

Gewalt kann schön sein

Virtuelle Gewalt darf uns aufrütteln, abstoßen - aber gefallen darf sie uns nicht? Wir lehnen dieses Denkverbot ab - und ergründen die Ästhetik von Blut und Brutalität. Von André Peschke

Gewalt ist manchmal schön. Mehr noch, im interaktiven Medium ist sie sogar kreativ. Aber das sagt keiner. Seit Jahrzehnten wird in Deutschland über die Faszination von Gewaltdarstellungen, insbesondere in Spielen, diskutiert, aber diese Aussage hört man nicht. Weil es im ersten Moment natürlich auch völlig irreführend klingt. Weil man gerade im Klima der

»Killerspiel«-Debatte nicht als der bekloppelte Gamer dastehen will, der abgetrennte Arme und spritzendes Blut allen Ernstes »schön« findet. Selbst im Filmbereich wäre das eine Aussage, die Augenbrauen nach oben und Mundwinkel nach unten zucken ließe. Aber wenn Millionen von Menschen im Kino staunend mitverfolgen, wie im Film **300** der Tod in Zeitlupe zelebriert wird, stellt sich zwangsläufig die Frage: Sind die wirklich alle nicht ganz dicht? Oder wohnt der

künstlichen Inszenierung von Gewalt tatsächlich auch eine künstlerische Note inne?

»Gewalt hat einen Bildcharakter«, sagt Dr. Jörg von Brincken. Der Kunst- und Medienwissenschaftler von der Münchner Ludwig-Maximilians-Universität ist ein Experte für Filmästhetik, forscht aber nun auch schon seit Jahren im Bereich der Videospiele. Mit »Bildcharakter« meint er, dass wir Gewaltdarstellung nicht einfach nur als eine neutrale Handlung wahrnehmen à la »Aha, der Zombie beißt dem Mädchen in den Arm, mir egal.« Stattdessen reagieren wir auf Gewalt immer emotional. Denn unser Gehirn ist durch Jahrtausende des Überlebenstrainings geschult, auf Zeichen von Gewalt zu reagieren. Und das betrifft selbst uns als verwöhnte Nachkriegs-Generation, die reale Konflikte meist nur noch aus dem Sommer-Schlussverkauf bei C&A kennt. »Gewalt liefert immer ein frappierendes, exzentrisches Motiv. Sie hat immer eine starke Wirkung auf uns, sie setzt einen starken visuellen und akustischen Impuls, der aus der Geschichte herauspringt, der ins Auge fällt«, erklärt von Brincken.

Damit ist die Grundlage geschaffen für die Rolle, die Gewaltdarstellungen seit jeher in der Kunstgeschichte aller Medien gespielt haben. Egal ob Luke Skywalker im Lichtschwert-Duell seine Hand verliert, eine Shakespeare-Aufführung die blutige Ermordung Caesars inszeniert oder der Vater von Marty McFly in **Zurück in die Zukunft** endlich den Mumm aufbringt, Biff eine zu



Ninja Gaiden 3 erbt seine Gewaltästhetik von den japanischen Samurai-Traditionsfilmern des »Chanbara«-Genres.



fer geht, sondern vor allem wegen der Art und Weise, wie wir Gewalt präsentieren.« Um ihren Vorbildern gerecht zu werden, haben er und sein Team sehr viel Zeit investiert. Wochenlang tüftelten und recherchierten sie, wie es aussehen sollte, wenn das Schwert des Helden einen Gegner trifft. Genau wie die akkurate Simulation des Fahrverhaltens in einem Rennspiel, dient die Gewaltdarstellung eines Actionspiels wie **Ninja Gaiden** auch dazu, eine glaubwürdigere virtuelle Welt zu erschaffen. »Wir wollten diesmal nicht die zerbrechlichen Körper der vorherigen Spiele, die mit jedem Hieb zerteilt wurden. Stattdessen wollten wir einen stärkeren physikalischen Eindruck vermitteln«, berichtet der Produzent. »Das Schwert sollte in den Körper eindringen, der ihm einen spürbaren Widerstand entgegensetzt, bis es dann im Gegner ›stecken bleibt‹. Wir haben auch die Timings genau abgewogen, sodass es einen kurzen Moment dauert, bevor das Blut explosionsartig aus dem Gegner herausspritzt.«

Eine solch unbefangene Beschreibung von exzessiver Gewalt liest sich selbst für Spielekenner oft schockierend. Doch das liegt daran, dass hier der Kopf des Lesers die »passenden« Bilder zur Beschreibung liefert. Das Erlebnis im Spiel ist jedoch ein völlig anderes. Was vom Marketing gern als »realistische Gewaltdarstellung« verkauft wird, ist meist weit davon entfernt, diesem Begriff gerecht zu werden. »Was wir für ›real‹ halten in diesen Spielen, basiert auf dem, was wir bereits aus anderen Medien kennen«, erläutert Jörg von Brincken. »Wenn also jemand von einem Schuss getroffen wird und meterweit zurück fliegt, wenn das Blut bis zur Decke spritzt – das nehmen wir als realistisch wahr. Wenn man hingegen mit einer realen Gewaltszene konfrontiert wird, also etwa, wenn man im Internet ein Video von einer Erschießung sieht, dann ist das geradezu erschreckend banal. Da spritzt nichts, da klappt der Körper einfach zusammen und das war's. Der Begriff des Realismus ist in diesem Zusammenhang also am Film geschult.«

Genau deswegen sind die Debatten darüber übertrieben, ob virtuelle Gewalt die Spieler denn nun für reale Gewalt desensibilisiert oder nicht. Die Spielgewalt ist eine völlig überzeichnete Darstellung, die mit der Realität wenig bis nichts gemein hat. Und das nicht zufällig: Entwickler in aller Welt sind extrem bedacht darauf, dass ihre Spiele eben gerade nicht zu realistisch werden.

Selbst Spiele, die für ihre brutalen Gewaltszenen berüchtigt sind, etwa die **Gears of War**-Reihe, haben kein Interesse an wahren Realismus. »Es

gibt Aspekte der Darstellung, manche physikalische Simulationen zum Beispiel, die sich um ein Abbild der Realität bemühen. Aber wir machen ein Unterhaltungsprodukt«, verrät uns Michael Capps, dessen Firma Epic die **Gears of War**-Reihe entwickelt.



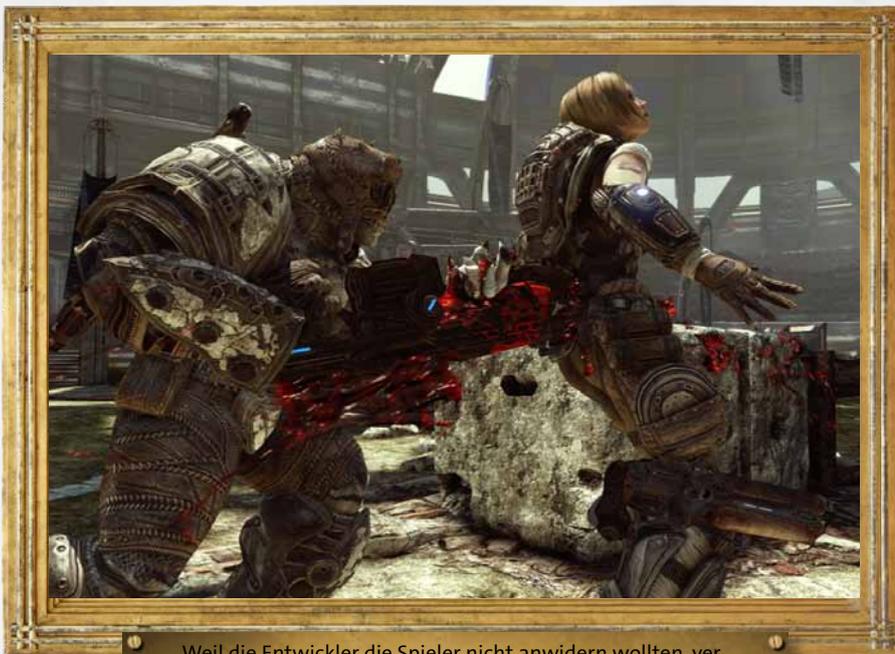
Der Film **300** begeisterte das Kinopublikum mit blutigen Schwertkämpfen in Zeitlupe.

scheuern: Die Darstellung von Gewalt reißt den Betrachter mit, sie ist dynamisch und aufregend. »Natürlich bietet es sich an, die natürliche bildästhetische Kraft von Gewalt noch mal zu überhöhen, ihr einen ästhetischen, vielleicht sogar schönen Anstrich zu geben«, führt von Brincken aus. »Und das bedeutet dann eben nicht ›langweilig schön‹, wie ein Sonnenuntergang, sondern frappierend, dynamisch.«

Ein Entwickler, der sich mit diesem Thema sehr genau auseinandergesetzt hat, ist Yosuke Hayashi, der Produzent des Spiels **Nin-**

ja Gaiden 3. Er erzählt: »Es gibt einen japanischen Ausdruck, der heißt ›Chanbara‹. Er bezeichnet ein klassisches Genre im japanischen Film, in dem es um Samurai und Schwertkämpfer geht. In diesen Filmen waren der künstlerische Umgang mit Gewalt und ihre Darstellung traditionell sehr wichtig. Wie und wohin spritzt das Blut, wie reagiert ein Körper auf die Gewalt? Ninja Gaiden 3 steht in der Tradition dieser Filme. Nicht nur, weil es um einen Schwertkämp-

»Gewalt hat einen Bildcharakter«



Weil die Entwickler die Spieler nicht anwidern wollten, verfremdeten sie die Bluteffekte von **Gears of War 3**.

»Das Letzte, was wir wollen, ist, die Leute anzuwidern. Es ist daher wichtig, bestimmte Grenzen nicht zu überschreiten.« Um diese Grenzen einzuhalten, sichern sich Capps und auch Yosuke Hayashi mit Fokusgruppen-Tests ab, bei denen sie die Reaktionen der Spieler auf die Gewaltszenen auswerten. »Die Soundeffekte darf man in diesem Zusammenhang nicht unterschätzen«, meint etwa Hayashi. »Wenn ein Gegner stirbt, dann schreit er auch. Aber sobald dieser Schrei zu überzeugend nach echtem Schmerz, echtem Leid klingt, ist das dem Spieler extrem unangenehm, obwohl er ja weiß, dass er ›nicht echt‹ ist.« Ein weiterer wichtiger Punkt ist laut Michael Capps der genaue Farbton der Blutdarstellung. Aus den Tests bei Epic hat er folgende Lehre gezogen: »Sobald der Farbton und die Reflexionseigenschaften des Blutes im Spiel zu sehr denen von echtem Blut ähneln, wirkt eine Szene, bei der die Leute eben noch Spaß hatten, plötzlich abstoßend. Es ist daher sehr wichtig, die Farben und Eigenschaften entsprechend zu ›verfremden‹.«

In diesem Zusammenhang sollte man auch erwähnen, dass Bluteffekte in Spielen nicht nur aus ästhetischen Erwägungen eingesetzt werden. Als wir Jay Wilson, den Ex-Chefentwickler von **Diablo 3**, zu den heftigen roten Spritzern in seinem Spiel befragen, schüttelt er nur gleichmütig den Kopf. »Der Grad der Gewaltdarstellung ist uns erst mal völlig egal. Wir setzen diese Effekte nicht ein, weil wir Gewalt mögen, sondern in erster Linie aus praktischen Erwägungen«, sagt er. »Bei uns sind oft sehr viele Kreaturen gleichzeitig auf dem Bildschirm zu sehen, und es ist wichtig, dass der Spieler auch im dichtesten Schlachtgetümmel genau weiß, welchen Gegner er trifft.« Bei unseren Gesprächen mit zahllosen Entwicklern zu diesem Thema wurde sehr

deutlich: Die Funktion von Blut als »Treffer-Feedback« ist einer der wichtigsten Gründe für die scheinbare Omnipräsenz von Gewaltdarstellung in Spielen. Dass viele Entwickler aus Scheu vor einer Moraldebatte diese spielmechanische Funktion als Feigenblatt vorhalten, versteht sich von selbst. Das macht das Argument jedoch nicht falsch.

Ob nun gewollt oder nicht: Blut spielt eine große Rolle dabei, warum wir eine eigentlich grausame Gewaltszene als visuell ansprechend empfinden können. Diese Attraktivität von Bluteffekten rührt in erster Linie von ihrer Farbe her. Jörg von Brincken erläutert: »Rot ist eine Signalfarbe. Wir assoziieren sie mit Blut, selbst wenn es ein ganz heller Rot-Ton ist, der mit der Farbe von echtem Blut

Der Anblick von Blut fasziniert uns

nichts zu tun hat. Wir assoziieren es auch mit Gefahr, aber genauso mit einer gewissen Wärme. Es gibt einen Grund, warum Rot die Farbe ist, die wir einsetzen, wenn wir am dringendsten Aufmerksamkeit erwecken wollen – beispielsweise bei Verkehrsschildern. All diese Dimensionen von Rot wirken höchst anziehend auf uns.« So wird auch verständlich, warum es viele Spieler inakzeptabel finden, wenn Bluteffekte in der deutschen Version grün eingefärbt werden. Die vermeintlich kleine Zensur ist ein tiefgreifender Einschnitt in die ästhetische Präsentation des Spiels.

Zur grellen Farbe stößt noch ein zweiter Aspekt. Blut als Flüssigkeit hat für uns etwas Faszinierendes. Seine Formlosigkeit, das Fließende, das in jeder Sekunde eine neue, makellos runde Form ohne jede Ecke oder Kante annehmen kann, ist für den menschlichen Betrachter grundsätzlich ein faszinierendes Motiv. Umso mehr, wenn stilistische Mittel wie die Zeitlupe zum Einsatz kommen. Erst in der Verlangsamung wird der Blutfluss nachvollziehbar als ein Akt der endlosen Umformung. Angesichts der starken Anziehungskraft der Signalfarbe Rot und der intensiven Bildsprache von Gewalt, ist es kein Wunder, dass diese Verlangsamung im Kontext einer Gewaltszene nur noch stärker wirkt. Der bereits genannte Film **300** exerziert dies daher über seine gesamte Lauflänge immer wieder durch. Den chinesischen Action-Regisseur John Woo machten seine ballettartig durchchoreografierten Gewaltszenen sogar weltbekannt. In ihnen setzte Woo gezielt auf die malerische Kraft von Bluteffekten. Im Finale seines Films **The Killer** trägt ein Teil der Darsteller extra weiße Kleidung, um einen extremen Kontrast zu den hervorschießenden Blutfontänen zu erzeugen. Neben seiner ästhetischen Qualität ist Blut außerdem ein starkes Symbol: für Lebenskraft, aber auch für Gewalt und Sünde. Quentin Tarantino lässt



Die Zeitlupenfunktion der **Max Payne**-Serie setzen die Spieler auch als künstlerisches Mittel ein.

daher in **Django Unchained** nicht zufällig große Mengen Blut auf die weißen Pflanzen in einem Baumwollfeld spritzen.

Spiele, die sich visuell seit jeher stark am Film orientieren, greifen dessen Stilmittel auf, darunter natürlich auch die Zeitlupe. Titel wie **Max Payne** und **F.E.A.R.** gehen sogar noch einen Schritt weiter und integrieren die Verlangsamung in ihre Spielmechanik: Dem Spieler wird nicht nur die Kontrolle über die Gewalt gegeben, sondern auch über die Zeitlupe. So kann man nicht nur die eigentliche Spielhandlung beeinflussen (also die Schusswechsel), sondern auch ihre Inszenierung. Auch wenn in beiden Fällen die Zeitlupenfunktion einen spielerischen Nutzen hat und das Zielen erleichtert, wird sie von den Spielern mindestens genau so oft als ästhetisches Gestaltungsmittel eingesetzt. Etwa, indem man bei **F.E.A.R.** direkt vor der Explosion einer Granate die Zeitlupe aktiviert, um mitzuerleben, wie der Raum und die Gegner von einer unmöglich langsamen Druckwelle zerfetzt werden.

Bei den zerstörbaren Umgebungen von **F.E.A.R.** tritt zudem ein erstaunlicher Effekt zutage: Je mehr Zerstörung und Gewalt das Spiel zulässt, desto mehr erlaubt es dem Spieler, selbst als Gestalter in Erscheinung zu treten. Was uns zur gewagten These verleitet: »Frei« simulierte Gewalt und Zerstörung, die nicht in immer gleichen Bahnen ablaufen, machen ein Spiel abwechslungsreicher und geben dem Spieler Raum für Kreativität. »Gewaltakte als Ausdruck von Kreativität« – das hört sich schon wieder sehr fragwürdig an. Doch bei nüchterner Betrachtung stellt man fest: Wenn wir uns in einem Spiel ohne jede Gewaltdarstellung durch einen statischen Raum mit fest positionierten Gegnern schießen, dann fühlt sich das im Grunde wie ein Hindernisparcours an. Oder wie eine Schießbude auf dem Jahrmarkt. Am Ende sind alle Feinde



Zeitlupen-Schusswechsel und zerstörbare Umgebungen machen den **F.E.A.R.**-Spieler selbst zum Gestalter.

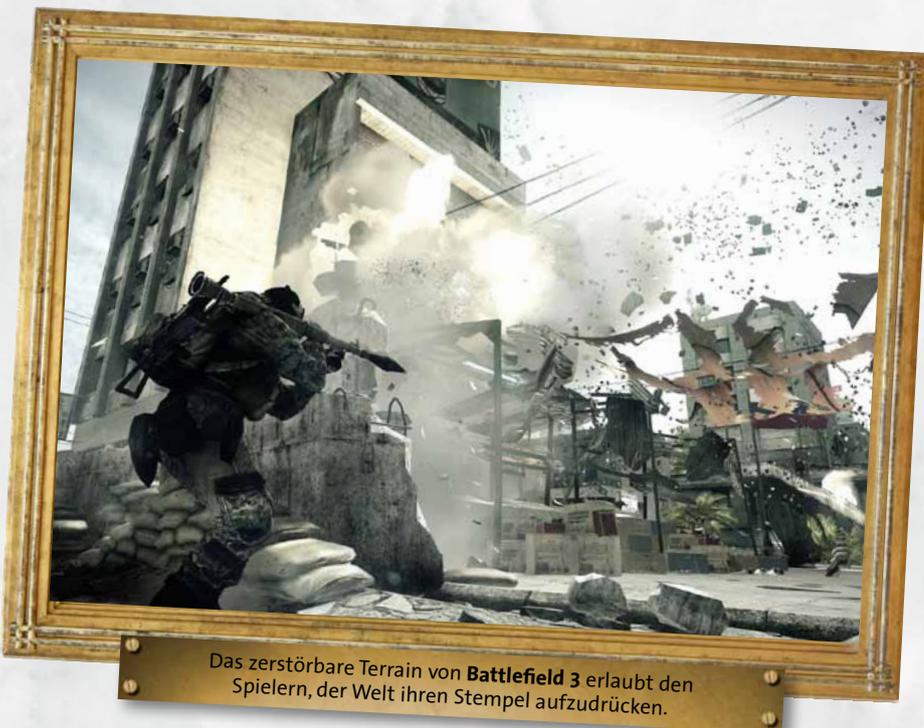
beseitigt und der nächste Abschnitt beginnt. Doch wenn das Terrain zerstör- und die Gegnermodelle zerlegbar sind, dann sind der Raum und die Gegner vor uns plötzlich keine unveränderlichen Gegebenheiten mehr, die wir nach Schießbuden-Mannier einfach hinnehmen müssen.

Jetzt können wir Löcher in die Wände sprengen, Töpfe vom Herd reißen und uns frei entscheiden, ob wir dem Gegner mit unserer Schrotflinte den Arm oder das Bein abschießen. In Worten klingt dies furchtbar grausam, weil unsere Sprache nicht zwischen der virtuellen und der realen Welt unterscheidet. Im Spiel jedoch haben die Entscheidungen des Spielers in erster Linie nicht Mord und Totschlag zur Folge, sondern einen visuellen Impuls. Ob wir mit Waffen auf Menschen schießen oder mit Feuerbällen Monster flambieren – das sind nur Spielarten des mehr oder weniger abstrakten Geschehens auf dem Bildschirm. In

Die Waffe als Pinsel

jedem Fall aber benutzen wir die Werkzeuge, sprich: die Waffen, die uns die Entwickler in die Hand gegeben haben, um unsere Spielumgebung umzugestalten, um auf sie Einfluss zu nehmen. Das ist der Kerngedanke eines interaktiven Mediums und der Grund, warum die Spieleforschung das »Selbstwirksamkeitserleben« als einen der wichtigsten Aspekte von »Spielspaß« identifiziert hat. Unter Selbstwirksamkeit versteht man das Gefühl, die Welt beeinflussen und selbstständig darin bestehen zu können. Wenn wir also in **Dead Space 3** Necromorphs »strategisch zerstückeln« und in **Battlefield 3** Häuser zu Klump sprengen, dann fühlen wir uns eigenständiger, wir drücken der Welt unseren Stempel auf. Und haben auch mehr Spaß.

Das zu verstehen, ist je nach eigener Biografie nicht leicht. Der Mensch ist nicht geschult darin, zwischen der wirklichen Welt und ihrem künstlichen Gegenstück auf dem Bildschirm zu unterscheiden, wo Spielfiguren mitunter Schreckliches angetan wird. Vielen Menschen fällt es daher noch schwer zu akzeptieren, dass der virtuelle Mensch nicht mehr oder weniger künstlich ist als das Gemälde eines Monsters. Überwindet man jedoch diese Hürde, erkennt man rasch, dass die Gewalt dem Spieler eine Staffelei bietet, auf der er selbst malen darf, anstatt nur eine statische, vorgefertigte Welt zu betrachten. So mancher Shooter-Spieler wird sich schon mal dabei ertappt haben, dass er einen Gegner, den er schon im Fadenkreuz hatte, eben nicht sofort abgeknallt hat. Warum? Weil er erst vor der Wand stehen sollte, auf die dann das Blut spritzt. Zu glauben, der Spieler treffe eine solche Entscheidung aus Mordlust, ist weltfremd. Es geht ihm um den krassen Effekt beim Treffen und darum, die Spielwelt mit seiner Entscheidung zu verändern. Dem stimmt auch Dr. von Brincken zu: »Schon Adorno hat gesagt, dass Kunst immer mit Gewalt zu tun hat. Man nimmt etwas, man reißt es heraus und bringt es in einen neuen Zusammenhang. Man gestaltet um. Etwas,



Das zerstörbare Terrain von **Battlefield 3** erlaubt den Spielern, der Welt ihren Stempel aufzudrücken.



Gerade weil **GTA** (hier Teil 5) die Illusion einer echten Stadt vermittelt, wirken die Grenzüberschreitungen so intensiv.

das vielleicht auch gar nicht umgestaltet werden will.« Für von Brincken geht es in Spielen nicht nur um das visuelle Erleben, sondern auch um eine »Art von kreativer, ästhetischer Mitarbeit«. Der Spieler malt, im weitesten Sinne, mit der Schusswaffe als Pinsel. Ein Motiv übrigens, das nicht so fremd und absurd ist, wie es sich anhört.

Tatsächlich ist die Idee des Mörders als Künstler im heutigen Horrorfilm so präsent wie selten zuvor. Man denke insbesondere an Hannibal Lecter aus **Das Schweigen der Lämmer**. Lecter mag ein kannibalischer Psychopath sein, aber er ist auch ein Genie, ein kultivierter Gentleman und brillanter Psychologe. Als er im Rahmen seiner Flucht einen Wachmann tötet, arrangiert er ihn als verstörendes Kunstwerk direkt an dem Käfig, der ihn zuvor gefangen hielt. Auch Jigsaw, der Killer aus der **Saw**-Reihe, wird als Ingenieur von übermenschlicher Begabung inszeniert, der seine Opfer zum Zwecke der Läuterung in ein Labyrinth voll mechanischer und psychologischer Fallstricke steckt, die sie selbst nicht überblicken. Und wenn doch, dann ist es bereits zu spät und das Böse triumphiert. Der bloße Akt des Tötens ist hier nicht mehr ausschlaggebend für die Handlung, vielmehr stehen symbolische und ästhetische Aspekte mindestens gleichwertig im Vordergrund. »Ästhetik wird hier in der Gestalt des Mörders ausgespielt gegen moralische und religiöse Normvorstellungen. Das ist die Verkörperung der ›Kunst um der Kunst willen‹, die sich nicht um die von der Gesellschaft aufgestellten Schranken schert«, so Jörg von

Brincken. Gewalt als Kunstform. Ein grausiger Gedanke, aber auch ein faszinierender.

Genau dieses Zusammenspiel von Normverletzung und interaktiver Gestaltung lässt Spieler vermutlich Stunden damit zubringen, in virtuellen Welten wie der von **Grand Theft Auto 4** alles Mögliche in die Luft zu sprengen oder wahllos auf Passanten zu schießen. Das bedeutet natürlich nicht, dass der Rahmen, den die visuelle Gestaltung und die Hintergrundgeschichte diesen Aktionen gibt, bedeutungslos wäre. Gerade weil **GTA 4** die Illusion einer echten, einer lebendigen Stadt vermittelt, wirken die virtuellen Grenzüberschreitungen noch intensiver.

Wäre **Liberty City**

keine Kopie von New York samt kreischender Passanten, sondern eine sterile Science-Fiction-Kulisse mit piepsenden Robotern – dann wäre auch die Gewalt nur halb so eindringlich. Wenn sich ein spielesremder Betrachter über den scheinbar sadistischen Amoklauf des Spielers aufregt, verkennt er jedoch, dass eben im wahrsten Sinne gespielt wird: erprobt, variiert, bestaunt. Es werden Erwartungen mit dem Spektakel auf dem Bildschirm verglichen und immer dann, wenn die überhöhte Realität des Spiels diese Erwartungen übertrifft, wenn die geworfene Granate nicht nur das Auto sprengt, sondern es mit völlig absurder Sprengkraft samt Fahrer über unseren Kopf katapultiert, dann sitzt der Spieler lachend und verblüfft vor dem Monitor.

Ein sündiges Vergnügen

Dass er so reagiert, hat nichts mit einem mangelhaften Wertesystem und moralischer Abstumpfung zu tun. Im Gegenteil, viele Spieler schütteln im Nachhinein über sich selbst den Kopf. Gerade wegen des Stigmas »Killerspiele« tun sich viele schwer damit, zuzugeben, dass sie manche Gewaltdarstellungen in Spielen attraktiv finden. Solche Titel werden dann zur perfekten Verkörperung des »sündigen Vergnügens«, der Sorte Unterhaltung, die man quietschvergnügt mit Freuden konsumiert, um sich hinterher zu schämen und niemandem davon zu erzählen. »In Gewaltspiel geraten Ethik und Ästhetik in einen direkten Konflikt miteinander, und im ersten Moment gewinnt nun mal meistens die Ästhetik«, bringt Jörg von Brincken das Problem auf den Punkt. Erst hinterher macht man sich Gedanken, ob es denn auch »richtig« war, was man da auf dem Bildschirm angerichtet hat.

Genau hieraus erwächst dann auch der »Killerspiele«-Konflikt. Weil sich kein Mensch dem ästhetischen Eindruck von Gewalt entziehen kann, ist ihre Faszination auch für Spielekritiker deutlich spürbar. Wer nicht spielt, kann sich laut Jörg von Brincken »durch diese ästhetische Wirkung extrem stark bedroht fühlen in seinem Selbstverständnis als moralisch handelnder Mensch.« Anders ausgedrückt: Der Außenstehende sieht den Spieler einen Gewaltakt nach dem anderen begehen. Solange er nicht selbst spielt, ist er aber nicht in der Lage, dies als Spielhandlung zu begreifen. Die verführerische Wirkung des »Bösen« verstärkt dabei nur die Angst jener Menschen davor, was Spiele vermeintlich mit dem Spieler anstellen. Von Brincken führt aus: »Diejenigen, die einen Sinn für die in Spielen gebotene Ästhetik haben, sind in der Lage, ihr moralisches Denken für die Dauer des Spielens außen vor zu lassen, um sich auf den virtuellen

Raum einzulassen. Genau das wurde schon immer als bedrohlich empfunden: Dass ein Medium in der Lage ist, einen Menschen dazu zu bringen, für die Dauer des Konsums auf bestimmte moralische Regeln zu verzichten. Das gilt manchen Menschen als gefährlich.« Obwohl Hunderte von Jahren der Mediennutzung bewiesen haben, dass die erdrückende Mehrheit der Menschen in der Lage ist, dieses »Kunststück« zu vollbringen, schüren gerade neue Medien immer wieder diese Ängste. Vor allem bei jenen, die das betreffende Medium noch nie angefasst haben und aufgrund eben jenes moralischen Dilemmas eine Auseinandersetzung damit kategorisch scheuen. AP / GR

Artikel und Autor

Dieser Beitrag erschien ursprünglich auf unserer Schwesterseite Krawall.de, der Autor André ist deren Chefredakteur. Wer mehr von ihm und seinen Mitstreitern lesen möchte, sollte dort mal vorbeisurfen.



Standen uns Rede und Antwort: **Dr. Jörg von Brincken, Yosuke Hayashi und Michael Capps.**