



IT'S ENOUGH TO
BE JUST HUMAN.

How Games keep us human
von Michael Heron

Seite 4-9

Play from the Future! von Dilan
Kısaoglu und Verena Riedinger

Seite 10-28

Play from the Future! Tea-Break mit
Verena Riedinger und Dilan Kısaoglu

Seite 29-30

Interview zur Fotografie
mit Udo Rein und Siu Hau

Seite 31-34

Neu:

Unser Shop

Seite 35-36

How Games keep us human von Michael Heron

Senior lecturer on Interaction Design / Department of Computer Science and Engineering / University of Gothenburg



One of the things that connects people is a love of play. It is ever present in our society, something you can see in the youngest children and the oldest adults. It's something that connects us to each other, but also to the wider living world. Raph Koster, in his book *A Theory of Fun*, noted 'The young of all species play'. It's an important skill for learning – it's how lion cubs learn to hunt and how puppies learn to socialise. Beyond that, play is fun. Alaskan ravens are known to participate in snowboarding, and gulls are known to play catch with clams dropped from tall heights onto the rocks below. Play is hardwired into the living brain, perhaps first as an evolutionary aid and then as a way to build psychological resilience. Play, in other words, is part of what it means to be alive. And games, in their purest forms, are systems or rules that permit us to play together.

We have in society a strange bifurcation of perceptions on play. On one side of this divide is the play of adults – chess, poker, bingo, dominoes, canasta. The kind of games our parents and grandparents would have enjoyed. These seem far removed from the pursuits of play of the young where video games and complicated board games are far more commonly seen. This divide is so sharp that you will find people say, with no sense of contradiction, that 'they don't play games' even in the middle of a hand of poker. Play is universal, but games suffer from a reputational problem.

Or at least, they did...

I have been a 'hard G' Gamer my whole life. My first coherent memory is of a game called Manic Miner, first released on the ZX Spectrum back in 1983. As such, my life is an archaeological record of the way in which societal attitudes have changed on the subject of gaming. Once a pursuit for lonely children in their sad bedrooms, gaming has become a cultural touchstone of truly staggering importance. The combined output of the movie, television and music industries is required to match the market value of the gaming industry. And my view is, more than anything else, that's driven by human connection. You can see it everywhere in the gaming ecosystem if you pay enough attention.

Over the past four decades I have watched the reputation of gaming change. It's not always been for the better. Games are still an occasional scapegoat for all of society's ills, particularly when discussing the hyper-violence of modern media and the impact it may have on the world around us. Overwhelmingly though the change has been positive. People have become more welcoming of gaming into their lives because it's hard to be otherwise. Games are everywhere now. It's no longer as necessary as it was for people to have hard barriers between the games of adults and the games of children. We are all gamers now, even if we might not use the word to describe ourselves.

We are currently in the middle of something of a board game renaissance – a golden age of spectacular experiences that are rendered in cardboard and then executed upon fallible human processors. The popularity of tabletop games has never been higher – roleplayers are celebrities and celebrities are board gamers. Yet, that is a baffling state of affairs for some people. Video games have also never been more interesting. They have never had better graphics, more coherent aesthetic directions, or more satisfying mechanisms. They have never been greater in scope or grander in ambition.

‘Why would anyone play a board game when they could play a video game?’, is the query many of us are expected to address.

The simple fact of the matter is that people often play board games for the same reason they play video games. It’s a way to play with friends. The video games that dominate the marketplace are, not coincidentally, the ones that offer the longest term and more engaging multiplayer experiences. Grand Theft Auto is still a cultural phenomenon because of its robust online mode. Call of Duty succeeds, or fails, as a result of its competitive scene. Among Us is a monster success that emerged seemingly out of nowhere to rescue people from their Corona quarantines. It’s played entirely online as a social experience of paranoia and mistrust.

Even games that are overwhelmingly single player experiences – Animal Crossing being a prominent modern example – have hugely energetic enthusiast communities that connect to each other through fan art, screenshots, and the occasional social visit to far off islands. Even when alone, we seek the connection to other people that comes from sharing our play. We look for experiences to discuss, story outcomes to examine, and create theories to dissect.

The human factor of gaming is critical.

Many countries have a problem with platonic intimacy. Many countries suffer from a fear of vulnerability in social situations. It is not socially acceptable in many places to simply say ‘I am lonely and would enjoy your company for an evening’. In many cases, an excuse is needed to obscure the raw truth of the sentiment. It goes through a translation process that layers on shielding and armour. It becomes ‘Let’s go out to the pub’, or ‘let’s go to a nightclub’. And, in many cases, that excuse is problematic. Sure, you go out for a drink with some people – but you still need to carry a conversation and be interesting enough to get invited out again in the future. Many social situations are stressful because they are an ongoing audition for the desirable lifelong role of ‘friend’.

Games help us stay human, in even the most troubling times, by being a universally acceptable excuse to enjoy the company of the people around us. When times are darkest, when spirits are lowest, there is nothing quite like a game to reflect upon us the brightness of being around other people. To arrive somewhere with a game and an invitation to play is one of the purest, non-stigmatic forms of human connection we have.

Games work in this capacity, more than any other technique, because play itself is the focus of the activity. You don't need to be interesting – the game will give you interesting things to talk about. Monopoly may be an objectively bad game by any design standard you choose to name – but in the end, it's just an excuse to spend time with the people you love. We forgive the faults because they're not the reason we gather together. Whether it is physical play around a table, or virtual play across a network – in the end, gaming together is all about the together part.

Play is a process – an enjoyable one - but play is not a destination in and of itself. The destination is a deeper human connection. Games keep us human because they remind us of what it means to be human.

Play from the Future! von Dilan Kısaoğlu und Verena Riedinger

mit Kommentaren von Prof. Dr. Markus Kosuch (MK)



Wir haben ein Spiel gestaltet, um das Spielen wieder zu lernen und um einen Freiraum zu schaffen, in dem wir unsere Arbeitswelt neu denken können, neugierig wie ein Kind auf dem Spielplatz.

Unser Spiel heißt: Play from the Future.

Weil wir perspektivisch aus der Zukunft den heutigen Tag bewusst gestalten möchten. Und uns trauen, eine gemeinsame, schöne Zukunft anzudenken und die Entwicklung in diese Zukunft voranzutreiben.

Anleitung zu unserem Kartenspiel:

Das Spiel besteht aus Missions- und Ressourcenkarten, die farblich codiert sind. Ziel des Spiels ist es, die angedachten Zukunftsbilder der Missionen gemeinsam auszufüllen – mit Ihren persönlichen Ressourcen und der einzigartigen Zusammensetzung Ihres Teams. Zur Erfüllung einer Mission müssen mindestens 5 Ressourcenkarten (davon mindestens eine jeder Farbe) eingesetzt werden.

Im ersten Teil des Spiels werden aus den Mitspielenden per Zufall zwei Gruppen gebildet. Dann werden die Ressourcen den Teilnehmenden zugeteilt. Dazu werden die Ressourcenkarten gut gemischt und zufällig in zwei Stapeln aufgeteilt. Die Gruppen ordnen gemeinsam den Persönlichkeiten der anderen Gruppe Ressourcenkarten aus ihrem Stapel zu, die ihrer Meinung nach, die Fähigkeiten des jeweiligen Spielers am besten wiedergeben (im Spiel mit 3 bis 4 Spielern 5 Ressourcenkarten pro Person, im Spiel mit 5 bis 7 Spielern 4 Ressourcenkarten pro Person, im Spiel mit 8 bis x Spielern 3 Ressourcenkarten pro Person). Diese Ressourcenkarten sind nun für dieses Spiel den Spielenden zugeordnet.

Im Team sind wir ausgestattet mit endlichen Ressourcen, die wiedergeben, wie unsere Fähigkeiten von unseren Mitspielenden eingeschätzt werden. Das ist die Grundlage des zweiten Teils des Spiels. Ziel ist es, diese Ressourcen nach den eigenen Werten, in der gemeinsamen Verhandlung und mit der Mission der Zukunftsgestaltung einzusetzen. Um zu sehen, was in diesem Raum spielerisch möglich wird.

Das Spiel besteht aus strategischen Einsätzen. Es beginnt die Person, die zuletzt meditiert hat. Dazu wählen Sie reihum eine von drei Optionen: Entweder setzen Sie eine Ihrer Ressourcenkarten auf eine freie Missionskarte und machen diese somit zu Ihrem ganz persönlichen Anliegen. Oder Sie bewerben sich mit einer Ihrer freien Ressourcenkarten um die Mitwirkung an einer bereits begonnenen Mission, um an der gemeinsamen Erfüllung teilzuhaben. Über die Beitrittsbedingungen zu einem Missionsteam entscheiden die bisherigen Missionsteilnehmer. Alle im Team sind dabei gleichberechtigt. Sie können Ihre Bewerbung während der Verhandlungen jederzeit zurückziehen, z.B. wenn Sie von einer anderen Mission abgeworben werden. Mit jedem Zug, also jeder gelegten Karte kommen Sie Ihrem Ziel einer menschlichen, lebenswerten, dynamischen – ja, wie stellen Sie sich die Zukunft eigentlich vor? – näher.

Wenn Sie mit Ihrem Team eine Missionskarte gefüllt haben, haben Sie gewonnen. Oder nicht? Wie viele Missionen haben Sie?

Während dieser Züge entstehen Erfahrungsräume, die uns vor die Frage stellen: Was spiele ich eigentlich?

MK: Wie spiele ich (mit)? Warum spiele ich (nicht) (mit)?

Ressourcenkarten (Vorschläge)

Menschenkenntnis	Einfühlungsvermögen	Dialog und Verbindung	spürend	ökologisch	relativistisch	Kritisches Hinterfragen	Strategisches Denken	Verhandlungsstärke	Proaktiv	Wissbegierig	schöpferisch
Leidenschaft	Kreativität	Mut	selbstverantwortlich	Holistisches Denken	Abstraktes Denken	Vernetzt	professionell	reflektiert	Ständiges Weiterbilden	Verständnis Algorithmen	Chaos-Akzeptanz
Konfliktstärke	Gemeinschaftssinn	Balancehaltend	Verständnis für Systeme	In Netzwerken denkend	Wertschätzung des Lebens	adaptiv/flexibel	konsensorientiert	Gerechtigkeitsinn	Risikofreude	Erneuerer*in	spielend
Bewusstsein	Genießen	Authentizität	Bewusstsein für Energien	IT Kenntnis und Digitalkompetenz	Bewusstsein für Wechselwirkungen	Multiperspektivität	Verantwortliche Freiheit	Globale Perspektive	Win-win-win Lösungen	komplexitätskompetent	Wechselndes Fließen
Offenheit für Makrokosmos	Haltung	...	Wissenschaftlichkeit	integrativ	...	Blick für das Organismische / Prozesse	unterstützend	...	Selbstorganisiert	Am Zahn der Zeit	...

Missionskarten (Vorschläge)

Umwelt bewusst Sein

Digitale Identität

Grenzenlosigkeit

New Work

Lebenslanges Spielen

Kreislaufwirtschaft

Vernetzt sein

Glokalisierung

Vision, Werte, Sinn

Entwicklungsraum

Lebensraum sichern

Menschlichkeit

Sicherheit

privater Raum

Gelassenheit und innere Stabilität

Spieler 1

Proaktiv
Menschen-
kenntnis

Vernetzt
spürend

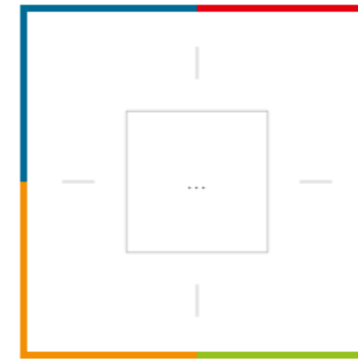
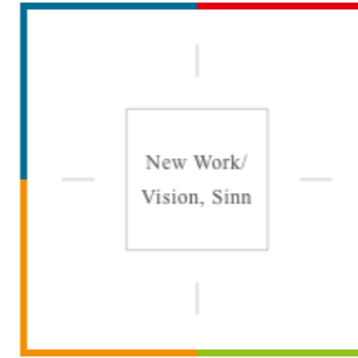
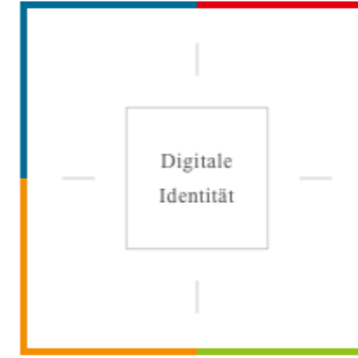
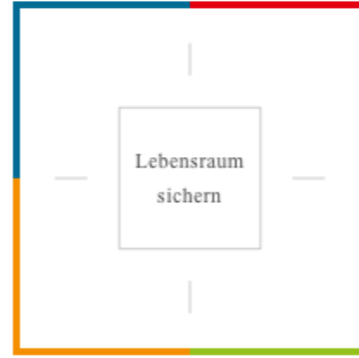
Dialog und
Verbindung
Ständiges
Weiterbilden

Holistisches
Denken
Professionell

schöpferisch
Kreativität

Verhandlungs-
stärke
Abstraktes
Denken

...
...



Spieler 2

Spieler 3

Spieler 4

Spieler 5

Spieler 6

selbstver-
antwortlich
Kritisches
Hinterfragen

Einfühlungs-
vermögen
Wissbegierig

Strategisches
Denken
Ökologisch

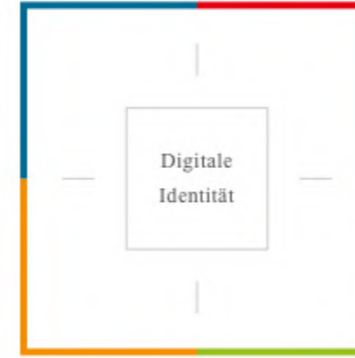
Verständnis
Algorithmen
Konflikt-
stärke

Wissenschaft-
lichkeit
adaptiv-/
flexibel

Mut
Risikofreude

...
...

Spieler 1



Spieler 4

Spieler 2



Spieler 5

Spieler 3

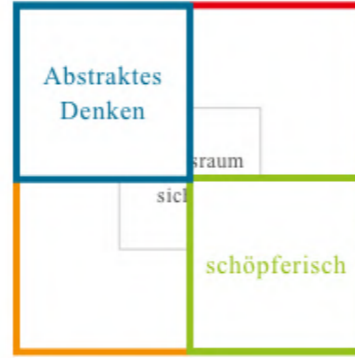


Spieler 6

Spieler 1

Proaktiv

Verhandlungs-
stärke



selbstver-
antwortlich

Professionell

Spieler 4

Spieler 2

Einfühlungs-
vermögen

Holistisches
Denken



Ständiges
Weiterbilden

Wissenschaft-
lichkeit

Dialog und
Verbindung

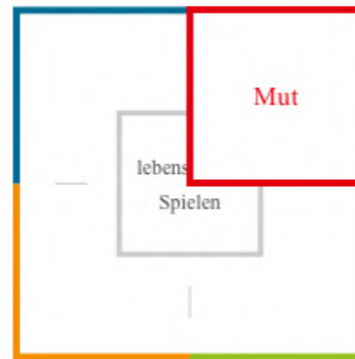
Spieler 5

Spieler 3

spürend

Kreativität

adaptiv-/
flexibel



Wissbegierig

Vernetzt

Ökologisch

Spieler 6

Spieler 1

Verhandlungs-
stärke



Professionell

Spieler 4

Spieler 2

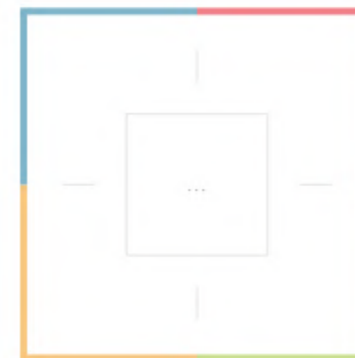
Einfühlungs-
vermögen



Ständiges
Weiterbilden

Spieler 5

Holistisches
Denken



Dialog und
Verbindung

Spieler 6

Spieler 3

spürend

adaptiv-/
flexibel

Wissbegierig

Ökologisch

Warum Spiel?

Wir haben bewusst die Form des Spiels gewählt, da wir Spiel als einen Frei-Raum auffassen. Als begrenzten, strukturierten Rahmen für Entwicklungsprozesse. Entfaltung. Im Spiel werden Dinge sichtbar, erfahrbar, veränderbar, reflektierbar, kommunizierbar. Spiel macht möglich.

Was wollen Sie möglich machen?

MK: Was macht für mich einen spielenden Menschen aus? Im ersten Moment denke ich an spielende Kinder und frage mich: Was fasziniert mich an spielenden Kindern und was kann ich für meinen Alltag und für meine Arbeit daraus lernen?

Intuitiv wissen Kinder schon sehr früh unverrückbar, dass sie sie selbst sind. Sie leben in der Freude, sich in der Bewegung und im Spiel zu spüren. Sie sind bei sich – sie sind sich ihrer selbst sicher – auch wenn sie im Spiel vollkommen in der Rolle des Spielenden/der Spielenden aufgehen und etwas anderes verkörpern, was sie sein wollen – ein Vater, eine Mutter, ein Tier, ein ... Mit größter Ernsthaftigkeit spielen sie ihre Spiele, in denen sie oft eine andere Rolle verkörpern. Sie lassen sich ungern in ihrem Spiel stören und verkörpern unbeirrt ihre Rolle, solange sie spielen. In dem Moment, in dem das Spiel beendet ist, sind sie wieder die, die sie sind – bis zum nächsten Spiel.

Später dann verhandeln die Kinder stundenlang über die Regeln, die im Spiel gelten sollen, und entwickeln so ihre Spiele und Rollen weiter ...

Es fasziniert mich, diese bei jüngeren Kindern noch ungebrochene Nähe zu sich selbst wahrzunehmen: So wie ich bin, bin ich richtig UND stürze mich hinein in das Spiel – ausprobieren, erforschen, sich ganz ins Spiel vertiefen – ernsthaftes Spielen, die Regeln befolgen oder spielerisch brechen, neu verhandeln ... Wenn es nicht mehr passt, ein anderes Spiel mit anderen Regeln und anderen Vorstellungen spielen.

Warum diese Missionen?

Unsere Welt ist komplex. Unsere Welt ist kompliziert. Unsere Welt ist wunderschön. Im Spiel ist Platz für all dies. Traurig, ernst, anregend, liebenswert, langweilig, unfassbar und immer noch mehr. Was muss geschehen, damit wir aus der Zukunft heraus zur Weiterentwicklung dieses faszinierenden Planeten beitragen können? Welche Handlungen heute fragt die gelungene Zukunft von morgen an? Dazu haben wir uns mit den drängenden Fragen unserer Zeit auseinandergesetzt.

Welche Fragen stellen sich Ihnen?

Woher kommen die Ressourcen?

Wir sind nicht die Ersten, die über die Welt von morgen nachdenken. Denkansätze, Modelle und Ratschläge zur Erneuerung häufen sich, exponentiell beschleunigt durch den rasanten Wandel unseres Alltags. Als Meilenstein auf dem Weg zum guten Spiel empfinden wir das Modell der Spiral Dynamics von Beck und Cowan. Sie haben aufbauend auf C. Graves' Theorie Ebenen der Bewusstseinsentwicklung beschrieben. Hier werden Denk- und Verhaltensweisen, Organisationsprinzipien, Weltsichten und Wertesysteme gruppiert, die sich als adaptive Reaktion auf Formen der globalen Veränderung ausbilden. Die neuesten Spiralstufen des Spiral-Dynamics-Modells, die ein gelungenes Handeln in global-bewegten Zeiten ermöglichen, haben wir durch alltagspraktische Fähigkeiten ergänzt.

Welche Ressource, die Sie hier nicht finden, können Sie noch einbringen?

*MK: Wir können mit Leichtigkeit Rollen einnehmen und erproben, sie wieder ablegen und spielerisch reflektieren – wie könnten wir sein, wirken und handeln? Die mir zugeschriebene Kompetenz wird zu meiner Rolle im Spiel, sie spielerisch zu verkörpern, ist eine große Chance. Ich bin nicht identisch – identifiziert – mit dieser Kompetenz, sondern ich bringe sie spielerisch ein. Diese Rolle – der mir zugeschriebenen Kompetenz – schützt mich im Spiel. Ich muss nicht wissen und entscheiden, ob ich so wirklich bin, so sein möchte oder sein kann. Ich diene mit allem, was ich kann dieser Rolle, dieser Kompetenz. Ich verkörpere sie, bringe sie ein, damit das Spiel gespielt werden kann. Hinterher darf ich selbst entscheiden, wer ich war, bin und sein möchte. Und wenn wir im Spiel schon so sind, wie wir werden wollen – dann waren wir schon da, wo wir erst sein wollen – wir überraschen uns damit selbst und die anderen. Und so werden wir zu Spielenden, Regisseur*innen und Reflektierenden zugleich in einem Spiel, das wirkt und damit Wirklichkeit werden kann.*

Impulse

Wann haben Sie zuletzt gespielt? Mit wem möchten Sie dieses Spiel spielen? Geht das analog oder sind Sie mittlerweile zum Digital Native geworden? Was verstehen Sie an diesem Spiel nicht? Was verstehen Sie am Spielen generell nicht?

Warum könnte es wert sein, Spielen wieder ernst zu nehmen?

MK: Was kann ich daraus für meinen Alltag, für meine Arbeit lernen, mitnehmen?

Was passiert, für mich und für mein Umfeld, wenn ich mich ernsthaft spielerisch durch meinen Alltag und durch meine Arbeit bewege?

Grundregel für diese Spiele: Ich spüre (mich) – also bin ich – und so wie ich bin, bin ich willkommen und habe Raum in dieser Welt. Das mag etwas pathetisch klingen, aber es erscheint mir die Grundvoraussetzung für einen spielenden Menschen zu sein: Ich bin und ich werde in dieser Welt, und das ist gut so. Als Person, Individuum, als Mensch stehe ich und stehen die anderen nicht in Frage.

Wenn ich mich mit dieser Haltung ins Spiel gebe, dann entsteht im Spiel ein angstfreier Spielraum – weil nicht mein Leben, meine Existenz auf dem Spiel steht. Es entsteht ein Möglichkeitsraum, in denen nicht die Regeln der Effizienz und Nützlichkeit, der Bewertung, der Angst vor Fehlern, vor dem Scheitern – „du musst es richtig machen“ – den Raum strukturieren. In diesem Möglichkeitsraum gelten die Regeln des EXPLORIERENS, des ERFINDENS, der NEUGIERDE, der ÜBERRASCHUNG, des NEUEN ... Ich bin neugierig, was ich lernen und gestalten kann, was sich in diesem Raum formt und was sichtbar wird.

Im spielerischen Arbeiten und im spielerischen Alltag habe ich eine Verbindung zu meinem SELBST (vgl. Otto Scharmer), das sich in seinen Potenzialen entfaltet und entfalten will. Mit dieser Haltung begeben mich mit großer Ernsthaftigkeit und Leichtigkeit in diese Möglichkeitsräume. Ja, ich schaffe genau diese Möglichkeitsräume und entwickle Themen, Herausforderungen und mich selbst laufend weiter. Der spielende Mensch ist für mich also der NEUGIERIGE MENSCH, der sich seines Lebens und seiner Liebe zum Lebendigen sicher ist und alles erprobt und tut, damit dieses Lebendige – Unsichere – Unbekannte sich entwickeln und entfalten kann.

Ich lerne also in meiner klaren und liebevollen Beziehung zu mir, den anderen und dem Lebendigen der Welt, was sich in der Welt, im Betrieb im Alltag entwickeln lässt.

Was heißt das für den Alltag in Organisationen?

Wer spielen will, braucht Sicherheit und Vertrauen, denn es handelt sich um ein „Als-ob“. Bei realer Existenzangst geht der Spielimpuls verloren. Kommt Ihnen Ihre Arbeitsumgebung zu wenig frei und zu wenig spielerisch vor, dann fragen Sie sich, wie Sie mehr Vertrauen an den Tag legen können. Wo können Sie Vertrauensvorschuss geben und so in eine spiel-freundliche Kultur investieren? Welche vertrauensfördernden Impulse können in Ihrer Organisation gesetzt werden?

Spielen braucht ein gewisses Maß an Freiraum. Nur wenn Intuition Platz findet und Entscheidungsmöglichkeit besteht, kann ein spielerisches Element entstehen. Andernfalls handelt es sich um plummes Re-Play. Das hat mehr mit Fernsehen als mit Spielen zu tun ... Wenn Sie Lust haben zu spielen – oder sogar die Nützlichkeit für Ihr Unternehmen erkennen – dann sehen Sie genau hin, wo Raum für ein Spiel ist. Oder noch besser: Wo dieser sein kann. Ein Such-Spiel.

Neben einem Frei-Raum braucht Spiel auch einen Zeit-Raum. Spiel ist prozesshaft, nicht statisch. Es geht um Entwicklung. Lassen Ihre organisationalen Strukturen Spielraum? Dürfen sich Dinge verändern, oder ersticken Strukturen und Vorgaben jeden Spielimpuls? Wie viel kreative und innovative Kraft wird frei, wenn Sie Spielflächen schaffen?

Ein weiterer wichtiger Punkt sind die Mitspieler. Spiel ist Resonanz, ein Dialog. Es geht um eine Auseinandersetzung mit sich selbst (im Spiegel eines klugen, reizvollen Einzelspiels). Um das Sich-selbst-Erfahren im Wettbewerb mit anderen Mitspielern. Um das Erfahren der Welt. Oder im Idealfall um einen Komplexitäts- und Innovationssprung in der Kollaboration mit einzigartigen anderen menschlichen Wesen. Wie sind Ihre Mitspieler aufgestellt? Mit wem spielen Sie gerne oder würden es gerne in Zukunft tun? Wie kann es ein Wir-füreinander-Spiel werden statt jeder gegen jeden?

Zuletzt hat das Spiel verschiedene Ebenen. Es ist eine Beschreibung, eine Abgrenzung. Es gibt Spielfelder, Spielzeiten, Spielpausen. Es gibt Mitspieler, Zuschauer, Schiedsrichter. Es gibt Regeln, Rollen, Rhythmen, Rituale. All dies ist ein unendlicher Schatz, wenn Sie Ihr Unternehmen mit einem frischen Blick betrachten wollen. Information entsteht dort, wo es einen Unterschied gibt. Dort, wo etwas neu ist. Wie viele Informationen schlummern in Ihrem Unternehmen? Wie viel Wissen kann mit der neuen Brille „Spiel“ sichtbar werden?

Wir wünschen Ihnen Freude und Glück auf allen Ihren Spielzügen!

Play from the Future – Spiel im Arbeitsalltag
Tea-Break mit Verena Riedinger und Dilan Kısaoğlu



Haben Sie Lust zu spielen?

Bei unserem zweiten Tea-Break möchten wir die Potenziale der Zeit nutzen und einen spielerischen virtuellen Raum öffnen.

Wir treffen uns am 26.03.2021, in den just Human Teams Räumen, von 16 bis 18 Uhr, mit offenem Ende.

Unter der E-Mail: ddkisaoglu@justhuman.de

nehmen wir bis zu 15 Anmeldungen entgegen. 2 Tage vor dem Spieltag, werden wir Ihnen die Einladung zu den virtuellen Räumen zuschicken.

Den Teilnahmebeitrag können Sie nach ihrem Ermessen an eine der Organisationen; Über den Tellerrand München e.V. / KulturRaum München e.V. / Der KältebusMünchen spenden. Wir freuen uns darauf mit Ihnen spielen zu können!

Interview zur Fotografie mit Udo Rein und Siu Hau



How did you become a photographer and why did you become a photographer?

Udo Rein: My passion for photography started in the US, back in the 80ies and 90ies, when I met a few very creative and inspiring people there. I began to make documentary films and converted the film stills into vivid paintings and collages on wood panels (Time Panels).

Siu Hau: I became a photographer for many reasons – but the main reason was - that I love to capture magical but also everyday moments. Preserving these memories with my lens is my supreme goal. It fills me with joy and I hope to share this joy with people around me.

How do you work?

Udo Rein: The origin of my art work is mostly a documentary film particularly focused on socio-critical themes. In using single frames of the film, I compose my collages on wood.

Siu Hau: Photography is an art of observation. It's about finding something interesting in an ordinary place. Beauty can be seen in all things. That's why I always carry a camera with me at all times.

What is important to you in photography, in your photos?

Udo Rein: It's all about time and timing. To be there at the right moment, at the right place and inspire your counterpart letting go. To capture people when they are themselves and behave natural is what I achieve.

Siu Hau: Good photos are made with the eye, heart and head. A camera didn't make a great picture any more than a good pan made a delicious dish.

Where did you take the photographs?

Udo Rein: Film stills are the base of my art work and I get those impressions even from the streets and the backyards around the world. "It starts as a film and ends in a painting."

Siu Hau: You can find photo-worthy subjects anywhere. It's simply a matter of noticing things and organizing them. But if you're not having fun, your pictures will reflect that.

What importance does photography have for you in today's society?

Udo Rein: Photography has changed a lot these days, thanks to the social media, a lot of people feel called to share their everyday life. People began to use more and more photographs for their social media interaction. Social media has turned photography into a popularity contest.

Siu Hau: The accessibility of smartphones with forward-facing cameras is a dominant in everyday life, heralding the age of the selfie. Social media is becoming a platform for people to reinvent themselves and the ability to share photos with just a click removes the exclusivity from being a photographer. Some people call themselves photographer even though they only take photos with their smartphone and put a filter on.

Neu: Unser Shop



Seit vielen Jahren entwickeln wir “Produkte” mit einer spielerischen Note für unsere Beratungsarbeit, beteiligen uns an oder schreiben Bücher und reagieren manchmal auf Wünsche unserer Kunden, die etwas aus unserer Arbeit in Form eines Produktes haben möchten.

So entstand nun die Idee für unseren Shop. Hier kann jeder, auch Sie, unsere Produkte erwerben, sich daran freuen oder sogar für ein Spiel verwenden.

Schauen Sie, stöbern Sie, Inspirieren Sie sich und kaufen: einfach.

Der Shop kann online, unter <https://justhuman.de/home/about-us/customer/produkte/> gefunden werden.

INTUITIV WISSEN KINDER SCHON
SEHR FRÜH UNVERRÜCKBAR, DASS
SIE SIE SELBST SIND. SIE LEBEN IN
DER FREUDE, SICH IN DER BEWEGUNG
UND IM SPIEL ZU SPÜREN.