

memory bouquet – Interview mit Yifan Zhou

Rethink, Rebuild, Restart! – Games

Mit dem durch die Kulturstiftung des Bundes geförderten Projekt *Rethink, Rebuild, Restart!* ist im Laufe des letzten Jahres kontinuierlich an einer virtuellen Museumsversion gearbeitet worden, welche in Zukunft den physischen Ausstellungsraum ergänzen und um partizipative Ansätze bereichern wird. Zeitnah wird das virtuelle Museum über den eigenen Webbrowser besucht werden können. Im Folgenden stellen wir eine weitere der künstlerischen Arbeiten und ihre Urheberin im Interview und mittels visueller Einblicke (s. *Stills* S. 45) vor: *memory bouquet* von Yifan Zhou.

1. Worum geht es in Deiner Arbeit?

Meine Arbeit ist ein Weg für Menschen, mit ihren Verstorbenen zu kommunizieren. Die Idee ist, dass sich der Wachsfluss langsam mit kleinen Blumen füllt, die lieb gehaltene Erinnerungen an Verstorbene repräsentieren. Wie eine Art digitales Kondolenzbuch. Noch wichtiger ist, dass die kleinen Blumen zeigen,



dass diese Menschen, obwohl sie verstorben sind, nicht vergessen werden.

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

Die Erinnerung an verstorbene Menschen.

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

Meine Arbeit ist für alle Menschen, die eine solche Erfahrung mit dem Verlust eines geliebten Menschen schon erleben mussten.

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?

Vor dem Projekt eher nicht. Die weißen Blumensträuße im Erdgeschoss des Museums im Rahmen der Ausstellung *Memento* haben mich inspiriert. Sie wurden von der Künstlerin Karolin Bräg in einem Friedhofsladen gekauft und mit Wachs versiegelt. Die Farbe verblasste nach einiger Zeit, aber ihre Formen blieben erhalten. Ein bisschen wie die Erinnerungen an unsere verlorenen Verwandten. Jedes Mal, wenn wir uns an sie erinnern, hat die Erinnerung mehr und mehr an Farbe und Schärfe verloren, aber die Form und der Bedeutungsgehalt bleibt identisch. So, wie diese Grabblumen den Kummer und die Sehnsucht der Hinterbliebenen zeigen, will auch meine Arbeit diese Emotionen zeigen.

Karolin Bräg
Blumensträuhe, 1994, Detail

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?

Ja, ich habe schon zuvor Projekte in Bezug auf das Thema Tod gemacht, nach dem Tod meiner Großeltern.

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

In Vergleich zu anderen künstlerischen Medien können Videogames durch die Interaktionsmöglichkeit Emotionen und Gefühle besser übertragen.

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

Für jeden ist es schwierig, sich dem Tod eines geliebten Menschen zu stellen, auch wenn jeder seine eigenen Umgehensweisen hat, damit umzugehen, sei es durch Gespräche mit Freunden, einem Kirchenbesuch oder das Praktizieren von kulturellen Traditionen. Das Ziel meines Projekts ist es, mithilfe moderner Technologie und Spielinteraktionen eine digitale Darstellung dieser Trauermethoden zu erstellen. Ich denke, dass Spiele den Zugang zu diesem Thema erleichtern können, da sich der Spielende nicht nur als außenstehende*r Konsument*in sieht, sondern als Teil des Mediums.

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

Eine ernsthafte Auseinandersetzung mit Tod und Sterben ist unabhängig von dem verwendeten Medium. Es kommt auf die Art der Präsentation durch den/die Künstler*in an.

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

Das Videogame *Graveyard* von Tales and Tales beschreibt das Leben und den Tod als eine romantische Poesie. Die Spielfigur ist eine alte Frau, die den Friedhof besucht. Sie spaziert herum, setzt sich auf eine Bank und hört ein Lied. Jederzeit kann der Tod zu ihr kommen.

Yifan Zhou ist Künstlerin und studiert Games an der KHS Kassel bei Professorin Auriea Harvey.

Das Interview führte Feodora Heupel, die das Projekt im Jahr 2021 wissenschaftlich leitete.

Das Projekt wird gefördert durch

dive_in
Programm für digitale Interaktionen


cdw stiftung

**KULTURSTIFTUNG
DES
BUNDES**



KHK GAMES
KUNSTHOCHSCHULE
KASSEL

Gefördert durch

 Die Beauftragte der Bundesregierung für Kultur und Medien
**NEU
START
KULTUR**

