

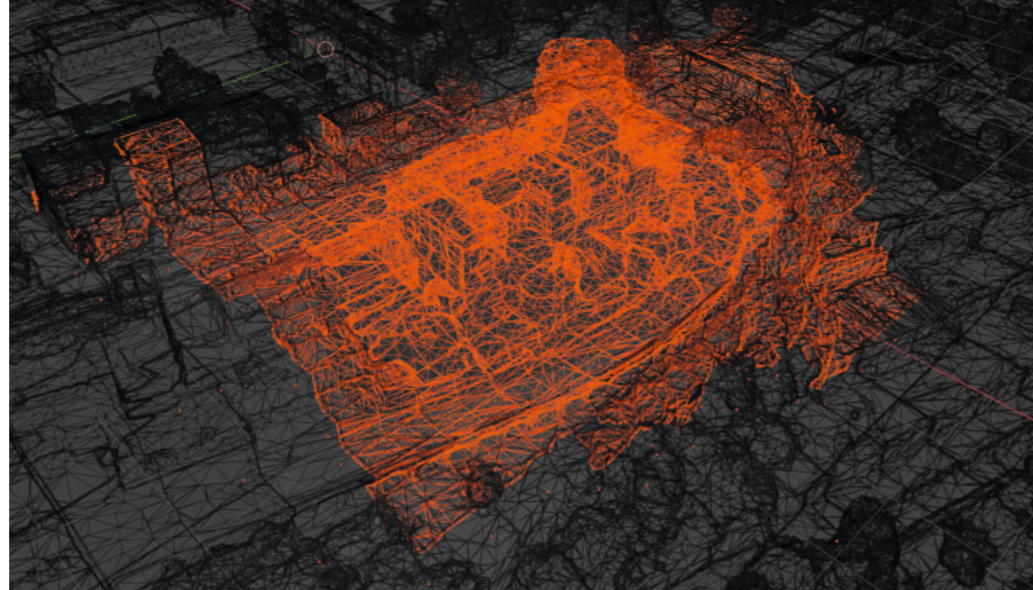
Rethink, Rebuild, Restart! – Games

In den letzten beiden Ausgaben von Friedhof und Denkmal haben wir Ihnen aktuelle Einblicke in die digitalen Entwicklungen des Museums gegeben. Mit dem durch die Kulturstiftung des Bundes geförderten Projekt *Rethink, Rebuild, Restart!* ist im Laufe des Jahres kontinuierlich an einer virtuellen Museumsversion gearbeitet worden, welche in Zukunft den physischen Ausstellungsraum ergänzen und um partizipative Ansätze bereichern wird. Ab Januar 2022 kann das virtuelle Museum über den eigenen Webbrowser besucht werden.

Nachdem nun in den letzten Monaten die technischen und inhaltlichen Grundsteine für *Rethink, Rebuild, Restart!* gelegt worden sind, stellen wir Ihnen nun nach und nach auch die speziell für das Projekt entwickelten digitalen künstlerischen Positionen vor. In Kooperation mit der Kunsthochschule Kassel sind unter Leitung von Prof. Auriea Harvey, Künstlerin und Gamedesignerin, unter dem Projekttitel *Afterlife* digitale Kunstwerke rund um die Themen Sterben, Tod, Trauer, Bestatten und Gedenken entstanden. Studierende der *Games Class* haben in der Auseinandersetzung mit dem Museum für Sepulkralkultur dabei eine Reihe sehr unterschiedlicher Kunstwerke und Annäherungen an die Themen des Museums entwickelt. Die Arbeiten werden im Laufe des Jahres 2022 in die virtuelle Museumsanwendung eingebunden und können dort von Besucher*innen interaktiv erfahren werden.

„Game Over – Letzten Speicherpunkt laden?“

Nicht nur im Museum für Sepulkralkultur, sondern auch in Videospiele nimmt der Tod oft eine zentrale Rolle inmitten des Geschehens ein. Kaum ein Game kommt



ohne den Tod des eigenen Avatars¹ bzw. der Spielfigur aus. In den meisten Spielen ist der „in game death“ nicht etwa als Endpunkt gedacht, sondern zunächst nur als temporäres Hindernis. Eine Funktion, welche es den Spieler*innen ermöglicht, neue Herangehensweisen zum Überwinden von Problemen zu finden oder neue Methoden für das Meistern schwieriger Situationen anzuwenden. Auch das Ausprobieren alternativer Entscheidungen ist hierdurch möglich, teilweise sogar implizit von den Spieleentwickler*innen angestrebt. Manche Spiele bestrafen die Spielenden jedoch auch für mehrfaches oder sogar schon für einmaliges Versagen mit dem Löschen des aktuellen Spielstands und der Spielfigur, dem sogenannten *Permadeath*, nach dem das gesamte Spiel neu begonnen werden muss. All diese Ansätze geben den Spielenden durch ein direktes Feedback die Option, aus getroffenen Entscheidungen zu lernen und die eigenen Erfahrungen letztendlich für ein optimales Vorgehen zu nutzen. Eine Möglichkeit, die uns der reale Tod nicht gestattet.

¹ Der Avatar stellt die digitale Manifestation des Spielenden dar, oftmals in Form einer spezifischen Figur, mit spezieller Hintergrundgeschichte, speziellen Motivationen, Wünschen usw.

Afterlife – Teil 1

Der Tod als handlungstreibendes narratives Element und spielbestimmendes Motiv spielt bei allen im Rahmen von *Afterlife* entwickelten Arbeiten eine Rolle. Aus ganz unterschiedlichen Richtungen nähern sich die Studierenden den Thematiken und zeigen diverse Methoden der künstlerischen Auseinandersetzung und Aufarbeitung. Mit *Sitting Shiva* beleuchtet Joshua Gundlach in seiner Arbeit eine jüdische Tradition im Umgang mit dem Tod von Angehörigen und das wortwörtliche Durchschreiten eines Trauerprozesses als hinterbliebene Person.

Albert Gesk untersucht in seiner Arbeit hingegen die Fragen, was bleibt, wenn die Merkmale der physischen Existenz verschwinden, das Überdauern einer spirituellen Existenz nicht rational geklärt werden kann und wie das Erhalten der Erinnerung an einen Menschen hier die Angst vor dem Tod nehmen kann.

Die Frage, ob Videospiele als eigenständige Kunstform oder eher als interaktives Medium für künstlerisches Erzählen betrachtet werden können, wird nach wie vor, teilweise durchaus kontrovers, diskutiert. Spätestens seit Bill Violas sog. experimentellem „Art-Game“ *The Night Journey* (2007–2018) sind Games jedoch im kunstwissenschaftlichen

Diskurs angekommen. Fernab etablierter bildender Künstler*innen setzt sich eine vielfältige Industrie mit der Entwicklung ganz eigener Ästhetiken, Form- und Bildsprachen auseinander und lässt so erzählerisch und visuell dichte digitale Werke entstehen, welche mit dem überholten Vorurteil seichter Nischenunterhaltung für Kinder rein gar nichts zu tun haben.

Im Folgenden stellen wir zwei der künstlerischen Arbeiten und ihre Urheber mittels geführter Interviews und visueller Einblicke vor: *Desperate Attempt*, Albert Gesk, 2021, und *Sitting Shiva*, Joshua Gundlach, 2021.

Feodora Heupel

Feodora Heupel M.A., Kunsthistorikerin, arbeitet seit Januar 2021 als wissenschaftliche Projektleiterin für *Rethink, Rebuild, Restart!* im Museum für Sepulkralkultur.

Das Projekt wird gefördert durch

dive_in
Programm für digitale Interaktionen



KULTURSTIFTUNG
DES
BUNDES

Gefördert durch



NEU
START
KULTUR



KUNSTHOCHSCHULE
KASSEL

„Desperate Attempt“

Interview mit Albert Gesk

1. Worum geht es in Deiner Arbeit?

Wie gehen nicht religiöse Menschen mit der Angst vor dem Tod um?

Das ist der grundlegende Ausgangspunkt meiner Arbeit. Mit dieser Arbeit versuche ich, mein Verhältnis zur Angst vor dem Tod als Agnostiker zu entschlüsseln und zu verstehen.

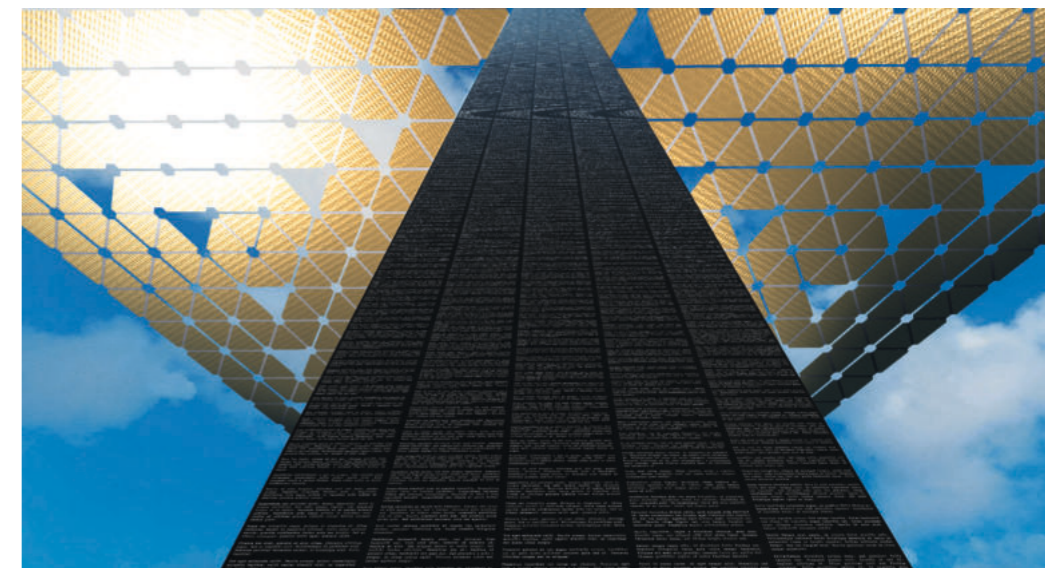
Dabei bemühe ich mich, meinen Lösungsversuch bis an die Grenzen der Realität voranzutreiben, indem ich einen Monolithen baue, in den die letzten Worte eingraviert werden sollen, geschrieben von denen, die Angst haben, vergessen zu werden.

Als Träger ihres spirituellen Seins soll der Monolith in die Tiefen des Weltraums geschossen werden, um den Monolithen vor den Gefahren der Menschheit zu schützen. Während sich der Monolith von der Erde entfernt, verschafft er die Gewissheit, dass der Beweis für ihre *spirituelle Existenz* noch lange nach dem Aussterben der Menschheit in ferner Zukunft gesichert sein wird, um den Nichtgläubigen

ein starkes Gefühl der Sicherheit zu geben. So wird der spirituelle Existenzbeweis zu ihrer Pseudoreligion, ihrem Glaubensanker und ihrem Mechanismus zur Bewältigung des Todes.

2. Welche thematischen Schwerpunkte lotest Du in Deiner Arbeit aus?

Der ursprüngliche Gedanke hinter dem Projekt war, sicherzustellen, dass meine Existenz nach meinem Tod nicht in Vergessenheit gerät. Die Vorstellung, in Vergessenheit zu geraten, war für mich beängstigender als der physische Tod selbst, da dies den Tod meines Geistes bedeutet, als hätte ich nie existiert. Indem ich meine letzten Worte in den Monolithen eingravierte (*einen Gegenstand, der dazu entwickelt wurde, um dem Test der Zeit standzuhalten*), sollte mir das Wissen, dass ein unzerstörbarer Beweis für meine Existenz in dieser Welt bleiben würde, Frieden bringen. Erst an diesem Moment bemerkte ich, dass





ich versucht hatte, mein eigenes Glaubenssystem zu schaffen.

Doch die Oberflächlichkeit dieses Glaubenssystems war offensichtlich. Was nützen meine letzten Worte, wenn andere dadurch kein umfassendes und zugleich emotionales Verständnis über mich erhalten? Ich war gefangen in einer Endlosschleife, in der ich über die Bedeutung des Erinnerns und seine Umsetzbarkeit rätselte.

Die Ironie, etwas geschaffen zu haben, das starke Ähnlichkeit mit religiösen Systemen aufweist, obwohl ich versucht habe, mich davon zu lösen, könnte uns einen Einblick in die Bedeutung der Religion in der modernen Gesellschaft als Bewältigungsmechanismus für unsere todesängstliche Natur geben. Außerdem fordert das Werk seine Betrachter*innen dazu auf, selbst über ihre Gedanken zur Todesangst zu reflektieren, indem sie ihre *hypothetischen* letzten Worte hinterlassen. Fragen wie beispielsweise „Wie gehen wir mit der Angst vor dem Vergessen werden um?“ oder „Wie fasst man die Essenz seiner Seele innerhalb von 300 Zeichen zusammen?“ sollen die Betrachter*innen beunruhigen und zum Nachdenken animieren.

3. *Gibt es eine spezielle Zielgruppe / Zielgruppen, an die Du Dich mit Deiner Arbeit richten möchtest?*

Forschungspsycholog*innen argumentieren, dass Religion aus der Angst vor dem Tod geboren wurde (Sheldon Solomon, 2015). Im gesamten Museum sehen wir die Thematisierung dieser religiösen Mechanismen, die bei der Bewältigung des Todes helfen, indem sie Kulturen prägen, Rituale schaffen und dem Tod eine Bedeutung geben. Doch wie findet der nicht religiöse Teil der Bevölkerung seinen Frieden? Wo kann der nicht religiöse Teil der Bevölkerung seinen Frieden finden, denn es wird erwartet, dass der Anteil einer nicht religionsgebundenen Bevölkerung in den nächsten fünf Jahrzehnten stetig wachsen wird, insbesondere in den jüngeren Generationen des Westens? Meine Arbeit möchte allen, die noch auf der Suche nach ihrem Frieden sind, die Möglichkeit geben, über ihre Angst vor dem Tod und die Rolle, die die Religion bei der Bewältigung dieser Angst spielt, nachzudenken.

4. *Hast Du Dich mit der Thematik des Museums für Sepulkralkultur schon vorher auseinandergesetzt? Wo haben sich für Dich interessante Anknüpfungspunkte ergeben und wie hast Du Dich der Idee zu Deiner Arbeit genähert?*

Das Museum für Sepulkralkultur ist aus meiner Sicht ein besonderer Ort, der seinen Besucher*innen die Möglichkeit bietet, über

ihr Verständnis zu den Themen Tod, Sterben, Religion und Trauer nachzudenken. Unabhängig von den gewöhnlichen Themen der Sammlung des Museums wollte ich verschiedene Fragen in Bezug auf diese Themen stellen. Zum Beispiel, ob es möglich wäre, die Beteiligung des Glaubens an der Bestattungskultur auszulassen oder wie sich die Bestattungskultur in der Zukunft weiterentwickeln würde?

Mit meiner Arbeit möchte ich eine Lücke füllen, die in der Diskussion über diese Themen offen bleibt.

5. *War die Story/ der Umgang mit dem Thema Tod in Deinem Game etwas, worüber Du schon vor Beginn des Projekts nachgedacht hast, oder hat sich die Thematik erst im Laufe der Auseinandersetzung mit Afterlife entwickelt? Gibt es Impulse, mit denen Du zu Beginn Deiner Arbeit nicht gerechnet hast?*

Die Arbeit ist ein Resultat meines Umweges über meine früheren Gedanken zum *Virtual Tomb Preservation Project* und *Die Digitalisierung und Virtualisierung von Friedhöfen*. Zwei Projekte, die sich jeweils mit ähnlichen Themen beschäftigten: 1. Die Erhaltung von verlassenen und vergessenen Gräbern durch Grabdokumentation, archäologische Analyse, Erfassung und Übernahme und 2. Die mögliche Entwicklung der Bestattungs- und Gedenkkultur durch die Einführung von MUVE², einem virtuellen Friedhof, der für alle und überall zugänglich ist. Was mir bei meinem Besuch im Museum auffiel, war die fehlende Verbindung der Sammlungen zu den jüngeren Generationen; das Fehlen einer Schnittstelle zu einer größtenteils nicht religiösen Bevölkerung, die eine

2 MUVE: multi-user virtual environment.

ganz andere Einstellung zu den Themen Tod, Religion und den Menschen selbst hat. Daher war es mir wichtig, diese Bezüge aus meiner eigenen Sichtweise herzuleiten.

6. *Unterscheiden sich Deiner Meinung nach digitale Spiele im Umgang mit den Themen Tod, Sterben, Religion und Trauer von anderen künstlerischen Medien?*

Wie in jedem anderen Medium auch, ist die Art und Weise, wie sich die Themen Sterben, Tod, Religion und Trauer in Spielen manifestieren, rein von der Intention ihrer Gestalter*innen bestimmt, genauso wie der Tod manchmal in der Literatur, im Film und in der Musikindustrie komödiantisch dargestellt wird.

Das Besondere an Spielen ist die Notwendigkeit der Interaktion mit den Benutzer*innen. Die häufige Anforderung, Mechanismen zu schaffen, um bestimmte Verhaltensweisen der Spielenden zu fördern oder zu entmutigen, bedeutet, dass das Konzept des „Todes“ zum intuitivsten Weg wird, um den Spieler*innen zu zeigen, was sie nicht tun sollten. So wird der Tod viel zu oft als Mechanismus der Bestrafung und Entmutigung in Spielen eingesetzt. Problematisch an diesem Ansatz ist, dass die Ernsthaftigkeit und Bedeutung der oben genannten Themen in Mainstream-Titeln³ oft untergeht und nicht diskutiert wird, vor allem in Spielen, die den Akt des Tötens als Hauptreiz anpreisen. Wenn jedoch die Themen Sterben, Tod, Religion und Trauer von den Autor*innen

3 Mainstream-Titel: Spiele welche sich bewusst an vorherrschenden kulturellen Trends orientieren und sich an ein breites Publikum richten, bzw. massentauglich sind.



bewusst thematisiert werden, ist das Potenzial der Interaktivität in Spielen nicht zu unterschätzen.

7. *Können digitale Games Spieler*innen einen anderen Zugang zu Tod und Trauer geben bzw. bei der Auseinandersetzung damit oder bei der Aufarbeitung helfen?*

Der Unterschied zwischen Spielen und anderen künstlerischen Medien besteht darin, dass sie die Beteiligung der Spielenden verlangen. Diejenigen, die sich dafür entscheiden, mit einem Spiel zu interagieren, können nicht mehr als passives Publikum definiert werden. Stattdessen wird der Begriff *Spieler*in*“ oder *User*in*“ verwendet, der die aktive Beteiligung beschreibt. Diese Fähigkeit, etwas von seinen Nutzer*innen zu fordern, verhindert, dass sie in einer passiven Rolle verharren. Das bedeutet oft, dass die Spieler*innen viel mehr in den Charakter, den sie verkörpern, involviert sind, wenn sie nicht schon in sich selbst eingetaucht sind, da sie nicht mehr nur unbeflusste Betrachter*innen, sondern aktive Mitglieder sind.

8. *Kann eine ernsthafte Auseinandersetzung mit Tod und Sterben in Videogames gelingen?*

Obwohl sie im Vergleich zur Geschichte der Literatur, des Films und der Musik noch unerfahren sind, sind Spiele doch nur ein weiteres Medium, die es ihren Autor*innen ermöglichen, ihre Gedanken auszudrücken und ihre Geschichten zu schildern. Ähnlich wie bei der Musik, wo die Reichweite von komplexen klassischen Stücken bis hin zu kommerziellen, oberflächlichen Popsongs variiert, gilt dies auch für Spiele. Die Absicht und die Ausführung der Künstler bestimmen die Qualität und das Ergebnis des Spiels.

9. *Gibt es ein Spiel oder Spiele, welches Du in Bezug auf die angesprochenen Themen rund um Tod, Sterben und Religion besonders interessant findest?*

Meine erste Wahl wäre *What Remains of Edith Finch*, ein Spiel, welches durch seine Erzählweise und künstlerische Ausrichtung besticht. Wer wissen möchte, was das Genre Games als exzellentes Erzählmedium zu bieten hat, sollte mit diesem Spiel anfangen.

Albert Gese (geb. 1997) ist interaktiver Künstler und Game Design-Student der Kunsthochschule Kassel. Sein Fokus liegt auf der Gestaltung von Erfahrungen und der Förderung kritischer Partizipation zwischen Publikum und seinen Arbeiten.