

# Der Duft der Dollars

**Den New Yorker Designer Marc Ecko darf man Wunderkind nennen. Der ehemalige Graffiti-Sprayer entwirft Mode, verlegt Zeitschriften und berät Hiphop-Stars. Jetzt hat er ein neues Spielfeld entdeckt: Videogames**



Oben: Artwork aus dem neuen Ecko-Video game. Unten: Mark Eckos Modelinien und Accessoires sind bei Rappern wie 50 Cent oder Fat Joe (Foto aus dem aktuellen Katalog) extrem beliebt

Wer Marc Ecko gegenüber sitzt, fragt sich: Was habe ich in meinem Leben falsch gemacht? Der Designer spricht über Millionenbeträge so beiläufig wie andere vom Wetter. Wenn Ecko von seiner Arbeit erzählt, wird einem schwindelig: Er besitzt mehrere Modelinien, veröffentlicht ein Lifestyle-Magazin, arbeitet mit den Stars der Hiphop-Szene zusammen – und jetzt hat er mal eben ein Computerspiel produziert. Der Mann scheint niemals zu ruhen. Dass er ein weltweit erfolgreiches Unternehmen mit über 500 Mitarbeitern leitet, hält Ecko für nichts Besonderes: „Das funktioniert ganz simpel. So einfach wie ein Brettspiel.“

Die Lifestyle-Ikone ist erst 33 Jahre alt. Und wirkt trotz des Ruhms gelassen und bodenständig. Vor zwölf Jahren hat der New Yorker Graffiti-Künstler zusammen mit seiner Schwester und einem Freund die Modefirma \*ecko unltd. gegründet. Der in der Garage seiner Eltern entworfene Street-Style wurde schnell zum Renner. Ursprünglich hat Ecko Pharmakologie studiert. Dass er sich für einen kreativen Beruf entschieden hat, verdankt er der Kritik seiner Kunstlehrerin: „Die fand meine Auffassung von Kunst destruktiv und meinte, ich verschwende nur meine Zeit damit. Außerdem würde ich als Pharmakologe viel mehr Geld verdienen – das hat mich motiviert. Ich wollte den Leuten zeigen, dass ich es trotzdem schaffen kann“, sagt Ecko. Jetzt macht das Wunderkind mit seinem Unternehmen Marc Ecko Enterprises rund eine Milliarde Dollar Umsatz im Jahr. Was mit einer Mini-Kollektion aus sechs Graffiti-T-Shirts begann, umfasst mittlerweile über zehn Modelinien für Erwachsene, Kinder und sogar Hunde. Außerdem entwirft Ecko Accessoires und produziert zusammen mit dem Rapper 50 Cent Kleidung für die erfolgreiche Firma G-Unit Clothing Company. Und nun kommt „Getting Up: Contents under

Pressure“, sein erstes Videospiel. Inhalt: Der Spieler steuert den Graffiti-Sprayer Trane, der seinen Namen in der ganzen Stadt bekanntmachen will. Das missfällt sowohl der Polizei als auch rivalisierenden Gangs – Bandenkämpfe und Verfolgungsjagden gehören bald zu seinem Alltag. In der deutschen Version wird Trane vom Rapper Afrob gesprochen.

Ob er manchmal den Überblick über seine vielen Projekte verliert? „Niemand“, sagt Ecko entschlossen. Nur einmal hat er gedacht, dass ihm alles zu viel wird: „Als mir zum ersten Mal mit Schrecken bewusst wurde, wie viel Geld ich verdiene. Aber das ist schon viele Jahre her.“

Als nächstes wird der Designer zusammen mit MTV den Film zu seinem Spiel „Getting Up“ produzieren. Außerdem will er sich um seinen neuen Shop am Times Square kümmern. Und er will noch viel mehr Videospiele produzieren. Es wird ihm gelingen. *Nina Ernst*  
„Getting Up“ ist für PC, PS2 und Xbox erhältlich und kostet 49,99 Euro.



Spielheld Trane will berühmt werden

So sehen Millionäre aus: Marc Ecko macht mit 33 Jahren eine Milliarde Dollar Umsatz pro Jahr

## „Keine Waffen“

Marc Ecko über sein neues Videospiel, New Yorker Politiker und einen nervösen Graffiti-Sprayer

**MAX** Warum ein Graffiti-Video game?

**MARC ECKO** Ich habe Videospiele immer geliebt. Vor acht Jahren habe ich angefangen, die Geschichte zu schreiben und die Charaktere zu entwerfen. Ich wollte den Leuten die Graffiti-Szene nahebringen und wusste, dass Videospiele viel ergreifender sein können als Filme.

**MAX** Hat das Spiel Bezug zur Realität?

**ECKO** Ja, sicher. Ich wollte Schluss machen damit, wie die breite Masse auf Graffiti reagiert. Die Menschen verstehen die Graffiti-Kultur nicht. Also habe ich ein Spiel gemacht, um die Leute an das kontroverse Thema heranzuführen. Viele erschreckt es, dass es jetzt ein Graffiti-Game gibt. Ich habe Politiker eingefügt, die so reagieren, wie ich es erlebt habe. Der New Yorker Politiker Peter Vallone zum Beispiel geht schon lange gegen die Graffiti-Szene vor. Er hat gegen die Veröffentlichung des Spiels protestiert. Kürzlich hat jemand Anti-Vallone-Sprüche an Wände gesprüht. Witzig, denn der Charakter im Spiel macht dasselbe.

**MAX** Was war Ihnen wichtig?

**ECKO** Dass die Spielfigur keine Pistole trägt. Sie macht nichts wirklich Gewalttätiges. Es gibt viele Videospiele, in denen man Leute erschießt. Meines ist nicht so brutal. Es gibt einen Moment, in dem der Held eine Waffe tragen soll, um sich zu verteidigen – er wird nervös und lässt sie fallen.

**MAX** Ist das Spiel mehr als ein Werbegag?

**ECKO** Viele fragen mich, wie ich von der Mode zu Spielen gekommen bin. Ich denke von mir nicht in solchen Kategorien. Ich sehe mich nicht als Modedesigner, sondern als Anbieter von Inhalten. Als jemanden, der den Lifestyle versteht.