Zusammen stark

Bonnie und Clyde, Batman und Robin, Helmut und Loki – diese Duos haben Geschichte geschrieben. Auch diese Hamburger gibt es nur mindestens im Doppelpack, weil sie zusammen erst so richtig stark sind.

TEXT: JANA HEINRICHSMEIER / NATALIA SADOVNIK / ANNIKA SCHMITZ FOTOS: WILLING-HOLTZ FOTOGRAFIE

Christian Grohganz und Ingmar Konnow erschaffen dieWirklichkeiten von morgen. Mit ihrem Startup weltfern interactive unterstützen sie Unternehmen im digitalen Bereich.

„Folgen Sie uns in die nächste Realität“, lädt die Webseite von weltfern interactive ein. Und diese Realität ist eindrucksvoll: Graue Betonwände mit bunten, überdimensionalen Sprühbildern, Graffiti aus Totenschädeln und bunten Dreiecken. Nichts davon ist real: Die OZM Galerie in der Schanze wurde 2018 abgerissen. Doch wenn man sich eine klobige schwarze Brille aufsetzt und den Fokus scharf stellt, kann man hindurch spazieren. Das Erlebnis ist so echt, dass einem schwindelig wird, wenn man aus Versehen am Treppenrand taumelt und aus der dritten Etage ins dunkle Nichts blickt. Das Team von weltfern interactive hat die Galerie als virtuelle Simulation nachgebaut. Für den Geschäftsführer Christian Grohganz und den Chief Digital Officer Ingmar Konnow ist es nur eins der vielen Beispiele dafür, was die Technologie kann.

Kennengelernt haben sich die beiden bei ihrem vorherigen Arbeitgeber, einem anderen Virtual-Reality-Startup, das sich auf Games konzentrierte. Die beiden wollten lieber Probleme der Zukunft lösen und haben sich dafür zusammengetan. Grohganz, der analytische Businesstyp und Konnow, der kreative Denker. „Wir schaffen den Spagat zwischen Unterschiedlichkeit und Zusammenhalt. Gemeinsam ergänzen wir uns perfekt“, erklärt Christian Grohganz. Seit einem Jahr arbeiten sie in einem hellen Büro in der Lagerstraße und werden von zwei weiteren Entwicklern unterstützt. Zusammen bauen sie begehbare Industrie-Anlagen, Avatare und virtuelle Supermärkte oder entwickeln Mitarbeiterschulungen, zum Beispiel für Gefahrensituationen. Bisher kommen dafür meist Power-Point-Präsentationen zum Einsatz. „Mit Virtual Reality bist du wirklich in der Situation – wenn der Büroeimer brennt und du ihn nicht schnell genug löschst, brennt das ganze Büro. So wird man wirklich trainiert“, sagt Konnow. Trotzdem wird Virtual Reality voraussichtlich ein Nischenprodukt bleiben. „Wir befassen uns deswegen nicht nur mit VR, sondern legen unseren Fokus vor allem auf die neuen Technologien wie Augmented Reality, Künstlicher Intelligenz und der digitalen Optimierung von Unternehmen“, erzählt Konnow. Das Team von weltfern hat sich von Anfang an gegen Investoren entschieden, sie wollen aus eigener Kraft wachsen. Was sie vereint, ist vor allem ihre Expertise in Sachen Technologien, aber auch das Gespür für Design und eine gewisse Macher-Mentalität: „Wir sind sehr aktiv und entwickeln große Projekte, mit denen wir potentiell mittelfristig auch das Gesicht der Stadt Hamburg verändern können“, so viel verrät Groghanz bereits und lächelt.

> **„Wir schaffen den Spagat zwischen Unterschiedlichkeit und Zusammenhalt.“**

01.
Das Team von weltfern interactive (v. l.): Ingmar Konnow, Emil Guder, Tomy The Robot, Chloé Artignan, Christian Grohganz

02.
Die Geschäftspartner mit VR-Brillen und den passenden Handcontrollern.

01.

02.

EIN BESUCH IN DER NÄCHSTEN REALITÄT

In Hamburg finden Sie einige Möglichkeiten Virtual Reality selbst auszuprobieren. Eine ist das VRHQ im Kreativspeicher. Erleben Sie gemeinsam mit Freunden, Kollegen oder Familie eine virtuelle Gondelfahrt über den Hafen, Konzerte oder probieren Sie „Tower Tag“, das Lasertag der Zukunft aus. Mehr Infos: www.vrhq.de