



Abb. 1 Tale of Tales: *Sunset*

«TOD UND ÖKONOMIE SIND DIE BEIDEN DINGE, UM DIE ES IN SPIELEN IM GRUNDE IMMER GEHT, ODER?»

Auriea Harvey ist Professorin für Games an der Kunsthochschule Kassel (KHK) und leitet dort seit 2019 zusammen mit Tobias Zarges die Games-Klasse. Harvey betreibt seit 2003 das mit Michaël Samyn gegründete Entwicklerstudio für Indie-Games Tale of Tales, ist Co-Autorin verschiedener Game-Design-Manifeste¹ und war Mit-Kuratorin des Notgames Fest in Köln.² Die von ihr koproduzierten Spiele (u. a. *The Path*, *The Endless Forest*, *The Graveyard*, *Luxuria Superbia*, *Sunset*)³ wurden auf internationalen Festivals vorgestellt und vielfach ausgezeichnet. Tobias Zarges, Absolvent der KHK, entwickelt seit seinem Studium der Visuellen Kommunikation Indie-Spiele und stellt seine Games und andere musikalisch-visuelle Arbeiten international aus.⁴ An der KHK begleiten Auriea Harvey und Tobias Zarges die Entwicklung innovativer Games-Formate. Wir haben mit ihnen über ihren Zugang zu Computerspielen und zur Games-Lehre gesprochen.

Christine Hanke Kann es so etwas wie eine Politik des Spiels und des Spielens geben und wenn ja auf welche Weise? Inwiefern können Spiele uns ermöglichen, alternative Zukünfte zu erforschen? Gibt es dabei eine politische Dimension? Wie würdet ihr die Beziehung zwischen Spielen (*games*), Spielen (*play*) und Gesellschaft und Politik beschreiben?

Auriea Harvey Natürlich, denn Spiele sind uralt und Teil der Kultur und somit mit allen Dingen verbunden, in vielerlei Hinsicht. Die mathematische Spieltheorie selbst ist eine Perspektive auf die Gesellschaft, die nach einem Weg sucht, Menschen zu manipulieren oder auf die eine oder andere Art und Weise zu beeinflussen. Und auch digitale Spiele tun das. Man schaue sich nur die Spiele an, die als Trainingssimulationen für das Militär verwendet werden, oder die Tatsache, dass Drohnen mit einem Joystick gesteuert werden, usw. All diese Dinge sind augenfällig. Sie sind offensichtlich miteinander verbunden. Ob sie es sein sollten, ist eine andere, philosophische Dimension, die vielleicht den Rahmen

¹ U. a.: Auriea Harvey, Michaël Samyn: Realtime Art Manifesto (Präsentation im Rahmen des Medi@terra Festival of Art and Technology, Athen 4.–8.10.2006), in: *Tale of Tales*, 12.10.2006, tale-of-tales.com/tales/ram.html (22.5.2021). Weitere Arbeiten sind zu finden unter tale-of-tales.com/tales (22.5.2021).

² Das Notgames Fest fand in den Jahren 2011, 2013 und 2015 als Festival und Ausstellung für alternative Spiele am Cologne Game Lab der Fachhochschule Köln statt, Cologne Game Lab: *Notgames Fest*, colognegamelab.com (22.5.2021).

³ *The Path*, Tale of Tales, BE 2009; *The Endless Forest*, Tale of Tales, BE 2005; *The Graveyard*, Tale of Tales, BE 2008; *Luxuria of Suberbia*, Tale of Tales, BE 2013; *Sunset*, Tale of Tales, BE 2015.

⁴ Ein Überblick über die Arbeiten findet sich auf seiner Website, Tobias Zarges, tobiaszarges.com (22.5.2021).

dieser Diskussion sprengt, aber gleichzeitig die Art und Weise ist, wie ich die Dinge angehe: Nur weil man etwas tun kann, heißt das nicht, dass man es auch tun sollte. Und ich denke, das gilt auch für Spiele. Für mich muss ein Spiel, das politisch ist, auf eine sehr bewusste Weise gemacht werden. Was ich damit meine, ist, dass man das Spiel nicht als Propaganda gestalten sollte, sondern als ein Hilfsmittel, um z. B. das Verständnis eines Themas, einer Geschichte, einer Situation oder der Welt zu erleichtern. Die Dimension der Politik ist allerdings ein bisschen problematisch, weil Spiele ja sehr einflussreich sein können. Aus Respekt vor dem Medium gehe ich davon aus, dass Spiele so viel mehr sein können als nur ein Werkzeug für Propaganda, zur Einflussnahme oder um Empathie auszulösen. Oft werden Videospiele ohne jede Art von bewusster politischer Verantwortung gemacht. Ich meine damit vor allem Mainstream-Videogames und weniger die Entwickler_innen von kleinen Indie-Games, bei denen es mehr um gelebte Erfahrung geht. Mainstream-Spiele werden oft ohne die Verantwortung, ohne intentionale Autorschaft gemacht – das finde ich problematisch. Schwierig ist es auch, wenn Spiele als eine Art armselige Geste der Einflussnahme gedacht sind, um Einfluss gegen Geld auszuüben. Ich meine die vielen Werbung integrierenden Spiele. Ich empfinde diese Spiele auf eine andere Weise als politisch, weil sie mit der Wirtschaft verknüpft sind. Es gibt ja auch viele Spiele, die absichtlich süchtig machen, usw. Das ist für mich einfach eine weitere Ebene von Politik. All diese Phänomene sind interessant, denn das ist es, was Spiele sein können. Für mich sind Spiele als Element der Kultur in ihrem ganzen Spektrum politisch.

G.H. Ich habe zwischen den Zeilen herausgehört, dass du einen alternativen Weg siehst, um z. B. politische Fragen zu thematisieren. Wie können Spiele auf eine alternative Art und Weise von etwas handeln?

A.H. Eigentlich glaube ich nicht, dass Spiele von irgendetwas handeln müssen, um einflussreich zu sein. Oder sprechen wir nicht von Einfluss, sondern von Effekten. Ich habe oft versucht, die Phrase «dieses Spiel handelt von» aus meinem Wortschatz zu streichen. Dennoch wird man häufig in die Lage versetzt, das in gewisser Weise sagen zu müssen. Aber ich habe versucht, es zu eliminieren, weil ich denke, dass es dabei nicht um das geht, was Spiele sein können, um das, was sie sind. Sie können viel mehr sein als das, indem man sie gerade nicht auf das festlegt, wovon sie handeln. Ich nähere mich Spielen als etwas, das in den Köpfen der Leute gespielt wird. Sie denken sich sowieso ihre eigene Geschichte dazu aus, warum sollte man sie also nicht lassen? Normalerweise entwickle ich Werkzeuge, mit denen die Leute diese Geschichten, diese Spiele, in ihren Köpfen erschaffen können, um Teil der Welt zu werden, die ich kreierte habe. Aber was sie dort tun, ist normalerweise ihnen überlassen. In gewisser Weise spreche ich mit der falschen Person über Politik, denn ich möchte in meiner Arbeit nicht ausdrücklich sagen: Es geht um dies und das sollten Sie denken. Ganz im Gegenteil. Ich sage: Das ist die Welt, du trittst in sie ein,

ich gebe dir ein paar Dinge und du denkst, was du willst. Hier ist eine Situation, wie fühlst du dich in dieser Situation? Du bist diese Figur. Wie nimmst du wahr, wie sich diese Geschichte entwickelt, und was lässt dich diese Wahrnehmung über die Welt denken? Das ist ein Weg, wie ich an die Politik herangehe, in gewisser Weise von innen nach außen. Und in einem größeren Sinne habe ich versucht, anderen Spiele-Entwickler_innen zu ermöglichen, auf diese Weise über Spiele nachzudenken. Auf eine offene Art und Weise, nicht so, dass es um dieses oder jenes gehen muss, dass man dieses oder jenes tun muss, dass man dieses oder jenes fühlen muss. Wie kann ich es den Leuten ermöglichen, die Welt zu erkunden und dabei zu empfinden, was sie eben dabei empfinden?



Abb. 2 Tale of Tales:
The Endless Forest

G.H. In den Game Studies gibt es Diskussionen darüber, ob Narration einer starken Autor_innen-schaft bedarf und Spieler_innen notgedrungen der Narration der Autor_innen, der Game Designer_innen folgen. Wie kann man es Spieler_innen ermöglichen, ihre eigenen Erfahrungen innerhalb einer Spielwelt zu machen, die man bereitstellt oder baut?

A.H. Man lässt sie einfach laufen [lacht]. Sag ihnen einfach nicht, was sie tun sollen. Vielleicht tun sie, was sie wollen, wie das Leben in gewisser Weise. Aber das bringt andere Implikationen mit sich. Du lässt das Spiel auch als Autor_in los. Du hast die Welt angeboten, aber jetzt lässt du sie los. Bei den Spielen, die ich gemacht habe, haben Leute ein völlig anderes Spiel gespielt, als ich dachte, dass sie es spielen würden. Bei Multiplayer-Spielen spielen sie ein Spiel, von dem ich die Hälfte der Zeit nicht einmal etwas weiß. Sie schreiben mir, was sie beschäftigt und was sie tun, und das Einzige, was ich sagen kann, ist: «Okay, toll!» Aber ich weiß nichts über ihre Erfahrungen, und wenn sie mich z.B. über unser Spiel *The Endless Forest* reden hören, merken sie, worum es uns dabei geht oder worüber wir gesprochen haben, was wir mögen. Es ist einfach ein anderes Spiel für sie. Das ist in Ordnung, genau das macht die Qualität einer Spielwelt aus. Die Spieler_innen



Abb. 3 Tobias Zarges und Moritz Eberl: *Close*

müssen nicht mein Spiel, nicht meine Themen spielen.

C.H. Würdest du sagen, dass genau diese Art des Spielens in jedem Spiel und jedem Genre möglich ist? Oder geht es nicht darum, zu versuchen, das auf eine bestimmte Art und Weise zu ermöglichen?

A.H. Ich habe versucht, es ganz bewusst zu ermöglichen. Während es absolut in jedem Spiel möglich ist und auch passiert. Zum Beispiel *GTA 3* spielen, um mir einfach den

Sonnenuntergang anzuschauen, wie einer der Nicht-Spieler-Charaktere. Oder virtuelle Rundgänge in *Assassins Creed*.⁵ Ich habe dieses emergente Verhalten gesehen. Warum eigentlich nicht? Warum sind Spiele so? Warum sind Spiele nicht nur das? Das ist meine Design-Philosophie in all der Zeit [lacht] gewesen, in der ich Spiele gemacht habe.

Felix Raczkowski Ist das etwas, das du, Tobias, auch für deine eigene Designpraxis sagen würdest? Zum Beispiel als du *Close* gemacht hast, das Spiel, in dem man herumläuft und einem Fuchs folgen kann oder auch nicht?⁶

Tobias Zarges Ich kann meinen eigenen Designansatz in dem, was Auriea beschreibt, wiederfinden. Dass es in allen Spielen die Freiheit gibt, so zu spielen, wie man möchte. Aber ich denke auch, dass Entwickler_innen wie Auriea und ich Arbeiten entwerfen, die zusätzliche Einstiegspunkte anbieten, auf eine alternative Art zu spielen. Ich denke, was ich immer gesucht habe, waren Spiel-systeme, die sich auf Ambiguität konzentrieren, darauf, dass man weniger zielorientiert ist als in einem typischen Spiel. Mich interessiert, dass es mehr um die Introspektion und die Reflexion des Spielsystems geht, ein öffnendes Spielen. Und ich denke, dass gerade digitale Spiele in dieser Hinsicht spannend sind. Denn es passiert so viel, was nicht sichtbar ist, was sich im Verborgenen abspielt. Du kannst Feedback bekommen, das aber auch widersprüchlich sein kann, und du musst es als Spieler_in interpretieren.

F.R. Hast du das Gefühl, dass du bei deiner Arbeit als Designer, als jemand, der diese Strukturen «im Verborgenen» entwirft, etwas baust, das für die Spieler_innen unzugänglich ist? Etwas, von dem die Spieler_innen nur den Output erkunden können? Oder würdest du sie einladen, auch auf dieser Ebene am Spiel herumzubasteln? Wie denkst du über das Herumspielen mit den Algorithmen, den Programmen, den Spielregeln selbst, verglichen damit, einfach die Welt zu erkunden und zu sehen, was sie zu bieten hat?

⁵ *Grand Theft Auto III*, DMA Design, Rockstar Games, USA 2001; *Assassin's Creed Odyssey*, Ubisoft Montreal, Ubisoft, CA 2017.

⁶ *Close*, Tobias Zarges und Moritz Eberl, DE 2017.

T.Z. Mir geht es um beides. Sowohl das Erkunden von Atmosphären und Welten als auch das Erforschen und Beeinflussen der Systeme. Vor allem bei *Close* oder *Knobs Flat* geht es darum, herauszufinden, wie diese Systeme funktionieren, wer du in Bezug auf diese Systeme bist und welche Rolle du darin spielst, welchen Einfluss du darauf nehmen kannst, welche Limitierungen es gibt.⁷ Ich versuche immer, es wie eine Quest zu gestalten, bei der das Ziel nicht klar ist und du herausfinden



musst, was die Aufgabe ist. Mit diesem Ansatz habe ich in den letzten paar Jahren versucht, diese Art von poetischen Systemen zu entwerfen.

Abb. 4 Tobias Zarges: *Knobs Flat*

A.H. Das ist eine sehr interessante Arbeitsweise, um ehrlich zu sein. Diese Idee, eine Welt als Simulation zu bauen – und natürlich fließen dabei die eigenen Ansichten darüber ein, wie diese Simulation aufgebaut sein sollte; aber am Ende hoffst du, dass es irgendeine Art von emergentem Verhalten in diesem System geben wird. Selbst wenn das nicht eine Sache der Programmierung ist, sondern von Seiten der Spieler_innen kommt. Zum Beispiel hat der_die Spieler_in etwas über deine Systeme herausgefunden, an das du nie gedacht hast, oder eine Mechanik, die du nie vorhergesehen hast. Aber auch von der Programmierung her kann es interessant sein, wenn Nicht-Spieler-Charaktere (NPCs) oder Umgebungen nach anderen Arten von Regeln oder Systemen funktionieren. Zum Beispiel das Wetter, oder «Zwei NPCs treffen sich in der Bar: Was sagen sie?»⁷. Man könnte sich den Aufbau der Welt so vorstellen, und viele Künstler_innen haben so gearbeitet, das ist eigentlich ziemlich cool. Es bezieht den_die Spieler_in mit ein, aber es braucht den_die Spieler_in nicht.

F.R. Ihr bezieht euch also beide in gewisser Weise auf diese Konzepte von Simulation oder System. Aber ihr macht es anders als in all diesen theoretischen Ansätzen, die behaupten, dass dies die Elemente sind, in denen die Bedeutung des Spiels liegt oder mit denen sie vermittelt wird. Man hat ein spezifisches System oder eine spezifische Simulation, und die Spieler_innen setzen sich damit auseinander. Und dadurch lernen sie, was in der Art und Weise, wie sich die Welt oder das System verhält, kodiert ist.

A.H. Herausfinden, wie die Welt funktioniert, und dann damit arbeiten? Ja, aber oft kämpft man wirklich mit dem_der Designer_in und nicht mit dem Charakter, den man eigentlich spielen sollte. In dem Fall, den du ansprichst, ist mein spezielles System der Mensch selbst und oft programmiere ich nichts,

⁷ *Knobs Flat*, Tobias Zarges, DE 2021.

lasse sie aber denken, dass ich es getan habe [lacht]. Und das ist die Illusion. Ich meine, Spiele sind voll von Illusionen. Erstens ist es ein Wunder, dass sie überhaupt funktionieren, aber zweitens ist es oft so, dass man den Leuten einen *suspended disbelief* vorgaukelt. Es ist oft ein Werk der Fiktion, wie ein Film, ein Buch oder ein Stück Architektur. Du glaubst daran. In gewissem Sinne glaubst du, dass du in den Wolkenkratzer gehst und er nicht einstürzt, so etwas in der Art [lacht], und ich versuche, die Spieler_innen an die Solidität der Welt, die ich aufbaue, an die Solidität der Figuren und an die Solidität der Erfahrung glauben zu lassen. Dafür muss ich aber nichts programmieren, ich muss ihnen nur erlauben, an meine Welt zu glauben, und sie in gewisser Weise davon überzeugen, dass sie den Figuren etwas bedeuten. Deshalb werden sie sich um die Charaktere kümmern oder sich so verhalten, als seien diese Dinge real und lebendig. Und ich erlaube den Spieler_innen einfach, das zu glauben. Dann denken sie plötzlich alle möglichen Dinge und folgen der Geschichte, wohin sie führt, und glauben, dass es eine Wahl gibt – ob es eine gibt oder nicht, ist dann egal. Ich denke, es funktioniert in gewisser Weise so, wie ein Buch in deinem Kopf funktioniert. Du hast das Gefühl, dass du dieses Leben gelebt hast und dass du auf dem Weg Entscheidungen getroffen hast, aber es endete auf eine bestimmte Weise, die du nicht vorhersehen konntest. Deshalb bist du nie unzufrieden ..., denke ich.

G.H. Ihr beide lehrt an der Kunsthochschule Kassel. Wie unterrichtet ihr mit diesem Ansatz Games? Wie kann man den Studierenden beibringen, Spiele zu entwickeln, in denen jede_r Spieler_in individuelle Erfahrungen machen kann?

F.R. Und warum ist es wichtig, das überhaupt zu unterrichten? Warum sollte man Games an der Universität oder an Kunsthochschulen lehren?

A.H. Tobias?

T.Z. Auriea?

[alle lachen]

A.H. Diese Fragen stellen wir uns die ganze Zeit [lacht]. Aber ich denke, weil die KHK so funktioniert, wie sie funktioniert, macht es dort Sinn. Zum einen ist es eine Kunsthochschule, zum anderen haben die Studierenden ein gewisses Maß an Unabhängigkeit. Wir sind mehr wie Vermittler_innen. Wir denken uns Projekte aus und wir begleiten die Studierenden bei ihren Projekten. Das hat für mich mehr Sinn gemacht, je länger ich an der KHK gearbeitet habe. Wir geben keine Noten, es gibt keine Anforderungen als solche und die Studierenden streifen frei zwischen den Disziplinen umher, von bildender Kunst bis Animation oder Medien und Sound. Und das macht in diesem Fall Sinn, weil wir wie eine große Werkstatt sind. Wir sind ein Studio, wir sind eine Gruppe, die sich gegenseitig unterstützt und versucht, sich durch den Prozess des Lernens, wie all diese Dinge funktionieren, zu führen, während sie sich verändern.

T.Z. Ich finde es besonders spannend, dass wir an einer Kunsthochschule arbeiten. Wie Auriea sagte, haben wir Studierende aus allen Bereichen. Ein paar konzentrieren sich zwar vor allem darauf, Spiele zu machen, aber die meisten sind gleichzeitig in Bereichen wie Illustration, Animation, Performance oder Videokunst. Das bietet eine ideale Gelegenheit, über Spiel in unterschiedlichen Zusammenhängen nachzudenken. Wie all diese Formen von Interaktion, Partizipation, Anleitungen, *playfulness*, das Einbinden von Fehlern usw. in anderen Kunstformen eingesetzt werden und wie sich das mit unserer Arbeit verbinden lässt.

F.R. Aus euren Antworten geht hervor, dass ihr nicht unbedingt sagen würdet, dass das Unterrichten von Games oder von Game-Design an einer Kunsthochschule oder einer Universität etwas ist, das völlig selbstverständlich ist. Es gibt ja viele Leute, die gerne mehr Games-bezogene Studiengänge institutionalisiert sehen würden, weil sie daran interessiert sind, das Medium aufzuwerten oder zu demonstrieren, dass Spiele ernst zu nehmen sind, weil sie an Hochschulen gelehrt werden. Aber das ist nichts, was euren Ansatz in der Lehre prägt?

A.H. Ja, in dem Sinne, dass Spiele meist entweder als eine Form der Informatik oder als Gewerbe gelehrt werden. Ich will das nicht abwerten, aber auf der Ebene des puren Handwerks läuft es darauf hinaus, dass man die Studierenden aufteilt und sagt, du lernst Programmierung, du lernst Concept Art, du wirst Video Artist, du wirst Technical Artist, diese Art von Aufteilung. Und dann bildet man sie aus und dann gehen sie alle bei Ubisoft arbeiten. Aber für mich hat es Vorteile, das nicht zu tun. Ich würde Game-Design nur an einer Kunsthochschule unterrichten wollen und nicht als eine abgetrennte Disziplin, bei der es viel mehr um technische Ausbildung geht, oder bloß als eine Form der Informatik wie das Programmieren, diese Art des Denkens in Systemen z. B. Ich sehe es als eine integrative Kunstform und versuche, es so zu lehren. Ich bringe ihnen also gar nicht bei, Spiele zu machen [lacht]. Wenn sie aber Spiele machen wollen, dann machen wir das auch. Wir nennen es Games, weil ich ein schlichter Mensch bin und ich es einfach mag und mir keinen ausgefallenen Namen wie <interdisziplinäres Was-auch-immer-Medien-Dings> ausdenken will. Wir haben auch eine Abteilung für Neue Medien und zuerst habe ich mich gefragt: Warum sind diese beiden Dinge getrennt? Aber dann begann es für mich Sinn zu machen: weil wir einen gewissen handwerklichen Fokus haben, nehme ich an. Es gibt die Programmierung, es gibt das Handwerk und dann gibt es <Kommerz> – ich schätze in Ermangelung eines besseren Wortes – oder Business Development, oder nennen wir es <berufliche Entwicklung>. Als Medienkünstler_in hast du etwas andere Anliegen. Tatsächlich kann man als unabhängige_r Entwickler_in von dem, was wir als Games bezeichnen, in verschiedene Richtungen gehen. Die Übergänge zu den Neuen Medien sind offensichtlich und es gibt Überschneidungen zur Medienkunst, aber das überschneidet sich auch mit Animation und CGI, vielleicht mit Filmen oder Performance-Kunst und

Videokunst. Künste überschneiden sich mit spielbezogenen Bereichen, und für die Spielentwicklung braucht man all diese Dinge. Deshalb versuchen wir, den Studierenden ein Spektrum – da ist wieder dieses Wort <Spektrum>⁸ – von Dingen beizubringen, die sie verwenden können.

Aber ich bringe ihnen auch in erster Linie bei, ein bisschen einfallreich zu sein in ihren Gestaltungsmöglichkeiten. Ich denke, das liegt einfach daran, dass es eine Kunsthochschule ist. Ich muss ihnen nicht eine bestimmte Software beibringen, um sicherzustellen, dass sie gut darin werden. Stattdessen bringe ich ihnen bei, dass Software kommt und geht. Du musst lernen, mit dem zu arbeiten, was du hast. Mit dem kreativ zu sein, was zur Verfügung steht. Du kannst große Träume haben, aber überleg dir, wie du deine Idee umsetzt, wie du deine Idee zum Leben erwecken kannst, unabhängig davon, ob du Zugang zu etwas hast, was du kennst, groß oder klein. Wie kannst du das auf viele verschiedene Arten verwirklichen? Was wichtig ist, ist die Kernidee, nicht die Technologie, mit der du es umsetzt. Aber dennoch: So macht man Motion Capture, so machst du es auf billige Weise, und so machst du Motion Capture, wenn du ein milliardenschweres *rig*, einen Haufen Kameras und eine *sphere*⁹ verwendest. Man muss einfallreich sein und verstehen, dass die Technologie kurzlebig ist, und die mühsam erlernte Sache muss es wert sein, gut darin zu werden. Nicht, weil man dann die Software kennt und einen Job bekommen kann, sondern weil man jetzt die Herangehensweise kennt, wie man seine Idee verwirklichen kann, auf vielfältigen Levels.

F.R. Würdest du deinen Ansatz, diese Dinge zu lehren, als an sich spielerisch beschreiben? Denn in gewisser Weise klingt es so.

A.H. Ja, ich glaube, das ist es [lacht]. Aber es ist Schritt für Schritt, die Studierenden empfinden es nicht immer als so spielerisch [lacht]. Es ist eher so, dass ich ihnen sage: Jetzt geh und mach es. Und sie antworten: Ich weiß nicht, wie man es macht! Und ich sage: Du weißt es, lass es uns herausfinden. Also ja, in gewisser Weise ist das spielerisch, man sollte sich nicht eingeschränkt fühlen. Lass nicht die Technologie dich benutzen [lacht]. Versuch, aus dieser Einstellung herauszukommen und realisiere, dass deine Idee wichtiger ist. Das ist das, was du hast, das ist das, was du wirklich hast. All dieses andere Zeug kommt und geht.

T.Z. Und auch den Studierenden einen Raum anzubieten, in dem sie ihr Eigenes entdecken können, das, worauf sie neugierig sind.

A.H. Ja, absolut.

C.H. Wir haben auf eurer Website gesehen, dass ihr mit den Studierenden ein Projekt durchführt, das *Afterlife* heißt.¹⁰

A.H. Ah ja, das Große. Da sind wir mittendrin.

C.H. Könnt ihr uns ein wenig über dieses Projekt erzählen?

A.H. *Afterlife* läuft wirklich gut. Es ist ein Projekt mit dem Museum für Sepulkralkultur in Kassel, das ein schönes Museum über Todeskultur ist. Im Moment

⁸ Vgl. die Rede vom Spektrum des Politischen von Spielen zu Beginn.

⁹ Eine Anordnung, die zum Motion Capturing eingesetzt wird, bei der sich der/die Schauspieler_in innerhalb einer Kugel bewegt, über die die Bewegungen aufgezeichnet werden.

¹⁰ Ein auf zwei Semester angelegtes Projekt der Games-Klasse von Auriea Harvey und Tobias Zarges, das als Kooperation mit dem Museum für Sepulkralkultur in Kassel angelegt ist. Im Sommersemester 2021 wird an der Umsetzung der Konzepte der Studierenden gearbeitet.

ist es wegen der Covid-Pandemie geschlossen und sie entwickeln ihre Website neu. Sie haben bei uns um Kooperation angefragt, um Interventionen in dieser neu erbauten Web-Umgebung zu kreieren. Meine Studierenden hatten die Aufgabe, Konzepte zu entwickeln, die sich auf die Museumssammlung und damit auf den Tod beziehen. Spiele und Tod sind sehr eng miteinander verbunden, also war die Frage: Wie gehen wir das an? Wir begannen mit Recherchen in der Sammlung selbst und im Museum und dann bat ich die Studierenden, einen Zugang zu dieser Sammlung zu finden. Sie haben 13 verschiedene Vorschläge entwickelt – was eine Menge ist. Dabei lernten sie viel über Recherche und kritisches Denken, über ihre eigenen Ideen und über die Themen des Museums. Von dort aus ließ ich sie formale Vorschläge machen, Exposés, die wir dem Museum geben konnten, damit die ihre Ideen verstehen können. Jetzt treten wir in die Vorproduktionsphase ein, in der es darum geht, herauszufinden, was es braucht, um das Ding zu machen. Wie ich immer wieder sage: «Ihr habt eure Idee, das ist großartig. Wie wollen wir das jetzt umsetzen?» Das birgt einige technische und konzeptionelle Herausforderungen. Aber das, was daran Spaß macht, ist, dass jede_r Studierende ganz anders an das Projekt herangegangen ist – das liebe ich zu sehen. Dass sie, wie Tobias schon sagte, den Freiraum haben, sich selbst ernst zu nehmen und herauszufinden, wie sie ein solches Thema angehen wollen. Manche gehen es mit Humor an und manche mit Tragik. Wir haben einen Studierenden, der in der Covid-Zeit einen Krankenpfleger interviewt und die Geschichte dieses Krankenpflegers in ein Spiel verwandelt hat. Wir haben einen Studierenden, der einen riesigen Monolithen entwirft, der vor dem virtuellen Nachbau des Museums stehen und ins All geschossen werden soll. Eine Art konzeptionelle Idee über die Ewigkeit. Einige nähern sich dem Thema von einer sehr spirituellen Seite. Ich habe einen Studierenden, der sich in seinem Spiel mit der jüdischen Religion und ihren Begräbnispraktiken und auch mit Trauer beschäftigt. Trauer als eine nicht-euklidische Erfahrung zu sehen, das ist die Idee des Spiels. Aber dann habe ich andere Studierende, die sagen, nach dem Tod gibt es nichts, und die diese Idee des Nichts untersuchen. Es ist faszinierend, so unterschiedliche Zugänge zu einem Thema zu haben. Der Tod im Spiel wird üblicherweise als banal verstanden. Er ist vorübergehend, es ist nur eine Chance, neu anzufangen. Aber manche Studierende sehen den Tod überhaupt nicht so. Andere hingegen schon. Also erforschen wir das aus allen Blickwinkeln.

F.R. Es gibt eine Sache, die du kurz angeschnitten hast, die für uns spannend ist. Und das ist die Beziehung zwischen Spiel und Spielen und dem Tod. Normalerweise würde man wahrscheinlich nicht erwarten, dass es da eine Beziehung gibt, denn Spiele werden gemeinhin mit Spaß in Verbindung gebracht, damit, dass sie im Grunde keine Konsequenzen haben. Und auf der anderen Seite ist der Tod die ultimative Konsequenz und wird normalerweise kulturell nicht mit Spaß verbunden. Wie verhalten sich diese beiden

Konzepte zueinander oder wo siehst du die Art und Weise, wie sie zusammenpassen? Wie macht man den Tod zum Gegenstand eines Spiels?

A.H. Der Tod ist immer Teil des Spiels oder zumindest ziemlich oft Teil eines Spiels. Mein Problem als Designerin war, wie man es schafft, dass es in Spielen nicht um Tod oder Ökonomie geht. Tod und Ökonomie sind die beiden Dinge, um die es in Games im Grunde immer geht, oder? Es geht darum, den Tod aus der realen Welt zu nehmen und ihn in Spiele zu übertragen. Das ist nicht wirklich eine großartige Idee, denn es will ja niemand sterben. Aber Spiele können ein Werkzeug sein, um diese Dinge ohne Angst zu erforschen. In gewisser Weise ist es also eine gute Idee, den Tod in einem Spiel zu thematisieren, denn er ist die eine Sache, über die man nicht zu viel nachdenken möchte. Deshalb ist der Tod im Spiel so kathartisch, denke ich.

T.Z. Mein eigener Ansatz war, mich mehr mit der Vergänglichkeit der Dinge zu beschäftigen, ohne zu viel über den Tod zu machen. Weil es bei Spielen so offensichtlich ist.

A.H. Ja, bei Spielen ist das offensichtlich. Ich habe mich immer gefragt: Kann man ein Spiel über Freude machen? Ein Spiel, das nur Freude ist, ohne dass es belanglos wird. In gewisser Weise ist es zu offensichtlich, dass es bei Spielen darum geht [lacht], oder um Sex. Wir machen Spiele über Sex, die ganz und gar nicht dem Klischee entsprechen, sondern über Sex als Erfahrung. Weniger als ein pornografisches Erlebnis, sondern als ein emotionales oder sinnliches Erlebnis.

G.H. Du hast zu Beginn von politischer Verantwortung gesprochen. Wenn es nun um die Frage dieses Projekts geht: Spiele und Tod – auf welche Art und Weise diskutiert ihr untereinander und auch mit den Studierenden die Fragen der Verantwortung im Spiel?

A.H. Du machst diese Spiele ja nicht für dich selbst. Ich erinnere die Studierenden daher daran, an die Besucher_innen des Museums zu denken. Wer sind die? Ich bringe sie dazu, das wirklich herauszufinden und sich vorzustellen, dass man sie kennt. Es ist nicht so, dass du um den Tod herumschleichen musst. Das tut das Museum ganz sicher nicht, aber denk daran, dass sich die Menschen das ansehen werden. So einfach ist das. Denkt einfach daran, dass das Publikum des Museums das sehen wird, mehr sage ich nicht. Und ich frage, welche Aufgabe wollt ihr den Besucher_innen des Museums stellen? Wollt ihr, dass sie eine leichte Zeit haben, oder wollt ihr, dass es schwierig für sie ist? Du kannst nicht vorhersagen, was passieren wird, aber du musst wissen, dass du die Verantwortung dafür tragen musst [lacht]. Das ist es, was ich auch sage: Du musst dafür verantwortlich sein, wenn du jemanden zum Weinen gebracht hast. Denk daran, dass es eine große Macht ist, die du hier hast, jemanden etwas fühlen zu lassen. Aber bedenke auch, dass du dafür verantwortlich bist, wenn du jemanden fühlen hast lassen. Dann entscheide, ob es wirklich das ist, was du tun möchtest. Und dann kannst du es angehen. Ich sage ihnen nicht, was sie tun

und was sie nicht tun sollen, aber ich versuche wirklich, dass sie sich der Effekte ihrer Arbeit bewusst sind, dass sie über diese Effekte nachdenken und realisieren, sobald du es getan hast, liegt es nicht mehr in deinen Händen. Hab keine Angst davor, fahre fort, aber du bist es, es liegt an dir, also stell sicher, dass du es bedacht hast.

G.H. Spielt die Lektüre von Theorie in diesem Zusammenhang eine Rolle? Und wenn ja, welche?

T.Z. Ja, definitiv, zwar weniger innerhalb des *Afterlife*-Projektes, aber insgesamt immer mehr. In meiner eigenen Lehre arbeite ich zunehmend mit verschiedenen Ansätzen der Game Studies und kritischen Theorien, auch gemeinsam mit unserer Kollegin Johanna Schaffer, die ja selbst Theoretikerin ist. Wir denken uns viel aus, um den Studierenden verschiedene Möglichkeiten des Nachdenkens und Sprechens über ihre eigene Arbeit zu zeigen. Die Herausforderung ist, das Lesen und Diskutieren von Theorien so zugänglich wie möglich zu machen für Studierende, die ja erst mal nicht da sind, um akademische Texte zu lesen, sondern um Spiele zu machen.

F.R. Glaubst du, dass es ihnen bei der Erstellung ihrer eigenen Arbeiten hilft? Ist es etwas, von dem sie profitieren?

T.Z. Ich hoffe es. Es hilft mir, das kann ich beantworten. Ich bin noch nicht lange genug dabei, um die Früchte meiner Arbeit zu sehen, denke ich [T.Z. & A.H. lachen].

A.H. Das stimmt, wir machen das erst seit sehr kurzer Zeit, wird sind erst in unserem dritten Jahr. Es ist eine kurze Zeit gewesen, aber ich lege nicht den Schwerpunkt auf Game Studies und solche Dinge, obwohl ich denke, dass es aus verschiedenen Gründen wichtig ist. Es ist wichtiger, dass die Leute wissen, was gedacht wurde, dass es eine Kontinuität zwischen akademischen Arbeiten und ihrem Denken gibt. Damit du nicht auf die Idee kommst, dass du die ganze Zeit so originell bist [lacht].

G.H. Aurica, könntest du etwas über deine aktuellen Arbeiten, deine virtuellen und materialen Installationen, erzählen? Da gibt es z.B. eine digitale Arbeit, die auf digitalen Scans und Bearbeitungen deiner eigenen Hand beruht, die zu einem Ding im Virtuellen wird, die ich – interaktiv – von vielen Seiten betrachten kann: *Stygian Hand*.¹¹

A.H. In der Tat, ich mache Skulpturen, eine Spezies von Skulpturen – das ist irgendwo ein Hybrid zwischen Spielen (*games*) und Skulpturen. Und es geht darum, Wege zu finden, um zu zeigen, dass digitale Kunst es wert ist, geschätzt zu werden, dass sie sowohl über den Geldwert als auch den <kulturellen> Wert hinaus geschätzt wird. Das ist etwas, womit digitale Künstler_innen Probleme hatten, weil das Digitale als Hilfsmittel gesehen wird und nicht etwa auf eine Weise eine Wertschätzung erfährt wie etwa der Eindruck, dass simulierte

¹¹ *Stygian Hand*, Aurica Harvey, BE/DE 2021.



Abb. 5 Auriea Harvey:
Stygian Hand

Kreaturen in Videospiele lebendig werden. Ich habe den Eindruck, dass digitale Objekte reale Objekte sind, und darauf hinzuweisen ist etwas, das heute möglich geworden ist – aus verschiedenen Gründen. Diese konkrete Arbeit, von der du sprichst, ist Teil einer Serie, die ich gerade entwickle, die viel mehr im Kontext der bildenden Kunst angesiedelt ist.

G.H. Es ist interessant, dass du von einer «Spezies von Skulptur» sprichst, denn als ich mir die Hand ansah und mit ihr interagierte, hatte ich wirklich einen Moment den Eindruck, dass sich die Hand selbst, ihre Form und Farbe, im Laufe der Zeit, vielleicht durch mein Interagieren, verändert ...

A.H. Das ist in deinem Kopf [lacht]. Aber sie könnte ihre Form ändern und in der Tat könnte sie, vielleicht sollte sie sich ändern. Das ist die Macht, die man am Ende hat. Wenn es irgendetwas gibt, das ich meinen Studierenden mitgeben möchte, dann diese Art von Gefühl zu der Arbeit zu haben, die sie digital machen. Dass sie die Kontrolle darüber haben, genug, um zu sagen, na ja, vielleicht sollte sie sich bewegen; und sie sich bewegen zu lassen, ist ein Gefühl, ein schönes Gefühl, sein Medium zu kennen. Aber ich musste mich damit auseinandersetzen, dass es, egal in welchem Kontext, nicht wirklich um die Technologie oder die Werkzeuge geht. Es geht wirklich um mein Gefühl, in der Lage zu sein, etwas zu erschaffen. Und obwohl ich bestimmte Tools extrem gut kenne, weiß ich, dass es jeden Tag etwas gibt, das ich benutzen möchte, von dem ich nicht weiß, wie ich es benutzen soll. Das ist meine tägliche Frage. Täglich benutze ich Dinge, von denen ich keine Ahnung habe, wie sie funktionieren, ich weiß nicht, wie man sie benutzt, aber ich benutze sie, und es ist wichtig, zu wissen, wie man Zugang findet. Das ist einfach die Art, wie ich die Dinge gerne mache. Ich mag es nicht, immer bei der gleichen Sache zu bleiben. Ich mag es, einfach eine Idee zu haben und mit ihr loszulegen. Das ist der Grund, warum ich so unterrichte, wie ich es tue. Wir werden sehen, ob

das effektiv ist. Das ist meine erste Professur, und obwohl ich schon viele verschiedene Arten von digitalen Medien unterrichtet habe, ist es das erste Mal, dass ich eine ganze Games-Klasse habe, also bin ich neugierig, wie sich die Studierenden verhalten werden.

G.H. Wir sind auf die Ergebnisse, insbesondere auf die Arbeit mit dem Museum, auch sehr gespannt.

A.H. Ja, das wird ein wirklich cooles Projekt, denke ich. Und wenn wir jemals aus dieser Pandemie-Situation herauskommen und wieder zusammen sein können, werden wir einige wirklich interessante physische Spiele machen, das ist es, was wir tun werden, wirklich. Keine Computer.

T.Z. Wir sind fertig mit Videospielen.

A.H. Damit sind wir fertig [alle lachen]. Ich denke, das wäre eine wirklich interessante Abwechslung und ich würde mich total darauf freuen.

Das Gespräch wurde Ende April 2021 auf Englisch geführt, von Laura Rosinger transkribiert und von Christine Hanke und Felix Raczkoswki übersetzt.