

# THIS IS FINLAND

2024-25

## ERVIN LATIMER „DESIGNER ÜBEN VIEL MACHT AUS“

**VON DONKEY KONG  
ZU ALAN WAKE**  
WIE SICH  
VIDEOSPIELE ZU  
KUNST ENTWICKELTEN

**ZU HAUSE  
BEI ZUVOR**  
OBDACHLOSEN

**WARUM SAUNAS  
HEUTE ALS  
HEISSER GELTEN  
ALS JE ZUVOR**

# THIS IS



# 4

“

VON UNSEREN  
AUTOREN

Fotoshooting und Videodreh für unsere Titelstory über den Modedesigner Ervin Latimer fanden im Sanatorium in Paimio statt, einem architektonischen Meisterwerk, entworfen von Aino und Alvar Aalto 1929. Die Februarsonne durchflutete die Räume mit Licht und schuf ein großartiges Setting für die Fotos. Ich kenne das Sanatorium sehr gut, da ich aus Paimio komme. Nach dem Gymnasium arbeitete ich dort einen Sommer lang als Fremdenführerin. Dennoch schafft der Ort es auch weiterhin, mit seiner funktionalistischen Schönheit zu fesseln.“ **VIDEOPRODUZENTIN EEVA KYLÉN**

# 16



# 32



## 3 VON DER REDAKTION

4 COVERSTAR ERVIN LATIMER Kann Mode inklusiv sein?

10 VIDEOSPIELE Die Kunst von interaktivem Geschichtenerzählen.

16 FOTOESSAY Ehemals Obdachlose erzählen, was sie an ihrem Zuhause am meisten lieben.

24 WISSENSCHAFT Holz zum Nachdenken – 7 Innovationen, die Freude bereiten.

26 DER GLOBALE SAUNABOOM Der Architekt Sami Rintala entwirft weltweit Saunas.

32 ZUGÄNGLICHE NATUR DIE KÜNSTLERIN Kaisa Leka möchte sicherstellen, dass die Natur für alle zugänglich ist.

34 ESSEN Fünf Gründe, warum man Steinpilze lieben soll.

36 GLÜCKLICHSEIN Expats verraten, als was sie in Finnland Lebensglück auffassen und empfinden.

40 REISEN Was macht Finnland zum gelobten Land der Sommerfestivals?

# FINNLAND

TEXT MIKA HAMMARÉN FOTOGRAFIE NINA KARLSSON

## EIN LEBEN, VIER JAHRESZEITEN

**FINNLAND LEBT** und atmet den Rhythmus der vier Jahreszeiten – das finnische Glückskarussell.

An allen nur denkbaren Orten entfesseln die langen, warmen Stunden Tageslicht in den Sommermonaten einen opulenten Freilichtfestival- und Veranstaltungsreigen. Der Herbst ist die Hochsaison von bunten Blättern und Aktivitäten im Freien, aber wenn wir an den Arbeitsplatz und in die Schule zurückkehren, dann entdecken wir auch die Bibliotheken und die Spielkonsolen wieder und machen es uns auf einem gemütlichen Sofa mit einem guten Buch bequem. Der Winter beginnt mit actionreichen Sportarten auf Eis und Schnee, aber die kürzeren Tage laden auch dazu sein, es etwas langsamer angehen zu lassen. Mit dem Frühling kommt auch zunehmend mehr Licht zurück, der Schnee schmilzt, und manche reservieren die Wochenenden dafür, die Boote und Kajaks für die bevorstehende Saison startklar zu machen. Der Sommer steht vor der Tür und ich bin voller Tatendrang!

Vielleicht werde ich mit jedem Jahr, das vergeht, ein wenig sentimentaler, aber ich kann nicht anders. In meinem Kulturkalender stehen verschiedene Veranstaltungen, die mir sehr wichtig sind. Während dieses Magazin in den Druck geht, zähle ich die Tage bis zum Saisonstart der finnischen Fußball-Liga. Und ich überprüfe regelmäßig, dass das dreitägige Frühbucherticket, das ich für mein Lieblingsmusikfestival gekauft habe, noch immer im Schuhkarton liegt, in dem ich es aufbewahre. E-Tickets funktionieren reibungslos, aber ich kann sie nicht in mein Album einkleben.

Diese Ausgabe des *This is Finland*-Magazins bietet ein breites Spektrum an finnischer Kultur: Mode, Gaming, Sauna, Architektur, Festivals und, ja, Pilze. Wir nehmen außerdem barrierefreie Aktivitäten im Freien unter die Lupe, die politische Initiative „Housing First“ sowie holzbasierte Innovationen. Viel Spaß!



# 2024 — 25



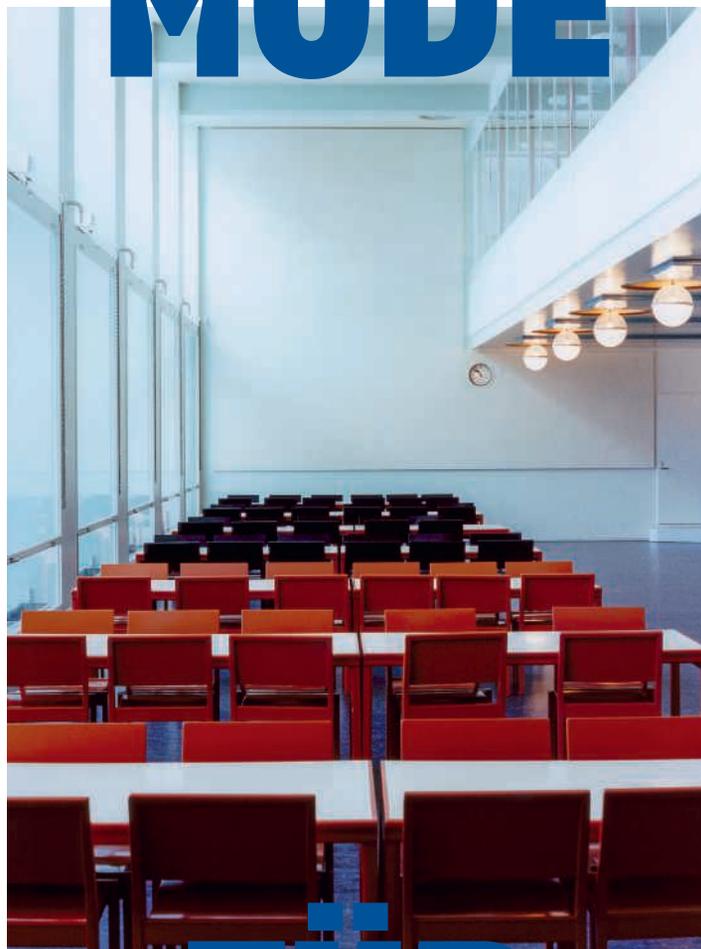
CHEFREDAKTEUR **Mika Hammarén**  
REDAKTIONSLEITUNG **Mika Kukkonen, Samuli Laita, Peter Marten, Meira Pappi, Salla Salovaara, Tuula Sjöstedt**  
REDAKTION **Sanoma Content Marketing**  
TITELBILD **Mikael Niemi**  
GEDRUCKT VON **Grano Oy**  
HERAUSGEBER **Außenministerium [um.fi](http://um.fi), Business Finland [businessfinland.fi](http://businessfinland.fi), Sitra [sitra.fi](http://sitra.fi)**

ISSN 2343-3256

Dieses Magazin wurde auf UPM Finesse Premium Silk gedruckt – einem holzfreien, beschichtetem Seidenpapier. UPM Finesse Premium Silk verfügt über eine FSC-Zertifizierung und erfüllt die Kriterien des Umweltzeichens des Nordischen Schwans.



# MODE



# FÜR MENSCHEN

Der finnisch-amerikanische Designer Ervin Latimer glaubt, dass sich die Mode – nicht die Menschen – verändern müsse. Er designt für eine Vielzahl von Körpern und Geschlechtern. Latimers kompromisslose Designphilosophie hat auf bedeutenden Modewochen, wie der Copenhagen Fashion Week sowie Pitti Uomo, für Furore gesorgt.



Ervin Latimer wurde im Sanatorium in Paimio fotografiert, einem architektonischen Meisterwerk aus den 1930er-Jahren und Zuhause von Designikonen wie den Paimio-Sessel von Artek.



Von den Seiten der Vogue bis zu einem finnischen Hypermarkt: Ervin Latimer entwirft Kleidung, die sich für fast alle Körperformen, Geschlechter oder Anlässe eignet.

**MODEDESIGNER** Ervin Latimer scheint sich problemlos zwischen Haute Couture und Massenmarkt zu bewegen. Er präsentiert seine Kleidung auf renommierten internationalen Modewochen und entwirft gleichzeitig Kleidungsstücke für eine finnische Hypermarkt-Kette. Er mag zwar eine Modeschau in einem leuchtend roten Drag-Outfit veranstalten, hält sich aber für pragmatisch. Seine Kollektionen wurden in der Vogue vorgestellt, aber es ist ihm egal, wer seine Designs trägt.

Latimers Kleidungsstücke ähneln den Silhouetten traditioneller Herrenmode, wie zweiteilige Anzüge und Button-up-Hemden, die jedoch so konzipiert wurden, dass sie ungeachtet des Geschlechts, der Körperform oder der Identität des Trägers getragen werden können. Durch kleine Kniffe lassen sich die Kleidungsstücke an unterschiedliche Körper und Anlässe anpassen.

„Ich entwerfe Kleidung, die Maskulinität repräsentiert. Sie ist aber für kein bestimmtes Geschlecht gedacht, sondern für Menschen, die Maskulinität ausdrücken oder darstellen möchten“, sagt er.

Dies bringt uns zum Hauptgrundsatz von Latimers Design-Philosophie: Er ist in erster Linie ein wertorientierter Designer. Er engagiert sich für Gleichstellung der Geschlechter und Gerechtigkeit, Inklusion, Antirassismus und queere Kultur, allesamt auch wichtige Teile seiner Identität, als homosexueller Sohn einer finnischen Mutter sowie eines afrikanisch-amerikanischen Vaters.

„Designer haben viel Macht. Wir teilen unsere Visionen darüber, wie Menschen und deren Körper aussehen sollten und

wie sie sich selbst ausdrücken können oder nicht. Ich fühle eine gewisse Verantwortung, eine inklusive und gerechte Vision zu schaffen“, sagt Latimer.

Er möchte, dass die Menschen, die neugierig auf ihre maskuline Seite sind, seine Kleidungsstücke anschauen und denken, oh, ich kann mir vorstellen, das selbst zu tragen. Das passt zu mir. Außerdem wünscht er sich, dass seine Kleidung gleichermaßen für das Sitzen im Bus oder in der Limousine tragbar ist.

### **Die Karriere entsprang der Suche nach dem eigenen Weg**

Latimers Marke Latimmier erwuchs aus der Suche des Designers nach seinem Platz in der Gesellschaft und aus seinem Wunsch heraus, sich selbst und seine Werte in der ihn umgebenden Welt repräsentiert zu sehen. Es habe schon immer marginalisierte Gruppen von Menschen gegeben, und das sei

auch heute noch so, die nicht so sichtbar seien wie andere, sagt Latimer. Mit der Gründung einer Kreativmarke wollte er sich in der Reihe von weniger repräsentierten Kreativen in diesem Land positionieren und herausfinden, welche Form Finnisch-tum für ihn annehmen würde.

Es war nie Latimers Kindheitstraum, Modedesigner zu werden. Jedoch schaute er schon in jungen Jahren seiner Tante beim mühelosen Stricken von Pullovern und ihrer Großmutter beim Basteln zu. Er lernte visuelle Kunst am Gymnasium, wo er sich in den upgecyclten Kleidungsstücken, die er auf Flohmärkten kaufte, nicht fehl am Platz fühlte.

Er arbeitete im Einzelhandel, während er Modedesign an einer Hochschule für angewandte Wissenschaften studierte, und schloss schließlich mit dem Master im angesehenen Modedesign-Programm der Aalto-Universität ab. Außerdem war er Mitbegründer und

## **„ICH FÜHLE EINE GEWISSE VERANTWORTUNG, EINE INKLUSIVE UND GERECHTE VISION ZU SCHAFFEN.“**



**Sanatorium in Paimio. Genau wie Latimer glaubten auch die Architekten Alvar und Aino Aalto daran, dass herausragendes Design für alle zugänglich sein sollte.**

Chefredakteur von Ruskeat Tytöt Media, Finnlands erstem Kulturträger für Schwarze, Indigene und Farbige (BIPOC).

### **Start mit Paukenschlag**

Latimer erinnert sich an das erste Mal, als er von den finnischen Medien interviewt wurde. Kurz nach der Präsentation seiner Abschlusskollektion wurde ihm der Titel „Finnischer Nachwuchsdesigner des Jahres“ verliehen, ein Preis, der seit den 1990er-Jahren jährlich an vielversprechende Designstudenten vergeben wird.

Latimer übertrug sein eigenes Markenzeichen auf das Thema des Wettbewerbs: Multifunktionalität. Er nutzte die neugegründete Plattform, um branchenrelevante Themen hervorheben, die er angehen wollte.

„Normalerweise muss sich ein Körper an ein Kleidungsstück anpassen. Man muss eine bestimmte Form oder Größe vorweisen, um in ein bestimmtes Kleidungsstück zu passen. Was wäre, wenn es genau umgekehrt wäre? Was wäre, wenn sich ein Kleidungsstück an den Körper einer Person anpassen könnte?“

Also entwarf er anpassbare, wendbare und geschlechtsneutrale Kleidung – ästhetisch und sorgfältig geschneidert und dennoch tragbar und zugänglich.

Im Januar 2022 wurde die Marke Latimmier mit Erfolg bei Pitti Uomo eingeführt, dem führenden Event für Herrenmode in Florenz, Italien. Latimer ging als sein Dragqueen-Alter-Ego Anna Konda, auf die Bühne, um seine Kollektion vorzustellen.

Die übergroßen Anzüge mit vorsätzlichen Schlitzern und Spalten sollten mit dem Konzept von Männlichkeit spielen. Sie wurden von Models mit



**„WENN DIE VISUELLEN MARKENELEMENTE SEHR INKLUSIV SIND, ABER DAS UNTERNEHMEN SELBST ES NICHT IST, DANN IST DIES NICHT NACHHALTIG.“**

unterschiedlichen Geschlechtern, Körperformen und sexuellen Identitäten getragen. Unter anderem berichtete die New York Times über die Show sowie deren Wurzeln in der Drag-Kultur. Ervin Latimer war offiziell angekommen.

### **Praktiziere, was du predigst**

Außerhalb des Rampenlichts hat Latimer viel Zeit damit verbracht, darüber nachzudenken, wie er die Existenz einer weiteren Kleidermarke rechtfertigen könne. Die Welt benötige nicht noch mehr Textilien, stimmt er zu. Was sie jedoch benötige, seien faire Arbeitsplätze,

nachhaltige Arbeitsbedingungen sowie frischen Wind in einer Industrie, die auf Exklusivität und Einschränkungen basiert. Mit anderen Worten: Er nutzt seine Fähigkeiten als Designer dazu, um einen positiven Sinneswandel zu bewirken.

„Ich würde gerne beleuchten, was hinter verschlossenen Türen in Unternehmensvorständen und Führungsteams passiert. Wer hat das Sagen und wer profitiert? Wer bekommt die Möglichkeit, zu arbeiten und warum? Wenn die visuellen Markenelemente sehr inklusiv sind, aber das Unternehmen selbst es nicht ist, dann ist dies nicht sehr nachhaltig“, sagt er.

Latimer praktiziert das, was er predigt. Kürzlich entwarf er eine geschlechtsneutrale Kollektion für K-Citymarket, eine Hypermarktkette des finnischen Einzelhandelsriesen Kesko. Es war das erste Mal in ihrer Geschichte, dass die Kette geschlechtsneutrale Kleidung verkaufte.

Mit der Freedom-Kollektion hat Latimer das getan, wozu er stets neigt: Sie durchbrach die Norm. Die Kleidungsstücke fühlen sich nach Designerkleidung an (schicke Button-up-Hemden, luxuriöse Loungewear), sind jedoch auf alle Arten von Körpern zugeschnitten. Die Kollektion wurde von einem diversen Team vorgeführt sowie fotografiert, und einige Druckmuster waren vom finnisch-guineischen queeren Künstler, Gabby Electra, entworfen worden. Die Kleidungsstücke wurden in Europa hergestellt.

„Keskos Umfrage zufolge kauft jeder zweite Finne gelegentlich Kleidung in einem Hypermarkt. Wenn man das Verhalten und die Einstellungen der Verbraucher beeinflussen möchte, dann muss man an jenen Orten vertreten sein, an denen eingekauft wird.“

### **Nie wieder Burnout**

Ervin Latimer ist zudem ein unüberhörbarer Verfechter humaner Arbeitsbedingungen. Er selbst durchlebte ein Burnout und möchte sich und auch niemand anderen überbelasten.

„Ich habe Glück, dass ich diese Arbeit zu meinen Bedingungen tun kann, aber manchmal werde ich dadurch geblendet: Ich vergesse meine Grenzen. Ich habe das auf die harte Tour gelernt, aber ich möchte keine Kompromisse machen, wenn es ums Ausruhen geht. Letztendlich

bin ich nur ein Mensch“, sagt er.

Seine Angestellten werden fair vergütet. Wenn dies nicht möglich ist, dann stellt er keine Praktikanten ein. Diese Dinge mögen für Laien eventuell selbstverständlich klingen. In der Modebranche sind sie aber nicht sehr weitverbreitet.

„Ich habe Praktika gemacht und Junior-Positionen in großen Modehäusern eingenommen und gesehen, wie rücksichtslos es zugehen kann. Ich habe die Chance, anders zu handeln. Viele traditionelle Marken sprechen unentwegt darüber, ein besseres Morgen zu schaffen. Warum bis morgen warten, wenn man heute etwas verbessern kann?“

### **Sesshaft werden in dem Land, das er sein Zuhause nennt**

Latimer ist sich nicht sicher, ob er sagen darf, ob er seinen Platz in der Designlandschaft schon gefunden hat. Jetzt ist er Mitte Dreißig, seine Marke ist jung und im Augenblick wünscht er sich, dass er das, was er im Moment tut, noch lange Zeit weitermachen kann – auf eine Art, die mehrfach nachhaltig ist.

Ein Grund, warum Latimer sein Heimatland Finnland so sehr liebt, ist dessen Infrastruktur, die ihm das Leben oft erleichtert. Er hat unter anderem in den Vereinigten Staaten und Italien gelebt sowie gearbeitet und er genießt die großen Städte und die Chancen dort. Am meisten schätzt er hier jedoch die kleinen Dinge: die Zuverlässigkeit und Zweckmäßigkeit.

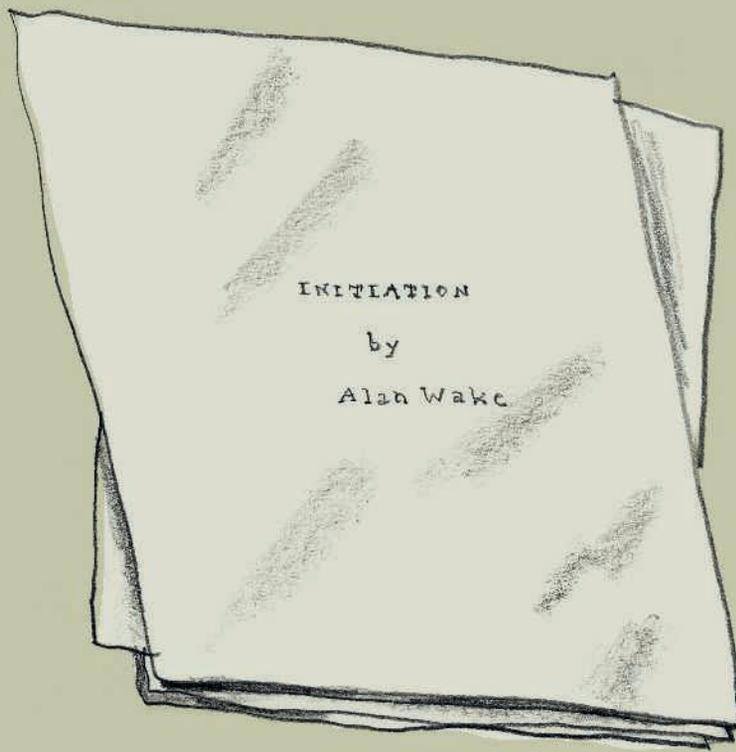
„Selbst an jenen Freitagen, an denen ich nach einer langen Arbeitswoche am Ende bin, kann ich mich stets darauf verlassen, dass der Bus pünktlich ist und mich nach Hause bringt.“ ■



Ervin im  
Video-Interview:







# VIDEOSPIELE – KUNST ZUM TEILHABEN

Sie reflektieren die Gesellschaft, bringen uns zum Weinen und lassen uns den Atem voller Erwartung anhalten. Videospiele kombinieren mehrere Kunstformen, werden jedoch auf der Kraft des interaktiven Geschichtenerzählens aufgebaut. Die Macher der globalen Hit-Serie Alan Wake des finnischen Videospiele-Entwicklers Remedy Entertainment erzählen uns, wie es gemacht wird.

**S**IND Videospiele deiner Meinung nach Kunst? Experten auf diesem Gebiet sind sicherlich dieser Meinung. Das Smithsonian American Art Museum, das Museum of Modern Art in New York sowie das Victoria and Albert Museum in London sind nur einige wenige von vielen hervorragenden Einrichtungen, die sich im vergangenen Jahrzehnt für die Aufnahme von Videospiele-

in ihre Kunstsammlungen entschieden haben.

Warum hätten sie sich auch anders entscheiden sollen? Spiele sind das gemeinsame Ergebnis einer enormen künstlerischen Leistung von Illustratoren, Animatoren, Drehbuchautoren, Komponisten, Designern und Direktoren, die von qualifizierten Programmierern miteinander verflochten wird.

Noch wichtiger ist, dass sie oft genauso viel über die Welt, die uns umgibt, zu sagen haben, wie alle Coppola-Filme oder

Dalí-Gemälde. Die heutigen Spieleentwickler gehen mutig schwierige Themen an, von Kinderkrebs bis hin zu Geschlechtergleichheit, und wollen tiefe Gefühle bei ihrem Publikum hervorrufen.

„Ich brenne für die Idee, dass das, was wir tun, Kunst ist. Wir haben hohe kreative Ambitionen. Der künstlerische Ausdruck ist ein wichtiger Schwerpunkt in allen unseren Projekten“, sagt Sam Lake (geborener Sami Järvi; järvi bedeutet „lake“ auf Finnisch), Creative

## 1971

Das erste kommerzielle Videospiel **COMPUTER SPACE** wird veröffentlicht. Es handelt sich um ein sehr einfaches Actionspiel, worin der Spieler versucht, Ufos im Weltraum abzuschießen. Vor diesem Spiel waren Spiele für ein breiteres Publikum nicht leicht verfügbar.

## 1976

Das erste textbasierte **Abenteuerspiel COLOSSAL CAVE ADVENTURE** wird veröffentlicht. Darin dürfen die Spieler eine geheimnisvolle Höhle voller Kostbarkeiten erkunden. Es wird zur ersten bekannten, interaktiven Erzählung – und somit zum ersten Erfolgsspiel mit einer Geschichte.

## 1981

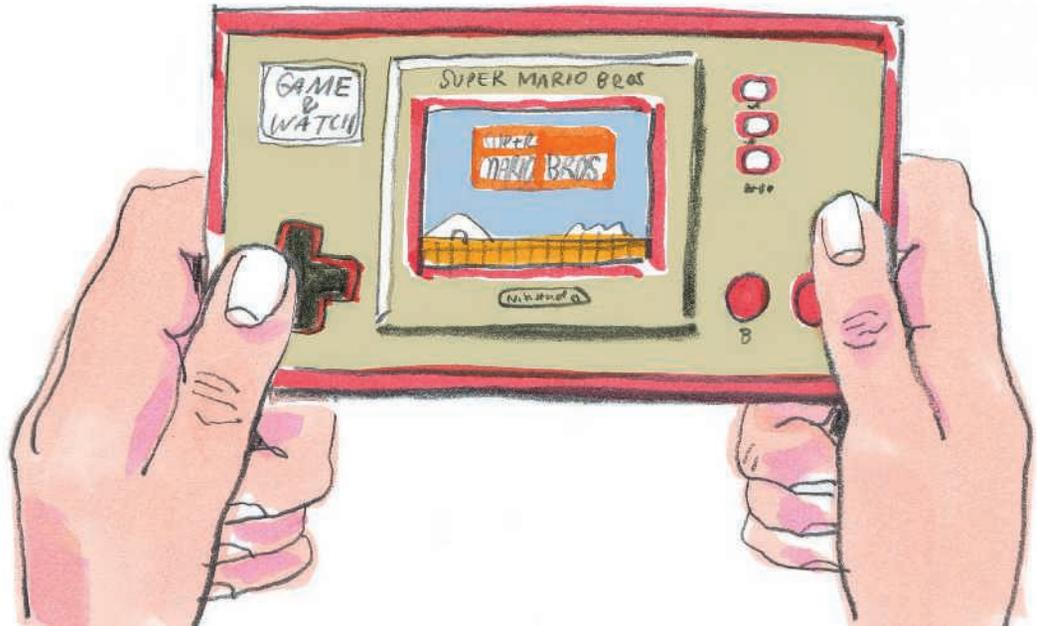
Das klassische Arcade-Spiel **DONKEY KONG** von Nintendo ist eines der ersten Videospiele, in dem jemals Grafiken mit einer Geschichte verknüpft worden sind. Anhand einfacher Filmsequenzen erzählt Donkey Kong die Geschichte eines Schreiners, der versucht, seine Freundin aus den Fängen eines wütenden Affen zu retten.

## 1983

Das schräge musikalische **Experiment MOONDUST** von Jaron Lanier gilt weithin als erstes „Kunstspiel“. Kritiker beschrieben es seinerzeit, dass es „eher Ballett als einem Kampf“ ähneln würde. In Moondust gibt es keine nennenswerte Geschichte, jedoch werden komplexe Grafiken sowie ein von einem Algorithmus generierter Soundtrack verwendet.

## 1986

**FAMITSU** ist die älteste journalistische Veröffentlichung, die Videospiele gewidmet – und weiterhin im Umlauf – ist und in Japan gegründet wurde. Heute beinhalten viele Mainstream-Medienkanäle Branchennews sowie Rezensionen neuer Spiele.



Director des finnischen Game Studios Remedy Entertainment.

Kunst gibt es in vielen Formen, von gemalten Meisterwerken bis hin zu Musik. Die persönliche Spezialität von Lake jedoch ist das Geschichtenerzählen. Remedy ist weltweit für narrative Spiele bekannt, die bewusst die Grenzen des Videospieldformats überwinden.

„Die Art, wie Spiele Geschichten erzählen, macht sie als Medium und Kunstform einzigartig, weil der Spieler darin ein aktiver Teilnehmer sein kann“, erklärt er. „Eine gute Geschichte bleibt, unabhängig vom Medium, eine gute Geschichte. Ein Videospiel bindet jedoch den Spieler in die Geschichte ein.“



Sam Lake.

### Frühe Versuche

Für einige mag es überraschend sein, dass Videospiele sogar Geschichten haben. Innerhalb von nur wenigen Jahrzehnten haben

sich die Spiele von einfachen Reflextests bis hin zu kinowürdigen Erlebnissen entwickelt, die von nahezu fotorealistischen Kopien von Hollywood-Stars zum Leben erweckt werden.

Diejenigen, die die Abenteurer von Super Mario als Kinderspiel in den 1980er-Jahren ablehnten, haben möglicherweise der Entwicklung seither einfach keine Beachtung geschenkt.

Als Lake um die Jahrtausendwende seine Karriere begann, hatte sich die Spielebranche noch kaum von den Pixelgrafiken im Mario-Stil zu elementaren 3D-Grafiken entwickelt. Damals waren vollständig animierte Filmsequenzen und bildhaftes Storytelling ressourcenintensiv und schwierig umzusetzen.

„Zu diesem Zeitpunkt waren Videospiele audiovisuell gesehen ziemlich klobig“, sagt er. „Wir konnten uns bemühen, komplexe Geschichten zu erzählen. Jedoch beeinflusste der Mangel an künstlerischer Genauigkeit die emotionale Wirkung, die wir auf den Spieler haben konnten.“

Mit Remedys erstem weltweiten Hit, Max Payne im Jahr 2001, wollte Lake dennoch einen Weg finden, um eine düstere Erzählung für Erwachsene über einen Detektiv zu erfinden, der sich für seine tote Familie rächt. Anstelle einer Animation verwendete das Studio schließlich stilisierte Comicbuch-Panels. Dies war einer von Lakes ersten Vorstößen im Storytelling, das die Grenzen unterschiedlicher Medien mit Bedacht überschreitet – ein Ansatz, den Remedy weiterhin bevorzugt.

„Ich wollte schon immer etwas Neues schaffen und die Branche etwas aufmischen. Für mich beinhaltet dies auch eine Grenzüberschreitung zwischen verschiedenen Kunstformen“, sagt Lake.

### Hohes Risiko, hohe Belohnung

Das neueste Spiel des Studios, Alan Wake 2, erzählt die verflochtenen Geschichten des Titelhelden, einem in einer dunklen Albtraum-Dimension gefangenen Autoren, sowie von Saga Anderson, einer

## ANALYSE EINER KULTURELLEN KRAFT

Mit der zunehmenden Beliebtheit und dem größer werdenden Einfluss von Videospielen auf die heutige Kulturlandschaft entsteht auch der Bedarf, zu untersuchen und analysieren.

Finnland ist das Zuhause von einem der weltweit führenden Zentren für Spielforschung, dem Exzellenzzentrum der Spielkulturforschung. Dieses Gemeinschaftsprojekt von drei finnischen Universitäten hat zum Ziel, die Auswirkungen der Spiele auf die Kultur und die Gesellschaft zu verstehen, vorherzusehen und zu beeinflussen.

„Die Menschen verbringen immer mehr Zeit mit Videospielen. Videospiele sind zu einer bedeutenden Unterhaltungsform geworden, aber auch der Sozialisierung und der Selbstdarstellung. Sie sind genauso wichtig für unsere Gesellschaft wie andere, frühere Formen der Kultur, wie zum Beispiel Literatur oder Kino – und deswegen untersuchen wir sie“, sagt **Raine Koskimaa**, Professor der zeitgenössischen Kulturwissenschaft an der Universität Jyväskylä und stellvertretender

FBI-Agentin, die merkwürdige, mit Wakes Verschwinden zusammenhängende Ereignisse untersucht.

Über das traditionelle Action-Gameplay hinaus enthält es 90 Minuten an Videomaterial mit Live-Action, Songs, die zur Handlung des Spiels Stellung beziehen, individuell angefertigter Street-Art und Fotografie, eine choreografierte Musiksequenz sowie Ausschnitte aus zwei unterschiedlichen Romanen.

„Wir arbeiteten sehr hart daran, im Spiel unterschiedliche Ausdrucksformen zusammenzuführen. Sie sind alle miteinander verknüpft, um eine virtuelle Welt zu erschaffen, die zum Wesen der Kunst sowie zu deren

Auswirkung auf die Wirklichkeit Stellung nimmt“, sagt Lake.

Obwohl sich die Technologie seit den frühen 2000er-Jahren stark weiterentwickelt hat, hatte das Projekt dennoch seinen Preis. Alan Wake 2 wurde im Oktober 2023 veröffentlicht und gilt als eines der teuersten Kulturproduktionen der finnischen Unterhaltungsgeschichte.

Glücklicherweise reagierten Kritiker und Gamer ähnlich begeistert, wobei das TIME Magazine es im Jahr 2023 als sein Spiel des Jahres bezeichnete. Lake wurde kürzlich selbst zum ersten Finnen, der jemals auf die jährliche Liste der 500 einflussreichsten Menschen der globalen Unterhaltungsindustrie der

Direktor des Exzellenzzentrums.

Koskimaa beschäftigt sich seit den 1990er-Jahren mit digitaler Literatur und Videospielen. Dass Spiele eine Form der Kunst sind, die jede oder jeder zumindest versuchen sollte, zu erleben, ist für ihn keine Frage.

„Wenn Spiele als eine Ausdrucksform verwendet werden, um bedeutsame menschliche Erlebnisse und Emotionen abzubilden, dann erfüllen sie die Definition von Kunst absolut. Sind alle Spiele objektiv gesehen großartige Kunst oder auf eine Art ästhetisch ansprechend? Natürlich nicht, aber das sind auch nicht alle Filme oder Gemälde“, sagt er.

Für Koskimaa liegt der Reiz von Videospielen derzeit darin, wie präzise und aufmerksam sie die technikbesessene Welt von heute abbilden.

„In einem Videospiel wird jede Bewegung und jede Entscheidung technologisch nachverfolgt. In diesem Sinne sind Spiele der beste Weg, um die algorithmusgesteuerte Epoche darzustellen, in der wir leben und als solche ein großartiges Tool, um zu reflektieren, was es bedeutet, ein Teil dieser modernen Gesellschaft zu sein.“

Zeitschrift Variety aufgenommen worden war – zum großen Teil aufgrund seiner „Neigung zu narrativer Finesse“.

„Das Spiel ist wunderbar angenommen worden, sogar von Menschen, die nicht wirklich spielen. Schon 2010, als der erste Teil von Alan Wake veröffentlicht wurde, hörten wir von Menschen, deren nicht spielende Ehepartner sie nicht alleine spielen lassen wollten, weil sie so sehr in die Geschichte des Spiels vertieft gewesen waren“, sagt Lake.

### Interaktion ist alles

Um eine Geschichte in Form eines Videospiels zu erzählen, kann nicht einfach ein Manuskript angefertigt und animiert werden. Ein vielschichtiges, labyrinthartiges Narrativ mit interaktiven Mechanismen des Gameplays zu verknüpfen ist eine Kunst an sich.

„Obwohl Spiele gerade durch Interaktion wirklich interessant werden, ist die Interaktion auch ihr größter Nachteil. Der schwierigste Teil ist, sicherzugehen, dass wir eine

Geschichte erzählen, die für die Interaktivität sinnvoll ist“, sagt Molly Maloney, Narrative Designer bei Remedy.

„Ein Schriftsteller könnte mit einer Szene auf mich zukommen, in der zwei Charaktere einen Streit haben, während der Spieler zuschaut. Und das ist kein Spiel, sondern ein Film! Mein Job ist es, auszuarbeiten, wie dem Spieler Handlungsfähigkeit gegeben werden kann“, erklärt sie. Das Berufsbild von Maloney ist innerhalb der Branche noch recht neu, aber sie versteht es als eine natürliche Erweiterung der sich weiterentwickelnden Rolle der Erzählkunst in Spielen.

„Es muss nicht mehr argumentiert werden, dass die Geschichte wichtig ist.“

Wir haben jetzt sogar in Fußball- und Rennspielen Geschichtsmodi, weil die Menschen so Rollenspiele spielen können.“

### Spiele, die dich zum Weinen bringen

In den frühen 2010er-Jahren arbeitete Maloney bei Telltale Games, einem amerikanischen

**IN FINNLAND GIBT ES MEHR ALS 230 GAME-STUDIOS – INKLUSIVE WELTWEIT BEKANNTER NAMEN WIE ROVIO, SUPERCCELL, REDLYNX SOWIE HOUSEMARQUE. SIE BESCHÄFTIGEN MEHR ALS 4.100 PERSONEN, VON DENEN 30 % AUSLÄNDISCHE MITARBEITER SIND. IM JAHR 2022 BETRUG DER UMSATZ DER FINNISCHEN GAMING-BRANCHE 3,2 MILLIARDEN EURO.**

Quelle: Neogames, 2023.

## 1989

Das **Filmmuseum Museum of the Moving Image in New York City** eröffnet die **ERSTE VOLLSTÄNDIG SPIELEN GEWIDMETE ÖFFENTLICHE AUSSTELLUNG.**

## 1991

**Philips gibt die erste Spielkonsole CD-I für die exklusive Nutzung von optischen Medien heraus. Auf CDs passen viel mehr Musik, Videos und sonstige Daten als auf Kassetten, was künstlerische Innovation beflügelt.**

## 1998

Die **British Academy of Film and Television Arts** richtet ihre **ersten Interactive Entertainment Awards** aus, die schließlich zu den **BAFTA GAMES AWARDS** werden. Der **künstlerischen Leistung und dem Drehbuch gewidmete Kategorien** werden im **Jahr 2006** eingeführt.

## 2008

**Frankreich ist das erste Land der EU, das den Status von Videospielen als Kunst anerkennt, indem Spieleentwicklern STEUERVERGÜNSTIGUNGEN ANGEBOTEN WERDEN – EINE RICHTLINIE, DIE IN DER FILMINDUSTRIE BEREITS BREITE ANWENDUNG FINDET.**

## 2012

The **Museum of Modern Art (MoMA)** in **New York City** beginnt, **VIDEOSPIELE** zu sammeln. Im gleichen Jahr veranstaltet das **Smithsonian American Art Museum** eine **Ausstellung über die Kunst von Spielen.**

## 2021

**Ehrenmedaille: Above and Beyond** ist das erste Videospiel, das mit dem **Dokumentarfilm Colette** einen **OSCAR** gewinnt. Der **Dokumentarfilm World War II** gehört nicht per se zum **Spielerlebnis**, kann jedoch neben weiteren **Kurzfilmen** mit ähnlichen Themen im **Galerie-Modus** angesehen werden.

Spielerentwickler, der sich ausschließlich narrativen Abenteuererlebnissen widmet. Ihre Spiele basierten hauptsächlich auf beliebten Unterhaltungslizenzen, wie *The Walking Dead* und *Zurück in die Zukunft*.

Bei den Arbeiten von Telltale wurden größtenteils die traditionellen Elemente wie *Fahren* und *Kämpfen* entfernt und sich stattdessen auf moralische Entscheidungen und Charakterbildung konzentriert. Über diesen Ansatz gelang es ihnen, ein breites, untypisches Publikum zu erreichen.

„Sie zeigten den Spielern, dass ein Videospiel einen zum Weinen bringen kann“, sagt Maloney.

Während die Spieler die Handlung der Telltale-Spiele direkt durch ihre Entscheidungen und Handlungen beeinflussen konnten, was zu unterschiedlichen Abenteuern und Ausgängen führte, erzählen viele andere Videospiele Geschichten, die von Anfang bis Ende linear verlaufen. Hier beginnt es, für Maloney und seine

Designerkollegen knifflig zu werden.

„Mit einer linearen Geschichte wie *Alan Wake 2* müssen wir andere Möglichkeiten



**Molly Maloney.**

finden, um für Handlungsfähigkeit zu sorgen. In diesem Fall geht es darum, die Geschichte von Grund auf zu entwickeln, damit es viel zu entdecken gibt und den Spieler beschäftigt hält. Rätsel sind hierfür ein gutes Genre.“

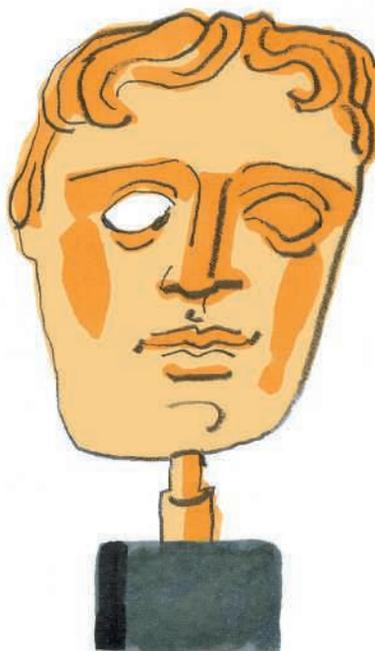
In *Alan Wake 2* wechselt der Spieler zwischen den Sichtweisen von *Wake* und *Anderson*, und viele der Mechanismen des Spiels sind an die Fähigkeiten und Stärken dieser Charaktere gebunden. Als *FBI-Agentin Anderson* sammelt der Spieler Hinweise und befragt Zeugen. In den Abschnitten von *Wake* kann der Autor seine Umgebung beim Schreiben physisch beeinflussen und formen.

„Wenn es um Spiele geht, ist

beim Entwerfen von Geheimnissen eines der spannendsten Aspekte, dass man einen Teil der Informationen schwer auffindbar machen kann. Natürlich benötigen die Spieler ein Minimum an brauchbarer Erfahrung, um sich von der Geschichte nicht verwirren zu lassen, aber wir können sie für das Erkunden und Ermitteln belohnen“, sagt sie.

Mit anderen Worten: Jeder Spieler erlebt die Geschichte etwas anders. Je mehr man sich anstrengt, in die Welt von *Alan Wake 2* – oder sämtlichen anderen Videospielen – einzutauchen, desto mehr nimmt man dabei mit. Oder mit Maloneys Worten:

„Einen verborgenen Hinweis zu finden oder eine Information zu bekommen, die leicht übersehen werden könnte, gibt den Menschen ein besonderes Gefühl. Bei Videospielen gelingt dies auf eine Art, die Filme, das Fernsehen und Bücher nicht wirklich bieten können, und dies trägt dazu bei, dass sie so einzigartig sind.“





## VERWANDLUNG IN ALAN

**WENN ILKKA VILLI** morgens in seinem Büro ankommt, zieht er sich umgehend ein Ganzkörper-Spandex-Outfit an, beginnt mit der Arbeit und gibt vor, ein Actionheld zu sein.

Unter den Gamern ist er als Gesicht von Alan Wake persönlich bekannt. Zusammen mit seinem Synchronsprecher Matthew Porretta erweckt er den mysteriösen Autor im Spiel durch Bewegungs- und Performance-Aufnahmen zum Leben.

„Ein Schauspieler in einem Videospiel zu sein ist eine sehr harte und akkurate Arbeit. Als Schauspieler ist man von der Technologie und dem Expertenteam um sich herum abhängig, weil sie einen so großen Teil des Endproduktes in Handarbeit fertigen“, sinniert er.

Mit 19 Jahren Erfahrung und mehreren Spieleprojekten

**„ALLES, WAS ALAN  
TUT, HABE ICH  
VOR DER KAMERA  
GEMACHT“.**

Mark Hamill, Kristen Bell und Keanu Reeves ihr Aussehen Videospielen geliehen, was zu Beginn von Villis Karriere noch selten vorkam.

„Viele Menschen denken beim Schauspielern in Videospielen immer noch an Synchronsprecher, aber heutzutage gehört so viel mehr dazu. Alles, was Alan tut, habe

mit großem Budget könnte man Villi als führenden Experten auf diesem Gebiet bezeichnen. Seitdem haben Superstars wie

ich vor der Kamera getan – angefangen von grundlegenden Bewegungen wie laufen, ausweichen und schießen bis hin zu komplexeren Dingen wie Emotionen und Reaktionen.“

Villi spielt auch in traditionellen Filmen und Fernsehshows mit, und die Erfahrung beim Dreh eines Videospiels ist ganz anders als bei diesen. Die Szenen werden in einem leeren Studio gedreht. Es werden Bewegungssensoren auf den Anzügen der Schauspieler angebracht, um sicherzugehen, dass ihre Bewegungen originalgetreu in animierte Grafiken übertragen werden können. Die Arbeit von Körper und Gesicht werden separat aufgenommen, wodurch der Prozess für die Schauspieler zeitaufwändig und anspruchsvoll wird.

„In gewisser Weise ist es die reinste Form des Schauspielens in dem Sinne, dass es kein Set und keine Requisiten gibt, mit denen man spielt. Es geht um die reine Vorstellungskraft. Glücklicherweise bin ich schon immer gut darin gewesen, die Welt auszublenden und in eine gute Geschichte einzutauchen“, sagt Villi.

Im Rückblick auf seine lange Karriere ist Villi besonders dankbar für die heutigen technischen Errungenschaften.

„Als ich damals angefangen habe, stand das Aufnehmen der Performance noch am Anfang. Jetzt können im Endprodukt sogar das kleinste Muskelzucken sowie Mikroexpressionen nachgebildet werden. Alles, was ich als Schauspieler tue, wird wirklich in das Spiel übertragen. Es ist sehr befriedigend, das zu sehen.“ ■

# „MEIN ZUHAUSE IST MEIN ZUFLUCHTSORT“

Finnland hat den Plan, Obdachlosigkeit bis zum Jahr 2027 zu beseitigen. Wir haben drei ehemals Obdachlose gebeten, mit uns ihre Lieblingsaspekte über ihr Zuhause zu teilen.





“ **HANDWERK UND STRICKEN** waren schon immer mein Ding. Solange ich in dieser Krisenwohnung in einer betreuten Wohneinheit lebe, mache und verkaufe ich Fäustlinge, Socken und Pullover für meine Freunde und Bekannte. Ich kann stundenlang stricken. Manchmal bekomme ich davon einen so steifen Nacken, dass es fast schon lustig ist. Dinge mit meinen Händen zu tun ist meine Leidenschaft. Dadurch fühle ich mich sicher.

Ich habe viele Jahre lang im Ausland gelebt. Letztendlich verlor ich meine Arbeit und nach einer Weile auch mein Zuhause. Notunterkünfte waren nur gelegentlich verfügbar, und als ich keine Arbeit finden konnte, sah ich keine andere Möglichkeit, als nach Finnland zurückzukommen. Zum Glück habe ich bald nach meiner Ankunft diese Wohnung bekommen.

Sie war möbliert, aber ich habe sie mit Zimmerpflanzen und Vorhängen noch gemütlicher gemacht. Für mich muss ein Zuhause visuell ansprechend sein. Ich würde zum Beispiel diesen türkisfarbenen Tisch gerne gegen einen weißen tauschen.

Dies ist ein vorübergehendes Zuhause, aber – perfektionistisch wie ich bin – halte ich alles sauber und putze oft. Ich bin Profiköchin, also schätze ich Sauberkeit und die Möglichkeit, meine eigenen Mahlzeiten kochen zu können. Wenn man obdachlos ist, dann liegt es außerhalb der eigenen Kontrolle, was, wann und wie man isst.

Zu den drei Dingen, die ich hier am meisten liebe, zählen, dass ich ein Dach über meinem Kopf habe, eine Tür zum Zumachen und ein Tablet, mit dem ich Krimi-Podcasts hören kann.“ **LEENA, 48**





**„DINGE MIT MEINEN HÄNDEN ZU TUN IST MEINE LEIDENSCHAFT.  
DADURCH FÜHLE ICH MICH SICHER.“**

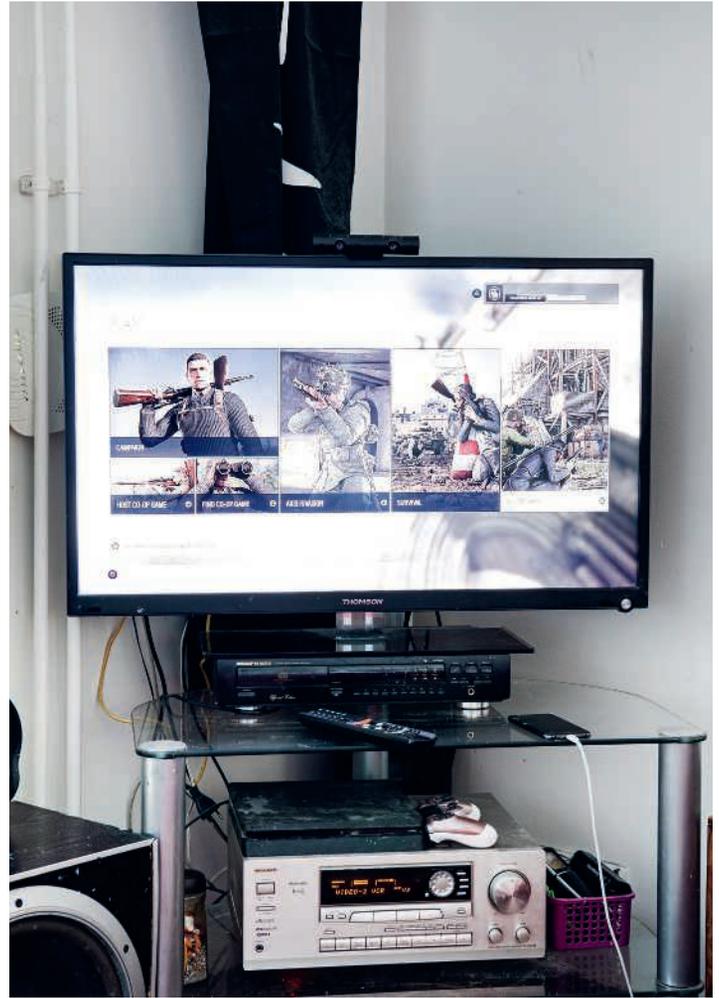
“ **DIESER ROTE** Rya-Teppich hat für mich einen großen emotionalen Wert, deswegen habe ich ihn an der besten Stelle aufgehängt. Er ist ein Hochzeitsgeschenk von meinen Eltern und erinnert mich an sie. Wir sprachen fast 20 Jahre lang nicht miteinander, aber kürzlich haben wir uns wieder angenähert. Die Salzkristalllampe ist auch ein Geschenk meiner Mutter. Ihren Worten nach soll sie Psoriasis heilen.

Bevor ich mein Zuhause verloren habe, lebte ich in einer viel größeren Wohnung, deswegen befinden sich jetzt viele meiner Dinge in einem Lager.

Man braucht einen Ort, den man verlassen und an den man zurückkehren kann. Wenn man ein Zuhause hat, hat man seinen eigenen Raum und kann selbst entscheiden, wer eintreten darf. Zu Hause kann ich mich ausruhen und mich erholen.

Dieser Fußhocker aus Leder ist einer meiner liebsten Gegenstände. Darauf verbringe ich viel Zeit und spiele Playstation-Spiele. Mein Lieblingsspiel ist ein Eishockeyspiel. Einmal habe ich es 14 Stunden lang am Stück gespielt.“ **MARKKU, 53**





**„MAN BRAUCHT EINEN ORT, DEN MAN VERLASSEN UND AN DEN MAN ZURÜCKKEHREN KANN.“**

**DIE MEISTEN MEINER  
MÖBEL HABE ICH ALS  
SPENDEN BEKOMMEN  
UND VERWENDE SIE  
HAUPTSÄCHLICH DAFÜR,  
UM KLEIDUNG UND  
PAPIERE DARAUF  
ZU STAPELN.**

“ **MEIN SOFA** ist so bequem, dass ich mein Bett nur selten nutze. Ich schlafe hier oft bei laufendem Fernseher ein. Der Großteil meines Lebens spielt sich draußen ab, aber abends muss ich keinen Ort mehr zum Schlafen finden – ich kann auf meinem eigenen Sofa einschlafen und das ist unerlässlich.

Ich lebe jetzt schon seit etwas mehr als zwei Jahren in diesem Studio-Apartment. Das wichtigste daran ist für mich, meinen eigenen Raum zu haben und ein Gefühl von Kontrolle. Ich kann entscheiden, ob ich die Tür öffnen oder schließen möchte, um mich selbst vor der Außenwelt zu schützen.

Mein Zuhause ist mein Zufluchtsort. Die materialistischen Dinge darin sind mir nicht so wichtig. Die meisten meiner Möbel habe ich als Spenden bekommen und verwende sie hauptsächlich dafür, um Kleidung und Papiere darauf zu stapeln. Ich wollte auf jeden Fall noch einige Möbel.

Es würde sich furchtbar anfühlen, nur mit einer Matratze zu leben. Ich engagiere mich jetzt schon seit Jahren bei diesem Festival als Freiwilliger. Die Festivalpässe erinnern mich an vergangene Sommer und die guten Zeiten, die auch im kommenden Sommer vor mir liegen.“

**HEIKKI, 58**



**Mein Zuhause ist da, wo die Recovery beginnt**

Finnland ist das einzige Land der Europäischen Union, in dem die Anzahl an Obdachlosen in den letzten Jahren zurückgegangen ist. Dies gelang hauptsächlich aufgrund eines Konzepts, das sich „Housing First“ nennt.

Traditionell wird eine Wohnung als das Endziel eines sozialen Wiederherstellungsprozesses gesehen. Housing First stellt die Idee auf den Kopf und macht das Wohnen zur obersten Priorität: wenn

man ein sicheres Zuhause hat, ist es einfacher, wieder auf die Beine zu kommen und anzufangen, sein Leben wieder in den Griff zu bekommen. Das bedeutet, dass Nüchternheit keine Voraussetzung mehr für den Erhalt einer Wohnung ist und dass die Fachkräfte der Wohneinheiten bei den Beihilfen sowie bei Bank- und Gesundheitsproblemen helfen.

Als Teil des Engagements um das Modell wurden ehemalige Obdachlosenunterkünfte in Wohneinheiten umgewandelt, um neuen Wohnbestand

mit unterstützenden Dienstleistungen zu schaffen. Seit dem Beginn von Housing First 2008 ist die Zahl der Obdachlosen in Finnland um 30 Prozent und die Anzahl der langfristig obdachlosen Menschen um mehr als 35 Prozent gesunken. Die derzeitige Regierung hat einen Plan, die Obdachlosigkeit bis 2027 zu beseitigen.

Menschen mit Wohnungen zu versorgen hört sich kostspielig an, aber einer Studie vom finnischen Ministerium für Umwelt zufolge kann es sogar Geld sparen. Finnland

hat 250 Millionen Euro investiert, um neuen Wohnraum zu bauen und Betreuungspersonal für die Wohnungen einzustellen. Gleichzeitig wurden bei der medizinischen Notfallversorgung, bei den sozialen Diensten und im Justizwesen für jede ehemals obdachlose Person jährlich 15.000 € gespart. ■

*Leena, Heikki und Markku sind Kunden der Housing-First-Einheit Rinnekodit. Ihre Namen wurden zum Schutz der Privatsphäre geändert.*

# HOLZ ZUM NACHDENKEN

Kleidung, Autobatterien, Fischfutter – was auch immer. Einige der weltweit kreativsten und kommerziell aussichtsreichsten Innovationen auf Holzbasis kommen aus Finnland, und viele werden aus industriellen Nebenprodukten hergestellt. Hier werden nur einige Beispiele vorgestellt.



## HOLZVERBUNDWERKSTOFF FÜR WASHBECKEN

**Was?** Woodio ist das weltweit erste Massivholz-Verbundmaterial, das zu 100 % wasserdicht ist.

**Warum?** Die meisten Waschbecken, Toiletten sowie sonstige Badzimmereinrichtungen auf der Welt werden aus Keramik hergestellt, einem Material mit einem großen CO<sub>2</sub>-Fußabdruck, das bruchanfällig ist. Wasserfester Holzverbundstoff bietet eine langlebige, leichte und visuell attraktive Alternative. Die Waschbecken, Badewannen, Klobrillen und Innenverkleidungen von Woodio werden aus Espen- und Birken-Spänen hergestellt, die als Nebenprodukte in der finnischen Forstwirtschaft abfallen. Während der Nutzung speichern die Holzspäne CO<sub>2</sub> und können gegen Ende ihres Lebenszyklus für die Energieproduktion verwendet werden.

**Wo und wann?** Online sowie bei Händlern überall auf der Welt erhältlich.



## BATTERIEN AUS BÄUMEN

**Was?** Lignode von Stora Enso ist ein Batteriematerial, das aus Bäumen hergestellt wird.

**Warum?** Mit dem Anstieg von Elektrofahrzeugen und elektronischen Geräten erhöht sich auch die Nachfrage nach Batterien. Ein Lithium-Ionen-Akku besteht zu beinahe einem Drittel aus Graphit, einem Material mit einer hohen Auswirkung auf die Umwelt. Lignode könnte synthetisches Graphit in den Batterien von Fahrzeugen und Unterhaltungselektronik ersetzen und so die Batterieproduktion nachhaltiger machen. Lignode basiert auf Lignin, einem üblichen Nebenprodukt der Cellulosefaser-Produktion, und verfügt über zahlreiche Einsatzmöglichkeiten, von Bioplastik über Lebensmittel bis hin zu Asphalt.

**Wo und wann?** Die Pilotproduktion von Lignode begann 2021, während die Entwicklungsarbeit mit den Kunden weiterläuft.

## ZAHNIMPLANTATE AUS CELLULOSE

**Was?** VTT hat Zahnimplantat-Kronen aus Nanocellulose produziert.

**Warum?** Vor der modernen Zahnmedizin und Materialwissenschaft trugen viele Menschen Zahnersatz aus Holz. Jetzt haben die Forscher vom VTT, dem Technischen Forschungszentrum Finnlands, ein Nanocellulose-basiertes Material entwickelt, das für Zahnimplantat-Kronen verwendet werden könnte. Die Struktur des Materials wurde den außergewöhnlich starken Beinen eines Fangschreckenkrebses nachempfunden und ist bedeutend leichter und härter als die Keramik, die für traditionelle Zahnkronen verwendet wird. Zu den weiteren Einsatzmöglichkeiten des Materials zählen Sportausrüstung, kugelsichere Westen sowie Flugzeugrümpfe.

**Wo und wann?** Forschung und Entwicklung werden kontinuierlich vorangetrieben.

## AUS SÄGEMEHL WIRD FISCHFUTTER

**Was?** MonoCell ist ein Einzellerprotein, das aus Sägespänen gewonnen wird.

**Warum?** Sägespäne sind als Nebenprodukt der Holzverarbeitenden Industrie im Überfluss vorhanden. Ein großer Teil fließt in die Zellstoff- und Energieproduktion, doch es werden neue Einsatzmöglichkeiten benötigt, um ihre Nutzung zu maximieren. Wissenschaftler des Natural Resources Institute Finland (bekannt unter seiner finnischen Abkürzung Luke) haben aus Sägespänen ein hochwertiges Einzellerprotein hergestellt. Eine der vielen Verwendungen von MonoCell ist Fischfutter, in dem es Fisch- oder Pflanzenprotein ersetzen und so wertvollen Fischbestand sowie Landfläche schonen könnte.

**Wo und wann?** Analyse und Entwicklung werden als Teil des CellFood-Projekts von Luke fortgesetzt.



## LEICHTERE AUTOTEILE

**Was?** Renewable Functional Fillers von UPM können Plastikteile leichter machen.

**Warum?** Viele Gummi- und Plastikprodukte beinhalten Funktionsfüllstoffe – kleine Partikel, die die Produkteigenschaften verbessern. Bio-Motion Renewable Functional Fillers von UPM werden aus Hartholz hergestellt und könnten ölbasierte Funktionsfüllstoffe in Autoteilen aller Art aus Plastik und Gummi ersetzen, wie Verkleidungen, Türdichtungen, Reifen und Schläuche. Sie sind nicht nur die nachhaltigere Wahl, sondern sie sind auch leichter als herkömmliche Füllstoffe.

**Wo und wann?** Die Produktion von Renewable Functional Fillers beginnt Ende 2024 in der Bioraffinerie Leuna in Deutschland.



## BIOLOGISCH ABBAUBARE MODE

**Was?** Spinnova ist eine Textilfaser, die ohne Chemikalien aus der gleichen Cellulose wie Papier hergestellt wird.

**Warum?** Die Modeindustrie produziert etwa 10 Prozent der weltweiten Kohlenstoffemissionen und verbraucht große Mengen an Wasser und Chemikalien. Die Technologie von Spinnova verwandelt Cellulose in eine vielseitige Textilfaser, die 99 Prozent weniger Wasser benötigt als Baumwolle. Die Textilien können ohne Qualitätsverlust oder das Hinzufügen von Frischfasern recycelt werden und sind vollständig biologisch abbaubar. Marken wie Marimekko, Adidas und The North Face haben bereits ihre Spinnova-Kollektionen herausgebracht.

**Wo und wann?** Die erste kommerzielle Fabrik wurde in Finnland 2023 eröffnet.

## ALTERNATIVE FÜR PLASTIK

**Was?** Paptic will Plastik sowie andere Einwegmaterialien bei Verpackungen ersetzen.

**Warum?** Viele Produkte benötigen eine Verpackung. Dies wiederum kann eine Belastung für die Umwelt sein. Paptic ist ein feuchtigkeitsbeständiger Holzwerkstoff, der für Taschen, Verpackungen und mehr verwendet werden kann. Er hat eine charakteristische, textillähnliche Haptik und kann gemeinsam mit Verpackungspapieren und Pappe recycelt werden. Dank ihrer Skalierbarkeit sticht diese Technologie heraus: Paptic kann mit geringfügigen Modifizierungen von regulären Papiermaschinen produziert werden.

**Wo und wann?** Paptic-Materialien werden in mehr als 50 Ländern verwendet. ■

# ES WIRD HEISS

Dank Architekten wie Sami Rintala hat der finnische Einfallsreichtum einen globalen Saunaboom ausgelöst. Seine Designs sind in Japan, Norwegen, Rumänien und Großbritannien zu finden. Rintala erzählt uns, wie Saunen plötzlich so heißgeliebt wurden.

TEXT **SUSIE MESURE** FOTOGRAFIE **DAN MARINER**

**FÜR DEN** finnischen Architekten **Sami Rintala** geht es beim Genuss einer guten Sauna um Extreme.

„Es geht um den Wechsel von heiß nach kalt, und wie dies unserer Seele guttut“, sagt er und beschreibt damit den Reiz einer seiner liebsten Zeitvertreibe.

Die Extreme stehen auch im Zentrum von Rintalas Herangehensweise beim Entwerfen von Saunen. Dies hält seine Norwegen-basierte Architekturfirma, Rintala Eggertsson, auf Trab, da unterschiedliche Nationalitäten sich plötzlich für diese finnischste aller Aktivitäten begeistern.

„Bei der Saunaarchitektur geht es um Kontraste und Grundwerte“, sagt Rintala. „Man arbeitet mit elementaren Dingen: Dunkelheit und Licht, Kälte und Wärme, privatem und öffentlichem Raum“.

Seitdem er vor 20 Jahren nach Norwegen gezogen ist und an einer Vielzahl von Saunaprojekten gearbeitet hat, ist Rintala zu einem „Botschafter“ der Saunakultur geworden.

„Als im Ausland lebender Finne wird man zu einem Botschafter seiner Kultur“, sagt er. „Ich könnte mir Schlechteres vorstellen, weil ich Saunen und Baden liebe!“

Rintalas Unternehmen hat nicht nur in Finnland und Norwegen, sondern auch in Großbritannien Saunen entworfen und arbeitet derzeit an Projekten in Rumänien und Japan. Die Finnische Sauna, die Rintala zusammen mit Studenten der University of Westminster sowie der Unterstützung des Finnischen Instituts für das London Festival of Architecture 2022 entwarf, befindet sich jetzt auf der Isle of Wight.

Ähnliche Saunahütten aus Holz schießen im gesamten Vereinigten Königreich aus dem Boden, von Brighton und Folkestone bis hin zu den Stränden

**„BEI DER  
SAUNAARCHITEKTUR  
GEHT ES UM  
KONTRASTE UND  
GRUNDWERTE.“**

von Pembrokeshire in Wales. Laut dem Britischen Saunaverband sind in Großbritannien 73 solcher hauptsächlich an Stränden und Seen gelegenen Saunen in Betrieb; vor einem Jahr waren es nur 49. Die Zunahme wurde vom Anstieg des Wildschwimmens und eines gesunden Lebensstils begünstigt.

Obgleich die älteste, weiterhin benutzte öffentliche Sauna in Finnland, 1906 in Pispala, Tampere, gebaut wurde, gehen Historiker davon aus, dass die Ursprünge der Saunakultur vor etwa 10.000 Jahren ihren Anfang nahm. Bei den ältesten Saunen handelte es sich um in den Boden gegrabene Kuhlen mit einem Steinhäufchen in der Tiefe, die durch ein Lagerfeuer erhitzt wurden. Finnland unterscheidet sich von anderen Ländern darin, dass die frühesten Bewohner Finnlands nie von ihrer Liebe zur Sauna abgewichen sind.

„Die Menschen, die in Finnland lebten, brauchten Saunen wegen des Klimas. Bei so vielen Wäldern gab es außerdem



Der Architekt Sami Rintala ist zu einem inoffiziellen Sauna-Botschafter geworden.



Sami Rintala sagt, er führe in der Sauna die besten Gespräche mit seiner Familie. Außerdem liebt er Saunaabende mit seinen Freunden.

immer Holz, um sie zu bauen sowie Brennholz zum Verbrennen“, erläutert Rintala.

Er denkt, dass sich die Menschen auch nach einem Zufluchtsort sehnen, an den sie vor dem Eindringen der Technologie fliehen können – und Saunen sind handyfreie Zonen.

„Saunen sind möglicherweise der einzige Ort, an dem sich die Menschen wirklich unterhalten können, ohne dass Mobiltelefone ihre Gespräche stören.“

Er beheizt seine Sauna zu Hause fast täglich, um Zeit mit seiner Frau und seinem 19-jährigen Sohn zu verbringen und sich zu unterhalten.

„Dort führen wir die besten Gespräche“, fügt er hinzu.

Der Wunsch nach sozialem Zusammenhalt belebt die

Nachfrage nach öffentlichen Saunen wieder, die mit der zunehmenden Beliebtheit von privaten Saunen in Ungnade gefallen waren.

„Öffentliche Saunen sind ein Treffpunkt“, meint Rintala und setzt hinzu, dass es vor 20 Jahren nur zwei oder drei öffentliche Saunen in Helsinki gab, im Vergleich zu mehr als 20 heutzutage. Die bekannteste Sauna ist Löyly, das finnische Wort für „Saunadampf“, eine öffentliche Sauna für sechs Millionen Euro, die 2016 eröffnet und von Avantos Architekten **Anu Puustinen** und **Ville Hara** entworfen wurde.

Bei arktischen Außentemperaturen gibt es nur wenige Orte, an denen man sich treffen und soziale Kontakte knüfen

kann, ohne etwas zu kaufen. Rintala zieht einen Vergleich mit einem Einkaufszentrum: „Es ist viel schöner, zusammen in die Sauna zu gehen und zu reden, wo man ein Erlebnis kauft und nichts Materielles.“

Sein Ratschlag an alle, die an einem öffentlichen Saunaprojekt arbeiten, ist, es nicht kompliziert zu gestalten.

„Wenn man die Sauna für viele Menschen zugänglich machen will, dann sollte man sehr simple Strukturen zum Saunabaden schaffen, die sehr günstig zu verwenden und zu warten sind“, sagt er. „Es gibt keine Regeln, außer ein gutes Sauna-Erlebnis zu haben.“

„Eine Sache, die jeder verstehen sollte, ist, dass Saunen sehr feucht sind. Deswegen ist es wichtig, sie nach der Nutzung weiterhin zu heizen, damit sie trocknen können. Bei einer Temperatur von -20 °C (-4 °F) im Winter muss man das Holz trocknen, bevor es gefriert.“

Sein wichtigster Tipp ist, die

Fenster klein zu halten und die Aussicht zu vergessen.

Sehr große Fenster zerstören die Wechselwirkung zwischen Ofen und Raum. Zudem gilt: Je größer das Fenster, desto größer muss der Ofen sein, den man benötigt. Der Ausblick ist nicht wichtig. Eine Sauna ist ein Raum, in dem man die Welt ausschließt, um sich selbst und andere Menschen besser zu verstehen. Danach kann man rausgehen und die Landschaft betrachten.“

Und vergiss das Essen nicht.

Essen und Trinken spielen beim Sauna-Erlebnis eine wichtige Rolle. Ich mag Sauna-Abende mit Freunden. An einem perfekten Abend verbringen wir so viel Zeit wie möglich in der Sauna und essen danach gemeinsam. Genau wie die Kleidung, die man trägt, ist auch die Auswahl des Essens eine persönliche Entscheidung, aber ich mag kaltes Bier und salziges Fleisch – man hat damit alles, was man braucht.“ ■

**„SAUNEN SIND MÖGLICHERWEISE DER EINZIGE ORT, AN DEM SICH DIE MENSCHEN WIRKLICH UNTERHALTEN KÖNNEN, OHNE DASS MOBILTELEFONE IHRE GESPRÄCHE STÖREN.“**

## 5 Tipps, um die Sauna wie die Finnen zu genießen

**1** ZUERST SOLLTE MAN DUSCHEN. Obwohl die Sauna eigentlich für das Saunieren gedacht ist, sollte man sich vor dem Betreten der Sauna kurz abduschen. Dies ist den anderen Saunagängern gegenüber rücksichtsvoll und macht die Hitze erträglicher.

**2** MAN SOLLTE SICH SO ANZIEHEN, DASS MAN SICH WOHLFÜHLT. Entgegen einer weitverbreiteten Ansicht muss man nicht nackt sein, um die Sauna zu genießen. Ein Badeanzug oder sogar ein Handtuch sind in der Sauna vollkommen akzeptabel. In einigen öffentlichen Saunas in Finnland ist Badebekleidung sogar erforderlich.

**3** MAN SOLLTE SICH HÄUFIG ABKÜHLEN. Man braucht keine Angst davor zu haben, die Sauna zu verlassen, wenn es einem zu heiß wird! Finnen kühlen sich oft ab, indem sie in den See springen oder nach draußen gehen und in die Sauna zurückkehren, wenn sie sich dazu wieder bereit fühlen.

**4** KEINE ANGST VOR DEM SAUNAQUAST. Vihta – in einigen Regionen auch vasta genannt – ist ein Bündel aus Birkenzweigen, mit denen sich die Finnen in der Sauna sanft schlagen. Es mag zuerst einschüchternd aussehen, aber es ist gut für den Blutkreislauf und die Haut, also einfach ausprobieren!

**5** MAN SOLLTE DAS NACHGLÜHEN VOLL AUSKOSTEN. Für viele ist der beste Teil des Saunierens das anschließende euphorische Gefühl. Wenn man fertig ist, sollte man sich unbedingt mit einem leckeren, kalten Getränk hinsetzen und die Endorphine genießen.



Whirlpool oder ein Bad im See? Die Serlachius Kunstsauna bietet beides.

## EINE SAUNA FÜR JEDEN GESCHMACK – UND MEHR

In Finnland gibt es mehr als drei Millionen Saunen, theoretisch sind das genügend Saunen, dass alle finnischen Einwohner gleichzeitig saunieren könnten! Die meisten Saunen befinden sich in Privatbesitz, aber auch die öffentliche Saunakultur floriert, und es gibt eine enorme Vielfalt an Alternativen. Für alle diejenigen, die nach einem echten Erlebnis Ausschau halten, haben wir einige hervorragende Beispiele zusammengestellt.

TEXT JOHANNA TEELAHTI



### Serlachius Kunstsauna, Mänttä

Die Serlachius-Kunstsauna befindet sich am Seeufer hinter dem Kunstmuseum Gösta und ist ein Meisterwerk origineller, moderner Architektur mit Kunstwerken, die deren Vorraum und Rasen verzieren. Der runde Schwitzraum hat eine beruhigende, zeitlose Atmosphäre und vereint finnische Schreinerkunst mit zeitgenössischem Design. Sogar die Wassereimer, Schöpfkellen und Textilien, die verwendet werden, wurden speziell für Serlachius beauftragt und entworfen. Ein sehenswertes Ziel für Kunstliebhaber!

### LÖYLY, HELSINKIS BELIEBTESTE SAUNA, BEFINDET SICH NUR EINEN STEINWURF VOM STADTZENTRUM ENTFERNT.



### Löyly, Helsinki

In Finnland muss man sich nicht weit von der Stadt entfernen, um eine Sauna zu finden. Ein perfektes Beispiel für die urbane Saunakultur ist die beliebteste Sauna Helsinkis, Löyly, die sich nur einen Steinwurf vom Stadtzentrum entfernt befindet. Die Saunen und Aufenthaltsbereiche von Löyly sind geschlechtsneutral, sodass Freundesgruppen und Familien das Erlebnis zusammen genießen können. Nach einem entspannenden Besuch in den Dampf- und Rauchsaunas können die Besucher zum Abkühlen ins Meer eintauchen und gleichzeitig die Skyline der Stadt bestaunen.



### **Volksbad Rauhaniemi, Tampere**

Tampere wurde offiziell zur Sauna-Hauptstadt von Finnland erklärt, und das aus einem guten Grund. In Tampere sind mehr als 50 öffentliche Saunen über die ganze schöne Landschaft der Stadt am Seeufer verstreut. Eines der historischen Kleinode ist das Volksbad Rauhaniemi, ein traditioneller, stimmungsvoller Saunakomplex voller Flair, der ganzjährig Menschen aller Altersgruppen und Hintergründe anzieht. Im Winter können die mutigsten Besucher sogar das Eisschwimmen ausprobieren und in der ruhigen Jurtensauna, in der nicht gesprochen werden darf, über die Erfahrung nachdenken.



### **Arctic Sauna World, Muonio**

In Finnisch-Lappland, nahe beim Pallas-Yllästunturi-Nationalparks, befindet sich die Arctic Sauna World. Das Resort verfügt über fünf unterschiedliche Saunas, vier davon wurden nach Naturgottheiten der finnischen Mythologie benannt. Für alle, die das erste Mal in die Sauna gehen, empfiehlt sich möglicherweise zuerst ein Besuch in der milden Infrarotsauna, um sich danach in die feurige traditionelle Rauchs sauna zu wagen. Die Krönung des Resorts ist jedoch eine Sauna, die ausdrücklich dem Beobachten der Nordlichter gewidmet ist, mit großen Panoramafenstern und Blick auf den nahegelegenen Jerisjärvi-See.



### **Lähde Forest Spa, Nilsä**

Wie der Name schon sagt (lähde bedeutet „Quelle“ oder „Springsbrunnen“ auf Finnisch), ist das Lähde Forest Spa eine entspannende Oase inmitten des Waldes bei Tahko, einem der beliebtesten Skigebiete in Finnland. Die eindrucksvollste Sauna ragt hoch über den Baumwipfeln auf und bietet eine atemberaubende Aussicht auf die umgebende Natur. Das kinderfreie Resort verfügt sowohl über beheizte als auch über unbeheizte Schwimmbecken im Freien mit einem Pavillon direkt am Pool, der für ruhige Entspannung sorgt. Als Ergänzung zum Sauna-Erlebnis werden außerdem Wellnesskurse angeboten. ■

# „VOR DEM MEER SIND WIR ALLE GLEICH WINZIG“

Die preisgekrönte Künstlerin und Abenteurerin Kaisa Leka möchte sicherstellen, dass die Natur für alle zugänglich ist. Ihre Beinprothesen haben sie quer durch die Vereinigten Staaten und bis zum Nordpolarmeer getragen, aber ihre wahren Lieblingsorte verbergen sich auf den unzähligen Inseln im finnischen Archipel.

Kaisa im  
Video-Interview:



„DAS ANLEGEN an der Insel war wegen des Winds und der Wellen sehr schwierig. Auf einmal tauchten aus dem Leuchtturm Menschen mit Helmen auf den Köpfen und Besen in den Händen auf.“

Dieser Kajakausflug zum Leuchtturm Märket, der auf einer kleinen, baumlosen Insel an der finnisch-schwedischen Grenze steht, gehört zu Kaisa Lekas absoluten Lieblingserinnerungen. Er hat alles zu bieten, was sie sich für ein Abenteuer wünscht: wunderschöne Natur, körperliche Aktivität und eine Erinnerung daran, dass – auch wenn Schwierigkeiten möglicherweise unvermeidbar sind – in der Regel alles gut ausgeht. Bei den Menschen handelte es sich um Freiwillige, die im Leuchtturm arbeiteten und zu den Kajakfahrern eilten, um sie zu einer sichereren Anlegestelle zu führen.

Und die Helme und Besen? Schutz vor Seeschwalben – Meeresvögeln, die auf den abgelegenen Schären im riesigen finnischen Archipel nisten.

„Das war ein sehr außergewöhnlicher Kajakausflug mit einem sehr außergewöhnlichen Empfang an einem sehr außergewöhnlichen Ort. Wir zelteten dort drei Tage lang, da der Wind wieder zunahm. Die Freiwilligen heizten die Sauna für uns auf, damit wir uns waschen konnten“, erinnert sie sich lächelnd an ihre Geschichte zurück.

## Abenteuer auf neuen Beinen

Kaisa Leka ist eine preisgekrönte Comic-Künstlerin und eine ungewöhnliche Abenteuererin, die zeigen möchte, dass die Natur allen zusteht.

Sie wurde, wie sie es ausdrückt, mit „komischen Füßen“ geboren. Diese Füße



verursachten ihr immer größere Schmerzen und Schwierigkeiten beim Bewegen. Im Alter von 23 Jahren ließ sie ihre Füße unterhalb ihrer Knie amputieren – eine Erfahrung, die sie in ihrem hochgelobten Comicbuch I Am Not These Feet (übers. Ich bin nicht diese Beine) dokumentiert hat.

Sie begann, Beinprothesen zu verwenden. Mit den Prothesen konnte sich Kaisa freier bewegen. Zunächst begann sie mit kurzen Fahrradausflügen. Bald darauf wurden aus den kurzen Ausflügen Abenteuer mit Übernachtungen. Und bevor sie sich versah, radelte sie mit ihrem Mann Christoffer der Länge nach durch Finnland, von Porvoo im Süden bis zum Nordpolarmeer im nördlichsten Teil von Norwegen. Als sie die weiten Flächen von Lappland erreichten, verstand Leka auf einmal das Ausmaß ihrer Leistung.

„Ich dachte mir: Das kann nicht wahr sein. Ich bin den ganzen Weg hierhergefahren.“

Lekas Abenteuerbiographie ist eine eindrucksvolle Lektüre: Radfahren durch die Vereinigten Staaten, Paddeln vom

## Kaisa Lekas Tipps für Finnland

DER OSTSEE-ARCHIPEL „Die Landschaft ist mit keinem anderen Ort vergleichbar. Es ist ein einmaliges Erlebnis, die Leuchttürme zu besuchen. Viele von ihnen sind mit einem Boot oder Kajak erreichbar.“

DIE HÜGELIGEN WÄLDER VON KAINUU, OSTFINNLAND „Eine meiner Lieblingsansichten in Finnland. Die Hügel sind einfach wunderschön. Mein Vater stammt aus dieser Region, deswegen habe ich hier als Teenager viel Zeit mit Snowboarden verbracht.“

NAHERHOLUNGSGEBIET VARLAXUDDEN, SCHÄRENGRUPPE VOR PORVOO „Mein lokaler Lieblingsort, direkt bei meiner Heimatstadt. Es gibt dort eine rollstuhlgerechte Route, die bis ganz ans Meer führt. Dort habe ich zum ersten Mal Wintercamping ausprobiert.“

Weißes Meer bis zur Ostsee, Bezwängen der Berge Marokkos mit dem Fahrrad. Auch wenn viele ihrer Abenteuer wochen- oder monatelang dauern, weiß sie ganz bewusst, die kürzeren Ausflüge in der Nähe ihrer Heimatstadt Porvoo zu schätzen.

„Nach draußen zu gehen und an einem sonnigen Wintertag zwei Kilometer Rad zu fahren oder mit Snacks zum Naherholungsgebiet zu gehen, kann völlig ausreichen.“

## Die Natur gehört allen

Auch wenn Finnland weithin für seine Wälder, Seen und Fjälls bekannt ist, empfiehlt Leka allen, das Schärengebiet zu besuchen. Sie glaubt, dass das Kajak die beste – und oft die zugänglichste – Art ist, um das Meer mit seinen unzähligen Inseln und Schären zu erkunden.

„Vor dem Meer sind wir alle gleich winzig. Wenn ich auf dem Wasser bin, dann spüre ich, dass meine Behinderung meine Mobilität nicht wirklich beeinflusst.“

Kaisa nutzt ihre Arbeit, ihre Kunst und ihre Social-Media, um alle ins Freie zu locken und dort Erkundungen anzustellen.

„Ich möchte mit den Vorurteilen aufräumen, die die Menschen über Behinderungen und auch davon haben, was es für Personen mit einer Behinderung bedeutet, sich im Freien aufzuhalten“, sagt sie.

In den letzten Jahren haben Behörden und Organisationen rollstuhlgerechte Routen, Pausenplätze und Toiletten in vielen finnischen Nationalparks und Naherholungsgebieten eingerichtet. Leka beteiligt sich außerdem an einem Projekt, in dem mehr barrierefreie Dienstleistungen in der Natur für Menschen mit Autismus-Spektrum-Störungen oder mit anderen Behinderungen entwickelt werden.

Leka ist ein großer Fan der berühmten finnischen „Jedermannsrechte“, ein Gesetz, das es jedem erlaubt, die Natur zu genießen, Beeren und Pilze zu sammeln oder mit der Stipprute zu angeln, egal wem das Land gehört.

„Die Jedermannsrechte sollten unabhängig von den funktionellen Fähigkeiten oder von irgendwelchen anderen Faktoren gelten. Die Natur gehört allen.“ ■

# 5

## GRÜNDE, FINNISCHE STEINPILZE ZU LIEBEN

Das italienische Wort für Steinpilze, Porcini, bedeutet „Ferkel“ auf Italienisch. Auf Deutsch werden sie auch Herren- oder Edelpilze genannt. Dies sind nur ein paar von vielen Bezeichnungen, die die Menschen für diesen geliebten Wildpilz verwenden. Aus den folgenden Gründen solltest auch du sie mögen.

TEXT **NINNI LEHTNIEMI** ILLUSTRATION **HILLA RUUSKANEN**

### SIE SCHMECKEN KÖSTLICH

Die finnischen Steinpilze sind überall auf der Welt sehr beliebt. Sie schmecken hervorragend zu Pasta, Suppen oder pur als dünne Scheiben mit Thymian, Salz, Balsamico und Olivenöl. Getrocknete Steinpilze halten sich jahrelang und verfügen über ein noch reicheres Aroma als frische Pilze.

Steinpilze sind sowohl in der französischen als auch der italienischen Küche eine wichtige Zutat. Jedes Jahr werden Hunderttausende Tonnen an finnischen Steinpilzen nach Italien exportiert. Wenn man also in einer römischen Trattoria einen Risotto bestellt, könnte es gut sein, dass die Steinpilze darin in einem finnischen Wald gewachsen sind.





## SIE TUN DIR GUT – UND DEM PLANETEN

Viele von uns sind auf der Suche nach klimafreundlichen und gesunden Alternativen zu Fleisch, und Pilze sind eine beliebte Option. Sie sind fettarm und haben einen geringen CO<sub>2</sub>-Fußabdruck. Pilze enthalten bedeutend mehr Protein als die meisten Pflanzen – getrocknete Steinpilze enthalten 30 Gramm Protein pro 100 Gramm. Steinpilze sind auch für deinen Darm ein Genuss, da sie eine ähnlich hohe Menge an Ballaststoffen enthalten wie Weizenkleie.



## SIE BETÖREN ALLE SINNE

Wenn man einen Steinpilz in den Händen hat, dann weiß man mit Sicherheit, dass man etwas Wertvolles hält. Sie fühlen sich schwer und kompakt an, und ihre Oberfläche ähnelt sehr weichem Luxusleder. Ihr frisches, waldig-nussiges Aroma muss erst noch von Parfümeuren entdeckt werden, ihr Reiz ist der Aufmerksamkeit von Designern und Künstlern jedoch nicht entgangen. In den letzten Jahren konnten wir einen richtigen Pilz-Boom in der Innenausstattung beobachten, darunter pilzförmige Lampenschirme, Stühle und Kerzenständer sowie Pilzmotive auf Textilien und Tapisserien. Dank dem durch Pilze inspirierten Dekor, wie das Steinpilzposter des finnischen Künstlers Teemu Järvi oder die Leinenhandtücher der Textilkünstlerin Elina Helenius für Lapuan Kankurit kann man die Schönheit der Pilze auch dann genießen, wenn die Jahreszeit nicht zum Pilzesammeln einlädt.

## SIE LEHREN UNS, DASS DAS INNERE ZÄHLT

Wenn wir an Pilze denken, dann haben wir für gewöhnlich jenen Teil vor Augen, der gesammelt und gekocht werden kann. Dies bedeutet, dass wir den größten Teil des Pilzorganismus ignorieren: das Myzel, das im Erdboden lebt und mit den Wurzeln der Bäume verwoben ist. Beim Myzel handelt es sich um eine wurzelähnliche Struktur des Pilzes, das Pilze untereinander sowie mit symbiotischen Bäumen verbindet. Das

## SIE GEHÖREN ALLEN UND NIEMANDEM

Die meisten finnischen Steinpilze werden eigentlich nicht exportiert, sondern von Finnen ortsnah gesammelt und genossen. Pilze zählen weder zu den Pflanzen noch zu den Tieren. Vielleicht erinnert das Sammeln von Pilzen in einem herbstlichen Wald deswegen manchmal an eine Schatzsuche nach geheimnisvollen Kreaturen.

Die Nahrungssuche ist auch eine hervorragende Achtsamkeitsübung. Es ist schwierig, an Deadlines oder Tagesordnungen von Meetings zu denken, während man nach seinen Geheimorten für Steinpilze sucht oder nach der richtigen Waldart Ausschau hält, um neue solche Stellen zu finden (Jungholz mit Fichten und Birken), und erst recht nicht, während man dabei ist, herauszufinden, ob die gefundenen Pilze tatsächlich Gallenröhrlinge und keine Steinpilze



sind. Es ist nicht verwunderlich, dass etwa ein Drittel aller Finnen laut einer Umfrage des Statistikamts Finnland das Pilzepflücken als Hobby auflistet.

Das Pilzesammeln ist ein einfaches Hobby, da die Waldpilze in Finnland unabhängig vom Standort allen und niemandem gehören. Dank des Rechtsbegriffs Jedermannsrecht dürfen alle Menschen, die in Finnland wohnen oder Finnland besuchen, wilde Beeren und Pilze sammeln sowie Blumen pflücken, solange es sich nicht um geschützte Arten handelt.



Myzel fungiert als übertragendes System für Wasser und Nährstoffe und ernährt so die Pilze. Außerdem dient es unterschiedlichen Pflanzen im Wald zu kommunizieren.

Scheinbar funktioniert es über elektrische Impulse als eine Art Kommunikationsnetzwerk. Bisher konnte sich die Wissenschaft die Funktionsweise jedoch noch nicht erklären. Außerdem wissen wir noch nicht genau, wie die Symbiose zwischen Bäumen und Pilzen tatsächlich funktioniert.

In der Tat können wir noch einiges von Steinpilzen lernen. Sie lehren uns, dass man Freunde und Netzwerke braucht, um erfolgreich zu sein, und dass anderen zu helfen, auch einem selbst Vorteile bringt. Einige Wissenschaftler vermuten sogar, man könne anhand von Pilzen sehen, dass es bei der Evolution nicht immer um das Überleben des Stärkeren geht – sondern dass es auch darum gehen kann, wer die besten Partnerschaften miteinander eingeht. ■

Vier Expats verraten, wie ihr Leben in Finnland dazu beiträgt, wie sie das Glückliche sehen und erleben.

TEXT **LAURA IISALO**

FOTOGRAFIE **OUTI TÖRMÄLÄ**

# MEIN GLÜCK

## MEINE MAGISCHE KLEINSTADT

**Futsal-Star Neide Oliveira zog von São Paulo nach Imatra, um ihren Sport mit Gleichgesinnten voll auszukosten.**

„Ich bin ein schüchterner Mensch, aber stehe der Welt offen gegenüber. Ich mag es, unterschiedliche Kulturen zu erleben und treffe gerne neue Leute.

Futsal ist meine Leidenschaft. Ich teile in den sozialen Medien Tipps und Gedanken zum Sport und habe über eine halbe Millionen Follower. 2022 wurde ich vom Vorstand des River Vuoksi Futsal Club kontaktiert und nach Imatra eingeladen, um für das Team zu spielen und zu arbeiten. Ich wusste, dass die Finnen als glücklichste Nation eingestuft worden waren, aber hatte auch vom Schnee und dem kalten Wetter gehört. Nach einigem Nachdenken hatte ich das Bedürfnis, dorthin zu reisen, um zu sehen, was es mit Finnland auf sich hat. Es war die richtige Entscheidung für

mich. Hier kann ich meiner Leidenschaft frönen, den Frauen-Futsal bekannter zu machen.

Ich wohne in Imatra in Südost-Finnland, das etwa 26.000 Einwohner hat. Ich lebe im wahrsten Sinne des Wortes im Wald, und ich habe festgestellt, dass ich zum Glücklichen nicht viel benötige. Wenn ich die Tür öffne, dann gibt es Bäume und frische Luft. Dafür bin ich so dankbar. Ich habe auch neue Freundschaften genüpft. Um mich zu entspannen, lese ich Bücher oder schreibe über meine Reisen. Einmal pro Woche schalte ich mein Handy aus und manchmal gehe ich zu einem See in der Nähe, um dort einfach nur zu sitzen. Ich bin so glücklich, dass ich hierhergezogen bin, weil ich eine Verbundenheit mit der Natur spüre. In São Paulo gab es wesentlich mehr Menschen, Verkehr und Lärm.

Finnland kann im Winter kalt und dunkel sein, aber die Menschen machen jeden Tag das Beste daraus, indem sie spazieren gehen, Zeit in der Natur verbringen oder saunieren. Ich habe gelernt, dass man nicht durch Zuschauen glücklich wird. Man wird es durch das Leben.“



# LICHER — ORT

## ZWEI SEITEN DES SEINS

**Der vietnamesische Mitbegründer eines Start-ups, Jarvis Luong, fand heraus, dass sogar das Leiten eines Unternehmens weniger stressig sein kann.**

„Ich zog 2016 nach Finnland, um Informatik zu studieren, und vor drei Jahren habe ich Reactron Technologies mitgegründet. Ich habe zwei Seiten. Eine meiner Seiten hat einen asiatischen Hintergrund. Sie legt viel Wert auf Bildung und beruflichen Erfolg. Ich habe immer das nächste Ziel im Blick.

Die andere Seite, die persönliche, hat einen finnischen Einfluss erfahren. Das bedeutet, dass ich mit der aktuellen Situation vollauf zufrieden bin. Ich kann bis acht oder neun Uhr schlafen und einen langsamen Morgen genießen, bevor ich

anfangs zu arbeiten. Ich kann reisen, wann immer ich will und ich habe eine liebevolle Lebensgefährtin. Ich bin glücklich mit meinem Leben, so wie es ist.

Zu Hause in Hanoi, Vietnam, verfolgte ich die sozialen Medien und die Trends viel mehr. Das führte oft zu dem Gefühl, dass ich etwas verpasse. In meiner Freizeit habe ich normalerweise mit meinen Freunden einen ganzen Tag in einem Einkaufszentrum verbracht.

In Finnland verläuft mein Leben ruhiger als zuvor. Ich gehe gerne mit meinen fünf Freunden auf Roadtrips. Ich habe viele abgelegene Orte besucht, wie Kuusamo und Kilpisjärvi. Wir entspannen uns einfach und genießen die Sauna oder spielen Brettspiele. Ich fühle Frieden in der Natur.

Die Arbeit hier ist entspannt, weil die Menschen ehrlich sind. Um genau zu sein, fühle ich mich in diesem Arbeitsumfeld immer bereit für eine neue Herausforderung.“



## KREATIVES COMEBACK

**Autorin Mintie Das ist durch die Welt gereist, aber Finnland ist der Ort, an dem ihre Kreativität aufgeblüht ist.**

„Ich wurde in Indien geboren und habe überall auf der Welt gelebt. Meine Mutter starb bei einem Autounfall, als ich zwei Jahre alt war, und mein Vater nahm mich und meinen Bruder mit in die Vereinigten Staaten und erzog uns als Weltbürger. Als ich 13 Jahre alt war, kamen wir nach Finnland und das hat mein Leben letztendlich verändert. Ich habe noch nie so ein Gemeinschaftsgefühl gespürt, als würde ich dazugehören.“

Ich liebe die Fähigkeit der Finnen, über sich selbst zu lachen sowie ihre bescheidene, aber sachliche Kultur. Ich liebe sogar die Melancholie. Es geht hier um einfache Dinge wie einen Spaziergang in der Natur. Glücklichkeit wird nicht erzwungen, sondern es handelt sich um eine wahre Zufriedenheit.

Ich hatte eine erfolgreiche Karriere in der PR-Branche in den USA, aber vor 13 Jahren ließ ich mich scheiden und zog zurück nach Finnland, um herauszufinden, ob es so gut war, wie ich es in Erinnerung hatte. Das Schreiben ist meine Leidenschaft, und hier traf ich über die Arbeit großartige Herausgeber. Ich lernte die Kunst des kreativen Schreibens und fand meine eigene Stimme.

Es ist ein Privileg, hier zu leben. Bildung, öffentlicher Nahverkehr, kostenlose Gesundheitsfürsorge – all diese Dinge funktionieren. Vielleicht kommen Finnen nicht auf andere zu, aber ich spreche alle an und habe auf diese Art schon viele Freunde gefunden. Auch meinen Musiker-Ehemann habe ich hier kennengelernt.

Wenn man in ein neues Land zieht, dann kann man ein Außenseiter sein oder sich von der Kultur prägen lassen. Als ich nach Finnland kam, begann ich, meine eigenen Werte zu hinterfragen, und entdeckte meine kreative Seite. Ich sage immer, dass mein Herz indisch ist, mein Geist amerikanisch und meine Seele finnisch.“

Vanessa und  
Mintie im  
Video-Interview:



**„ICH FINDE, DASS  
MAN HIER SO SEIN  
KANN, WIE MAN IST.“**

## DAS ENTDECKEN VON SISU

**Das Leben in Finnland hat die Peruanerin Vanessa Cueva Pastor De Valtonen offener werden lassen.**

„Ich werde nächstes Jahr meinen Abschluss an der Krankenpflegeschule machen. Zu Hause in Lima, Peru, habe ich Zahnmedizin studiert und war sehr gestresst. Ich war darauf gefasst, auch hier unter starkem Druck zu stehen, aber das Studium ist entspannter. Dank des flexiblen Zeitplans konnte ich auch in einem Krankenhaus in Teilzeit arbeiten.

Als ich vor vier Jahren hierhergezogen bin, war es Winter und ich konnte nicht länger als fünf Minuten nach draußen gehen, weil es so kalt war. Inzwischen habe ich mich an das Wetter gewöhnt und gehe draußen laufen, auch wenn es sehr kalt ist. Mein Lieblingsort ist Lappland im Winter – es ist großartig, wie still und

friedlich es ist. Ich denke, die Finnen sind glücklich wegen der Lebensqualität, der Sicherheit und der Gleichberechtigung – jeder hat die gleichen Chancen. Es gibt außerdem auch viel Natur, die Work-Life-Balance ist gut, und man bekommt bezahlten Urlaub. All diese Faktoren beeinflussen das Glücksgefühl.

Hier zu leben hat mich auf vielfältige Weise verändert. Die Menschen hier sind entspannt und immer direkt. Ich mag diese Einstellung. Mein Partner kommt aus Finnland, und wir leben in der Hauptstadt Helsinki. Die Finnen lieben Kaffee, und ich habe auch gelernt, ihn zu genießen. Ich gehe oft mit meinen Freunden in Cafés, oder wir schlendern durch die Stadt, aber ich habe auch gelernt, die Zeit nur für mich alleine zu schätzen.

Durch das Leben hier bin ich offener geworden. Ich finde, dass man hier so sein kann, wie man ist. Ich habe die Bedeutung von Recycling erkannt und Sisu entdeckt, die Einstellung, nicht aufzugeben. Von kleineren Verstimmungen lasse ich mich nicht mehr unterkriegen.“ ■

# MAGISCHE SOMMERLUFT

Jedes Jahr erfüllen Musikfestivals Städte, Fjälls, Wälder und Seeufer mit Livemusik und einem besonderen Charm, den man nur im Sommer spüren kann. Nehmen wir die Gründe unter die Lupe, die Finnland zum gelobten Land der Sommerfestivals werden lassen, und werfen wir einen Blick auf einige außergewöhnliche Festivalerlebnisse für die, die schon alles gesehen haben–.

TEXT KRISTIINA ELLA MARKKANEN

Das Solstice Festival wird auf einem Fjäll in der Nähe des nördlichen Polarkreises veranstaltet. Bei diesem Festival, geht die Sonne überhaupt nicht unter.

**D**ER SOMMER in Finnland ist definitiv einzigartig: intensiv und sehnlichst erwartet, einfach atemberaubend schön. Er ist es wert, gefeiert zu werden, und genau das machen die Finnen: Sie treffen sich, um das lange Tageslicht sowie die Freiheit der Sommerfestivals landesweit zu genießen. In Städten, auf Inseln, an Seeufern und sogar auf den Fjälls werden Events mit fröhlichen Menschen, herrlichem Essen, Livemusik und Kunstspektakeln veranstaltet.

Es liegt zweifellos Magie in der Luft. Aki Roukala, Festivalveranstalter und zeitgenössischer Künstler, hat sie in alternativen Boutique-Festivals wie dem Bättre Folk, das auf der malerischen Insel Hailuoto stattfindet, sowie mit dem Festivaali in Tampere eingefangen. Als Creative Director beider Festivals ist er für das Kuratieren der Künstlerauftritte verantwortlich, die Musikliebhaber gleichermaßen zufriedenstellen und überraschen. Das sei es, wodurch die Szene frisch und originell gehalten werde, findet er.

„Finnland ist weltweit nicht für große Popstars bekannt“,



Aki Roukala.

sagt Roukala. „Wir müssen nicht dem Druck der globalen Popmusik-Industrie standhalten. Wir hatten die Zeit und den Raum, um alternative Musiker und Bands zu fördern. Für mich sind diese viel interessanteren Headliner als einige bekanntere Künstler.“

### Es geht nichts über den Standort

Alternative Festivals sind in Finnland nach wie vor marginal, da Hauptevents ein größeres Publikum anziehen und mehr Gewinn einbringen. Während das intimere Bättre Folk täglich etwa 3.000 Besucher anlockt (und beinahe jeden Sommer ausverkauft ist), zieht Ruisrock auf der Insel Ruissalo in Turku jährlich mehr als 100.000 Besucher an. Es ist das zweitälteste Rockfestival in Europa und wird seit 1970 organisiert.

Aufgrund seines Programms könnte man Ruisrock als Mainstream bezeichnen, aber die Kulisse ist alles andere als gewöhnlich. Die Hauptbühne befindet sich an einem von



**FLOW FESTIVAL, 9.–11. AUGUST 2024, SUVILAHTI, HELSINKI** Das Flow Festival verwandelt das urbane Suvilahti-Viertel in eine dreitägige Party, die Pop- und Indie-Ikonen, aktuelle und aufstrebende Künstler, DJ-Sets, Kunst und unglaublich gutes Essen zusammenführt. Dank der günstigen zentralen Lage kommen viele Einwohner Helsinkis zu Fuß oder mit dem Fahrrad zum Festivalgelände.

offenem Gewässer umgebenen Sandstrand, und hat etwas Einmaliges, wenn Tausende von Menschen lächelnd und winkend riesige Kreuzfahrtschiffe grüßen, die auf ihrem Weg nach Schweden vorbeifahren.

„Die Menschen verbringen ganze Tage auf dem Festivalgelände. Da muss man den Festivalbesuchern schon Respekt zollen: Alles, vom Standort bis hin zum Essen, muss einen Mehrwert für das Erlebnis schaffen“, sagt Roukala.

Wie an den Stränden von Ruissalo zu erkennen ist, spielt die Lage eine wesentliche Rolle, um die magische und manchmal sogar schräge Atmosphäre der finnischen Sommerfestivals zu schaffen – von felsigen Schluchten über mittelalterliche Burgen bis hin zu urbanen Gebieten, umgeben von DIY-Skate-Rampen, Eisbahnen oder Parkplätzen.

### Original-Acts, die man nur hier findet

Während sich größere und traditionellere Festivals etabliert haben, bleibt stets Raum für das Entstehen neuer Festivals.

Es entstehen jede paar Jahre neue Festivals, manchmal nur für einen Sommer. Einige Festivals engagieren nur Künstler, die auf Finnisch auftreten. Dazu tendiert Aki Roukala.

„Für ausländische Festivalbesucher klingt unsere Sprache exotisch und interessant. Das trägt zur Originalität der finnischen Kulturveranstaltungen bei.

Ich verstehe nicht, warum man die Welt nicht mit einem Auftritt auf Finnisch erobern könnte.“ Mit der Gemeinschaftlichkeit und dem Ambiente stehe und falle ein Event, sagt Roukala.

„Der Creative Director kuratiert das Programm, das Programm bestimmt das Publikum, und das Publikum sorgt für die Atmosphäre“, fasst er zusammen.

Und es ist nicht schwierig, unter der Mitternachtssonne – oder im sanften Schleier der Abenddämmerung, die direkt in die Morgendämmerung übergeht – eine magische Atmosphäre zu schaffen. Denn der einzige Ort, an dem man sein muss, der ist, wo man sich gerade befindet, inmitten von Menschen, die alle hier sind, um zu genießen.



**VARJO, 14.–15. JUNI 2024, KUUSISAARI, OULU** Es ist schwierig, sich einen besseren Ort für ein Sommerfestival vorzustellen. Der Park Kuusisaari befindet sich auf einer Insel, nur einen kurzen Spaziergang vom Stadtzentrum entfernt. Das Festivalprogramm steckt voller Überraschungen und umfasst bisher Lyrik, Zirkusvorstellungen sowie einen Seiltänzer neben hauptsächlich einheimischen Musikdarbietungen.



## ZUERST DAS ESSEN

Das Rezept für den perfekten Bissen? Nachhaltige, lokale Zutaten verwandelt in handwerklich zubereitete Gerichte von Weltrang, serviert mit einem Lächeln in entspannter Festivalatmosphäre.

Während auf einigen Festivals weiterhin auf das gewohnte frittierte Essen und katerfreundliche Speisen vertraut wird, gehen viele einen Schritt weiter. Meisterköche transmutieren ihre preisgekrönten Restaurants in Pop-up-Foodtrucks, und in den Medien sind dann Bewertungen des Festivalessens zu finden.

Einige Restaurants, die beispielsweise vom Flow Festival ausgewählt wurden, sind im Guide Michelin aufgeführt, wie etwa Grön und Shelter. Manche Finnen besuchen Musikfestivals sogar hauptsächlich wegen des Essens, um den perfekten Happen zu erhaschen.

„Es ist augenfällig, dass viele Festivals mehr auf das Essen achten, das sie anbieten. Es gibt mehr handwerkliche Gerichte, wie handgemachte Burger, und weniger verarbeitete Nahrungsmittel mit dem Schwerpunkt auf nachhaltigen Zutaten“, sagt Sommelier **Toni Feri**. Er ist Mitbegründer von Let Me Wine, einer Importagentur für Naturweine mit Sitz in Helsinki.

### MEISTERKÖCHE TRANSMUTIEREN IHRE PREISGEKRÖNTEN RESTAURANTS IN POP- UP-FOODTRUCKS.

Tatsächlich wird auf einigen Festivals kein rotes Fleisch mehr serviert, zum Beispiel auf dem Flow Festival und auf dem Sideways in Helsinki. Zahlreiche Festivals verfolgen bereits ihren CO<sub>2</sub>-Fußabdruck und investieren in lokal bezogene Zutaten.

Eine ganz andere Sache sind jedoch Essen- und Weinfeste – Finnland sticht auch damit hervor. Da gibt es zum Beispiel das größte Food Festival des Landes, Tamperrada, das sich auf Pintxos oder mundgerechte Häppchen spezialisiert hat. Im gesamten Land gibt es auch Festivals für Burger-Liebhaber, Verehrer von Knoblauch, Fans der italienischen Küche sowie Weinkenner.

**FESTIVAALI, 23.–24. AUGUST 2024, SOMMERTHEATER PYYNIKKI, TAMPERE** Festivaali ist ein Fest der finnischen Musik. Das Freilichttheater mit Seeblick schafft dafür perfekte Voraussetzungen.



**ROTUAARI PIKNIK, 28.–29. JUNI 2024, MANNERHEIM-PARK, OULU** Diese zweitägige Gartenparty findet im Mannerheim-Park im Stadtzentrum von Oulu statt. Vermutlich sind den meisten Finnen die Künstler dieses Festivals bekannt, inklusive klassischer Rockbands und namhafte Künstler.



**KESÄRAUHA, 7.–9. JUNI 2024, LINNANPUISTO, TURKU** Das dreitägige Festival für alternative und Indie-Musik im historischen Park von Turku an der mittelalterlichen Burg kombiniert Livemusik, visuelle Erlebnisse und Mitmachaktivitäten (Silent Disco, hat jemand Interesse?).



**SOLSTICE FESTIVAL, 20.–22. JUNI 2024, RUKA**

Wer auf der Suche nach einem unvergesslichen Mittsommer-Erlebnis ist, ist hier genau richtig. Das Solstice Festival findet mitten im Sommer hoch über dem Meeresspiegel auf dem Berg Rukatunturi statt. Sorgfältig kuratierte DJs spielen ihre Sets vor dem atemberaubenden Hintergrund von Kiefern und Seen.

**UND IN DEN MEDIEN SIND DANN BEWERTUNGEN DES FESTIVALESSENS ZU FINDEN.**

**TUSKA, 28.–30. JUNI 2024, SUVILAHTI, HELSINKI**

Tuska wurde 1998 gegründet und ist das führende Metal-Musikfestival Finnlands. Tuska spricht mit Genres wie mongolischem Kehlkopfgesang, Deathcore und Metalcore eine breitgefächerte Fangemeinde an: Es hat zwei Jahre in Folge Besucherrekorde gebrochen.

**ODYSSEUS FESTIVAL, 19.–20. JULI 2024, KULTURFABRIKKORJAAMO, HELSINKI**

Seit 2021 übernimmt das Odysseus Festival die Kulturfabrik Korjaamo und ihren stimmungsvollen Innenhof. Das Festival stellt unterschiedliche Genres im Bereich Artpop bis hin zu theatralischem Rock ins Rampenlicht – oder, wie die Organisatoren es nennen, „bietet Abenteuer für neugierige Zuhörer“.



**MIDNIGHT SUN FILM FESTIVAL, 12.–16. JUNI 2024, SODANKYLÄ**

Dieses Filmfestival im Herzen Finnisch-Lapplands versammelt vier entspannende Tage lang legendäre Filmemacher, Nachwuchstalente sowie ein vielfältiges Publikum von Kinofans. An vier Veranstaltungsorten werden rund um die Uhr, während die Sonne nie untergeht, sorgfältig ausgewählte Filme vorgeführt. ■

**WEITERE DINGE**, DIE DU WISSEN SOLLTEST – ODER AUCH NICHT: [finland.fi](http://finland.fi)

**DAS SANATORIUM IN PAIMIO**, entworfen von Alvar und Aino Aalto 1929 und 1933 als Tuberkulose-Krankenhaus fertiggestellt, ist ein weltweites Wahrzeichen für funktionalistische Architektur. Es befindet sich in einem Kiefernwald in Südwest-Finnland in der Nähe von Turku. Das Sanatorium dient nicht mehr als Krankenhaus, aber man kann eine Führung oder sogar eine Übernachtung in einem Zimmer buchen.

Video über das  
Paimio Sanatorium:

