Durch HSDPA-Unterstützung lassen sich auch unterwegs Datendienste mit DSL-Geschwindigkeit nutzen.

W 350i

Mit dem W350i kann man jederzeit unmittelbar auf die Musik zugreifen. Selbst bei geschlossenem Handy - einfach die Tasten auf der Klappe drücken, um zu den einzelnen Songs zu navigieren, sie wiederzugeben oder zum nächsten Titel zu springen. Es verfügt über die bekannten Funktionen der Walkman-Familie und hat eine 1,3-Megapixel-Kamera an Bord.

G900

Der multimediale Notizblock: Mit Stift und Touchscreen können über die Notizzettel-Funktion schnell und einfach Erinnerungen aufgeschrieben werden. Die Fünf-Megapixel-Kamera macht Fotos in Profiqualität.

C702

Das Outdoorhandy mit Großstadtchic. Mit GPS und 3,2-Megapixel werden Fotos mit Geotags versehen. Staub- und Spritzwasser geschützt nach IP54.

W980

Der Walkman, der auch telefonieren kann. Unter dem schicken Klavierlack verstecken sich acht Gigabyte Speicherplatz, eine 3,2-Megapixel Kamera und ein RDS-Radio. Besonderer Clou: Mit der Shake Control können MP3s durch Schütteln des Handys gewechselt werden.

Endlich, der Sommer ist da. Vorbei die Zeit des Stubenhockens und der Trübseeligkeit. Die Tage werden länger und die Sonne lockt. Also, Sonnenbrille auf, Flip Flops angezogen und hinaus in die weite Welt. Oder noch besser an den Strand.

Sommerspiele

Christian Stein

Linda Kantchev (Foto und Modellbau)



PlayStation Portable Slim & Lite

Kleine Verpackung, große Möglichkeiten.

Dank Leichtgewicht und geringen Abmessungen findet die Slim & Lite in jeder Tasche Platz. Ob nun MP3s am Strand hören, einen Film ansehen, selbst das Streamen von Fernsehsendungen über die heimische PLAYSTATION 3 ist möglich – die PSP unterhält perfekt. Und wenn es mal regnen sollte: Spielen funktioniert auch wunderbar.

Go!Explore

Navigationsgeräte sind Fernfahrer-gadgets? Stimmt nicht!

Mit Go!Explore wird die PlayStation Portable um eine äußerst praktische Funktion erweitert. Mit aufgestecktem GPS-Empfänger und UMD-Kartenmaterial verwandelt sich die Hosentaschenkonsolle in ein vollwertiges Navigationssystem. Kartenmaterial von großen Teilen Europas, eine optionale Halterung fürs Auto und die 3D-Ansicht der Wegstrecken lassen dabei keine Wünsche offen.

DSC-T2

Fotografieren, Bearbeiten, Archivieren. Die DSC-T2 ist ein Hosentaschenfotostudio

Der Schnappschuss: gut gemeint, aber das Ergebnis ist nicht unbedingt überzeugend. Das Bild verwackelt, schlechtes Licht und keiner lächelt. Mit der DSC-T2 wäre das nicht passiert. Ein Verwacklungsschutz verhindert unschöne Schlieren auf dem Bild, die „Super SteadyShot“-Funktion gibt eine ruhige Hand bei schlechten Lichtverhältnissen und dank „Smile Shutter“ wird nur ausgelöst, wenn die Zufotografierenden lächeln. Integrierte Filter lassen rote Augen verschwinden und die Albumfunktion sortiert die Bilder automatisch nach Titel oder Datum.

KDL-40E4050

Fernseher oder Bilderrahmen? Die Bravia-E-Serie ist beides.

Modernste Technik verpackt in Topdesign – selbstverständlich sind Bravia Fernseher ein Hingucker. Dabei bietet der KDL-40E4050 gestochen scharfe Bilder in Full-HD Qualität und hat genug Anschlussmöglichkeiten für Cybershot Kameras, Blu-Ray Player oder PLAYSTATION 3. Keine Frage, dass Digitalkabeltuner sowie DVBT-Empfänger bereits integriert sind und jedes Signal in perfekte Fernsehbilder umsetzen. Wem das nicht reichen sollte, kann sich dank Picture Frame Modus einen van Gogh über den Kamin hängen, oder die letzten Urlaubsfotos. Natürlich digital.



NAS-SC55PKE

Digitale Musikverwaltung in Perfektion. Das GIGAJUKE Hifi-System ist der DJ für das moderne Eigenheim.

Mit seiner 80 Gigabyte Festplatte bietet Sonys digitales Klangwunder Platz für bis zu 40.000 Songs. Die intelligente Software ordnet die Musik automatisch nach Stilrichtung und bietet bei Bedarf für jede Situation den richtigen Klang. Dank Multiroom-Funktion kann der mitgelieferte Stand-alone-Player in einem anderen Raum platziert werden und von dort auf die Musik des Servers zuzugreifen. So kann jedes Zimmer unabhängig voneinander mit Musik beschallt werden. So gibt's auf Partys keinen Streit mehr über die Musik.




 Héctor Muelas

 Elisabeth Moch

Spielwelten

Unser Kolumnist Héctor Muelas stellt fest, dass die Welt sich verändert hat. Virtuell und auch in der Realität.

1994 war für die Welt ein aufregendes Jahr. „Der Schrei“ von Edvard Munch wurde gestohlen, Kurt Cobain schoss sich in den Kopf, und Nelson Mandela wurde als erster schwarzer Präsident von Südafrika vereidigt. Und was bedeutete dieses Jahr für mich? Ich war mit meinen Freunden an der Küste von Spanien surfen und wir haben uns mit billigem Wein betrunken.

Aber das war nicht alles. Da war noch ein weiteres Ereignis, das nicht nur die Spielwelt für immer verändern würde, sondern auch uns. Ein Ereignis, das unsere Form der Kommunikation und den Umgang mit Kultur neu definieren sollte. 1994 ist das Jahr in dem Sony mutig verkündet, in den heiß umkämpften Markt

der Videospiele einzusteigen. Mit folgendem Ziel: die Konkurrenz an die Wand zu spielen – durch einen 32-bit CD-basiertes Spielsystem. Schlichtes, graues Design mit einem einprägsamen, selbst erklärenden Namen: Die PlayStation war geboren.

Plötzlich wurde der Besitz einer PlayStation und Videospiele zu einer neuen Form von modernem Hedonismus: Video-Spiele sind nicht mehr nur akzeptabel, sie sind wirklich cool geworden. Das Spielen emanzipierte sich von seinem Ziehvater, dem Nerd und wurde zu einem Lifestyle-Symbol, welches nach und nach mit der blühenden Club-Landschaft verbunden wurde. In Kombination mit den äußerst kreativen Anzeigenkampagnen der neunzi-

ger Jahre wurde ein neuer, glaubwürdiger Lifestyle geschaffen.

In den folgenden Jahren wurde die PlayStation der unangefochtene Marktführer durch eine konstante Weiterentwicklung von Technik und Software. Immer neue Produkte für die PlayStation, Designanpassungen und eine kontinuierlich kreative Annäherung an Kommunikation: die Spiele-Kultur wurde geboren.

Der Eintritt in das neue Millennium wurde auch der Pfeiler für das modernste Videospiegelgerät – natürlich auch von Sony. Ein 128-Bit-Gigant namens „PlayStation 2“. So wie der kleinere Bruder die Spiele-Kultur für immer veränderte, wird der größere nicht nur die Altersgrenze unter den Anhängern heben, sondern auch die Art und Weise unseres Kultur-Konsums ändern: Musik, Spiele, Filme und Internet. Die PlayStation 2 vereint als erstes technisches Gerät verschiedene Formen von multimedialen Inhalten. Mit seinem eleganten Design, konstanter Innovation und revolutionären Eigenschaften, lies die PlayStation 2 die Spiele-Kultur erwachsen werden. Mit der PlayStation 2 zu spielen ist mehr, als mit Kumpels vor dem Fernseher zu sitzen. Es ist eine Lebenseinstellung geworden.

Die PSP brachte uns Dynamik und die Freiheit der Mobilität. Die PLAYSTATION 3 eröffnete uns eine neue Welt mit schier unendlichen Möglichkeiten - die uns bekannt sind und die noch entdeckt werden müssen. Die Revolution, entgegen aller Erwartungen, geschieht auf dem Fernseher.

Immer im Fokus

Wohl niemals zuvor wurden so viele Fotos gemacht, wie in den letzten Jahren. Die weltweit besten Profi- und Amateurfotografen versammelten sich in Cannes zur Verleihung der Sony World Photography Awards 2008. Wir zeigen die schönsten Bilder.



Amateur-Gewinner, Kategorie Sport, Nimai Chandra Ghosh, „Winning Team“
Für den Sieger ein erfrischendes Bad nach dem Sieg – nicht in der Badewanne, sondern im Schlamm. © Nimai Chandra Ghosh, courtesy of Sony World Photography Awards

Beim größten Wettbewerb dieser Art sind über 70.000 Bilder aus 178 Ländern eingereicht worden. In Anwesenheit von zahlreichen Branchenvertretern im „Palais des Festivals“ wurde Vanessa Winship für ihr Portrait von zwei kleinen

Mädchen aus dem Osten der Türkei als „Sony World Photography Awards Photographer of the Year“ ausgezeichnet. Mit ihren Leistungen in der Kategorie „Palais des Festivals“ wurde Vanessa Winship für ihr Portrait von zwei kleinen

Amateurfotografen durch. Aber auch die Gewinner aus den anderen Kategorien haben klasse Schnappschüsse abgeliefert. Im nächsten Jahr gibt es die Fortsetzung des populären Wettbewerbs – also ran an die Kameras.



Gewinner, Kategorie Studenten, Oriol Lladós and Salvi Danés vom Institut D'Estudis Fotogràfics de Catalunya haben mit ihrem Bild „Equipment“ im Wert von 45.000 Euro gewonnen. © Lladós and Danés, courtesy of Sony World Photography Awards



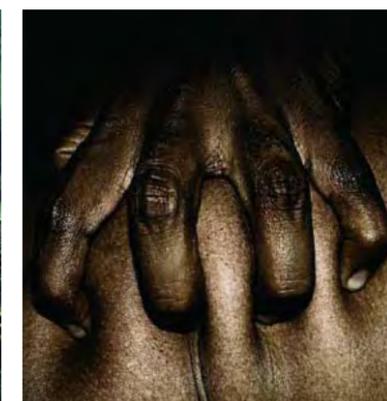
Sony World Photography Awards Photographer of the Year, Vanessa Winship, „Sweet Nothing“.
Die Britin Vanessa Winship bedankte sich für den Preis mit den Worten „Diese Auszeichnung ist für die beiden Mädchen aus dem Osten der Türkei.“ Foto: © Vanessa Winship, courtesy of Sony World Photography Awards



Profi-Gewinner, Kategorie Architektur, Livia Corona, „Urban Aberration“.
Die Mexikanerin zeigt ein beeindruckendes Schnappschuss einer Siedlung, die in Reih und Glied steht. Foto: © Livia Corona, courtesy of Sony World Photography Awards



Profi-Gewinner, Kategorie Mode, Valeska Achenbach & Isabela Pacini, „Daspu“
Die Hamburger Fotografinnen Valeska Achenbach und Isabela Pacini arbeiten als Duo und inszenieren diese Bild mit viel Soul. © Valeska Achenbach & Isabela Pacini, courtesy of Sony World Photography Awards



Amateur-Gewinner, Kategorie Abstract, Martin Kharumwa, „Itch“
Auf dem Foto ist eine Hand zu sehen, die ganz tief in schwarze Haut greift. Ein Bild, das auch den Betrachter „ergreift“. © Martin Kharumwa, courtesy of Sony World Photography Awards

Club Sonus

Auf Sonys neuer Community-Plattform können sich begeisterte Fotografen ab sofort kostenlos im Club Sonus zu allen Fragen rund um das Thema Fotografie austauschen.



senden Antworten. Hier lassen sich Foto-Galerien erstellen und bewerten. Zudem gibt

Du hast Fragen zur richtigen Belichtung oder dem besten Objektiv? Im „Club Sonus“ gibt es garantiert die pas-

senden Antworten. Hier lassen sich Foto-Galerien erstellen und bewerten. Zudem gibt es Hilfestellungen und nützliche Tipps zum Thema Spiegelreflexfotografie. Besitzer einer Sony DSLR-Kamera können sich zudem automatisch zu Premium-Mitgliedern upgraden und so eine Vielzahl von Sonderfunktionen nutzen. Also einfach anmelden.

Weitere Infos erhaltet ihr unter www.sony.de/club-sonus



Mitmachen und Gewinnen!

Sonys Produkte machen Hunger auf mehr. Technisch in der Pole Position, spricht das Design ohnehin alle Sinne an. Kein Wunder, dass sich viele wünschen, ihr Wohnzimmer mit diesen Produkten zu schmücken. Im sony magazin kann man sich nicht nur Appetit holen, man kann mit etwas Glück auch tolle Geräte gewinnen.

So einfach geht's: Einfach die unten stehende Frage beantworten und die richtige Antwort per Mail an XXXXXXXXX (**BITTE ADRESSE ERGÄNZEN**) schicken. Der Einsendeschluss ist der (**BITTE ERGÄNZEN**) 2008. Der Rechtsweg ist wie immer ausgeschlossen.

Wie heißt der Produzent, der für Amy Winehouse den Hit „Rehab“ produzierte?

- A** Mark Medlock
- B** Mark Ronson

Die Gewinne



Erlebe mit Sony die neue Dimension des Fernsehens – für sinnge-schärftes TV-Vergnügen! Die neue W-Serie bietet dank der BRAVIA Engine EX Technologie ein ge-stochen scharfes Bild mit hohem Kontrast. Durch

Vernetzung mit kompatiblen Geräten über HDMI™ Anschlüsse und dank BRAVIA Theatre Sync können Sie das gesamte System per Knopfdruck steuern. Filmliebhaber werden außerdem vom 24p True Cinema-Modus begeistert sein, mit dem Sie Filme im vom Regisseur beabsichtigten Tempo wiedergeben können – im Gegensatz zu Filmen im Fernsehen oder auf DVD, die in einem schnelleren Tempo wiedergegeben werden. (**ÜBERPRÜFEN**)

BITTE WEITERE GEWINNE ANGEBEN.



Musik braucht Revolution

Willy Ehmann, Senior Vice President Music Division SONY BMG, gibt preis, mit welchen Modellen sich Musik auch in Zukunft finanzieren lässt und warum Stile wie Punk wichtig für ihre Entwicklung waren.

Thomas Soltau

Der Musikmarkt ist derzeit im Umbruch, welche Ideen gibt es bei SONY BMG, um mit Musik weiter Geld zu verdienen? Wir hörten etwas von einer Flatrate und auch von weiterführenden Verträgen mit den Künstlern.

Abomodelle sind ein möglicher Weg für uns, neue Kunden zu gewinnen. Darüber hinaus werten wir verstärkt Nebenrechte aus, wir sind als Partner der Künstler an Liveeinnahmen, Verlagsrechten und Merchandise beteiligt.

Erkennen Sie eine klare Tendenz hin zum legalen Download von Musikdateien?

2007 wurden im Singletrack-Segment in Deutschland 40 Prozent mehr legale Downloads verzeichnet, während illegale Downloads von 374 auf 312 Millionen gesunken sind. Diese Zahlen machen Mut. Dazu kommt noch, dass der physische Singlemarkt stark zurückgegangen ist, der digitale Singlemarkt ordentliche Zuwächse verzeichnen konnte. Auf jeden Fall kann man sagen, dass der Track-Markt zu über 60 Prozent ein digitaler ist.

SONY BMG verhandelt derzeit mit Apple, aber auch mit anderen Herstellern von Handys. Wie wichtig

ist der Handymarkt und der von mobilen Geräten?

In erster Linie geht es um gute Inhalte, die wir mit unseren Künstlern liefern. Natürlich ändern sich Bedürfnisse der Kunden und wir werden dem gerecht, indem wir den Musikfans so viele spannende Angebote wie möglich machen. Der Mobile-Markt ist ein wichtiger Teil davon.

Zu welchem Künstler von SONY BMG haben Sie ein besonders emotionales Verhältnis und warum?

Es hat sich im Laufe der Jahre gezeigt, dass zu vielen Künstler ein persönliches und emotionales Verhältnis entstand. Am meisten berührt haben mich aber immer Künstler, die authentisch waren. Ob das ein Leonard Cohen war, der mit 40 Grad Fieber im Hotelzimmer vom Bett aus Interviews gegeben hat oder Pearl Jam, die aufgrund meiner Marketing-Idee eine Art Spanische Inquisition in meinem Büro aufführten. Billy Joel, der ein Selbstbild zeichnete und auf der Rückseite einer Speisekarte die Wegbeschreibung zu seinem Haus in Long Island festhielt. Oder Bushido, dem ich die Autobiographie „Der Todestrieb“ von Jacques Mesrine (Frankreichs Staatsfeind Nummer 1) schenkte.

In welcher musikalischen Epoche hätten Sie am liebsten gelebt?

Heute bin ich froh, die letzte musikalische Revolution, den Punk, als Teenager miterlebt zu haben. Dieses Glück haben die Teens heute nicht, weil es keine Systemveränderungen mehr gibt – die Musik braucht aber Revolutionen, um sich fortzuentwickeln. Gerne gelebt hätte ich im „Flower Power San Fransisco“ und im „Swinging Sixties London“.

Welchem Newcomer prophezeien Sie den baldigen Durchbruch?

Da gibt es gegenwärtig zwei Personen, die sehr talentiert sind: Sara Bareilles aus USA, die mit ihrer „Love Song“ Single gerade die Charts erobert und Vincent aus Schweden, dessen „Miss Blue“ der perfekte Beach-Bar-Hit ist.

Wie wichtig ist „Deutschland sucht den Superstar“ für den Konzern?

Wir nehmen alle unserer Künstler wichtig, so natürlich auch unsere DSDS-Künstler. Gerade den DSDS-Künstlern wird von den Medien der Vorwurf gemacht, dass ihre Haltwertzeit sehr kurz ist. Dem treten wir entgegen, indem wir versuchen mit ihnen langfristige Karrieren aufzubauen. Mit Mark Medlock zum Beispiel haben wir das bereits über drei Alben unter Beweis stellen können.

Was trauen Sie dem aktuellen DSDS-Gewinner Thomas Godoj zu?

Sehr viel. Thomas ist ein toller Sänger und wir freuen uns sehr auf die Zusammenarbeit mit ihm.

Willy Ehmann, Senior Vice President Music Division Sony BMG, begann seine Karriere im Musikgeschäft 1985 bei der damaligen deutschen CBS. Bis 1997 stieg er im Unternehmen bis zum Deputy Managing Director von Epic Records auf. Von 1997 bis 2002 war Ehmann als Geschäftsführer für V2 Records Italy tätig und verantwortete von dort aus die Geschäfte in Italien, Österreich und der Schweiz. 2002 zog es ihn zurück zur damaligen Sony, im Zuge der Fusion mit BMG wurde er Senior Vice President International. Seit Oktober 2005 ist er nun Senior Vice President Music Division Sony BMG.

Ein japanisches Beerdigungsunternehmen bietet Grabsteine an, die über spezielle Barcodes mit Mobiltelefonen kommunizieren können.



Thomas Soltau

dyinginbeauty.de

Botschaft aus der Gruft

Wir lieben Japaner. Sie machen das Leben bunter und schrecken selbst vor den bizarren Ideen nicht zurück. Wer sonst könnte auf die Idee kommen, Tote und Lebende auf dem Friedhof so zu verlinken, dass Menschen am Grab Informationen über den Verbliebenen abrufen können? Man sollte sich also nicht wundern, wenn demnächst Besucher mit Handys auftauchen, um spezielle Barcodes auf Grabsteinen zu fotografieren. Der Code dient dazu, den Link zur virtuellen Trauerseite im Web auf das Handy zu übertragen. Fotos, Videos oder Geschichten, die an den Toten erinnern, können somit online abgerufen werden – quasi ein letzter

Grüße aus Fern-ost

Gruß aus der Gruft. Tante Lehne beim Tanzen, Onkel Carl beim Skatspiel, ach wie schön war die Zeit mit euch.

Neben den schönsten Erinnerungen an den Verstorbenen lassen sich aber auch Besucherlisten abrufen. So kann im Zweifelsfall jeder sehen, wie schnell man seine Liebsten vergessen hat. Dialoge wie „Deine Schwester war noch nie hier, hat aber am meisten geerbt“, könnten demnächst zum Smalltalk gehören. Mit dem neuen Angebot will ein japanisches Beerdigungsunternehmen den Friedhofsbesuch aufpeppen. Warum nicht?

Bislang beschränkt sich ein Friedhofsbesuch auf wenige Minuten: kurz die Kerzen angezündet, neues Blumendekor niedergelegt und ein kurzes Zwiegespräch – und dann ab zum Feiern. „Wir hoffen, dass unser Trauerservice nicht nur für unsere Kunden zur Verfügung steht, sondern die gesamte Bestattungsindustrie verändert wird“, wünscht sich Yoshitsugu Fukuzawa, der Chef des Unternehmens, das den Service anbietet. Als Zielgruppe für die Erinnerungen per Knopfdruck hat Fukuzawa die jüngere Generation

ausgemacht. Die sollen fürs High-tech-Grab ohne Murren umgerechnet 6.200 Euro berappen.

Was für uns nach Science Fiction klingt, ist in Japan und Korea schon im Einsatz. Auch außerhalb Asiens finden die neuen Codes eine zunehmende Anhängerschaft – wenn jedoch noch ohne morbiden Hintergrund. Die Deutsche Post versendet mit „Stampit“, eine elektronisch lesbare Briefmarke, ihre Post. In den USA integriert das Unternehmen ShopText 2D-Codes in Zeitungsinserten und ermöglicht Kunden, die Produktinformationen automatisch auf das Mobiltelefon zu übertragen und per SMS zu bestellen.

Ob die Handy-Grabsteine eine absurde Eintagsfliege bleiben, werden die Kunden entscheiden. Aber wer gerne in Kapselhotels übernachtet oder als Manga-Figur durchs Leben geht, den erfreuen sicherlich auch Videos der Toten. Und sollte das nicht klappen, bleibt immer noch ein Beispiel aus Südafrika – dort erfreuen sich Mobiltelefone bei Beerdigungen als schicke Grabbeilage großer Beliebtheit.