



„Sitting Shiva“

Interview mit Joshua Gundlach

1. Worum geht es in Deiner Arbeit?

In meiner Arbeit *Sitting Shiva* betreten die Spielenden ein jüdisches Haus in Trauer. Es ist ein Labyrinth, in dem sich die Raumanordnung kontinuierlich verändert. Man ist alleine im Haus, doch die Räume verändern sich, Tische werden gedeckt und abgeräumt, und man hört immer wieder Stimmen. Ein singender Schatten erscheint immer wieder, während man durch das Haus geht. Suchend nach einem Ausgang.

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

Der Fokus meiner Arbeit liegt in den Bereichen Trauer, Judentum und Musik. Der Trauer nähere ich mich dabei psychologisch und symbolisch durch ein labyrinthhaftes Haus und durch die Geschichte, die es erzählt. Judentum bietet dafür die Bühne. Die Symbole sind jüdisch, der Trauerritus, der erzählt wird, ist das Schiwa-Sitzen, eine einwöchige intensive Trauerzeit. Musik bedient beide anderen Punkte. Die traditionellen Trauergebete, das Zeit-Vergehen und die Erinnerungen, die durch das Haus hallen, werden musikalisch eingefangen.

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

Meine primäre Zielgruppe wären junge Menschen im Teenager- und jungen Erwachsenenalter, die gerne Spiele spielen und die einfach Neugierde am Judentum mitbringen.

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?

Tod, Trauer und Sterbebegleitung sind mir in meinem Leben öfter schon begegnet. Das Museum hatte ich auch schon ein paar Male besucht und jedes Mal etwas für mich mitgenommen. Thematisch hat mich besonders die Ausstellung zu Beerdigungsriten und Trauer in verschiedenen Kulturen und Religionen interessiert.

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?

Ich wusste früh, dass ich die Geschichte dieses Hauses erzählen wollte, mit Trauer als ein

Labyrinth. Ich erlebte gerade eine schwierige Trauerbegleitung und nahm die damit einhergehenden Gefühle mit in meine ersten Entwürfe. Diese waren aber noch zu abstrakt. Ich brauchte mehr Substanz und eine konkrete Geschichte.

Erst im Laufe von *Afterlife* kam die Idee hinzu, Judentum hinein zu holen (nach Gesprächen mit meinem Rabbiner und meiner Professorin). Musik kam als letztes Medium hinzu. Es gab das Feedback, dass meine ursprüngliche Musik zwar atmosphärisch war, aber noch nicht so wirklich den Effekt hatte, den ich wollte. Als ich ein Lied aufnahm und hineinproduzierte, brachte es eher die Reaktionen, die ich erhofft hatte. Von da an nahm ich immer mehr Lieder auf und baute sie ein, bis von der ursprünglichen Musik kaum noch etwas übrigblieb.

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

Jedes Medium unterscheidet sich von allen anderen Medien darin, wie es mit diesen Themen umgeht und umgehen kann. Das Schöne an Mischmedien wie etwa Spielen ist, dass sie aus vielen Medien das Potential schöpfen und entfalten können (visuelle Kunst, Musik, Programmieren ...) und dann im Zusammenspiel strahlen.

Die Stärke des Spiels ist die Immersion. Nicht

der Charakter im Film, ICH öffne diese Tür. ICH wähle, was ich sage etc. Natürlich ist alles scripted. Es gibt nur den Schein, die Illusion der Wahl, da ich als Spielermacher vorher ausgesucht habe, was passieren kann. Aber es erlaubt ein sehr intensives und nahes Erleben mit starker Katharsis und emotionaler Annäherung, die in anderen Medien anders, aber nicht genauso möglich ist.

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

Absolut. Aber nicht alle Menschen in allen Situationen werden dafür gerade Platz haben, und es sollte auch nicht erzwungen werden. Spiele werden, zum Beispiel mit Virtual Reality, in der Angsttherapie eingesetzt. Auch Meditations-Apps sind bei emotionalen Krisen schon seit Jahren in dem medizinischen Fokus der mentalen Gesundheit gerückt. Das Potential der Spiele als Mittel der Begleitung, Aufarbeitung und auch als Lernmittel ist bekannt. Als Mittel der Trauerbegleitung fänden sie bestimmt auch Platz.

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

Natürlich. Genauso wie in allen anderen Medien haben Spiele das Potential der Ernsthaftigkeit.

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

Da möchte ich drei Spiele nennen: *What Remains of Edith Finch* (Giant Sparrow, 2017), *Undertale* (Toby Fox, 2015), *That Dragon, Cancer* (Numinous Games, 2016).

Joshua Gundlach ist Künstler und Absolvent der Klasse Games der Kunsthochschule Kassel. Sein Fokus liegt auf Spielen, Illustration, Animation und Grafikdesign.

