

**Trauerbewältigung in Aquarell –
Eine Interpretation von Depression & Trauer
im Adventure-Game GRIS**

Emily Brockmann



Inhaltsverzeichnis

1. Einleitung.	2
2. Allgemeiner Exkurs zum Thema Trauer & Depression	3
2.1. Unterscheidung von Depression & klinischer Depression	3
2.2. Fünf Phasen der Trauer	4
2.3. Kulturelle Zuschreibungen von Trauer & Depression in Medien	6
3. GRIS	8
3.1. Vorstellung & Einordnung	8
3.2. Trauerbewältigung in Aquarell – eine Analyse	9
4. Fazit	18
Eidesstattliche Erklärung	20
5. Anhang	21
Endnoten	21
Literaturverzeichnis	24
Ludographie	26
Filmographie.	26
Diskographie.	26
Bildverzeichnis.	27

1. Einleitung

Emotionale Diversität ist eine dem Menschen inhärente Eigenschaft, jedoch werden die Themenkomplexe von Trauer und Depression auch heute noch tabuisiert. Als Ressourcen einer kulturell-gesellschaftlichen Ausdifferenzierung können Medien, wie Theater, Film und auch (digitale) Spiele, einen Beitrag zu den dennoch aufkommenden Diskursen leisten. So lässt sich nun, durch eine Zunahme von Indie- und Art-Games, beobachten, wie immer mehr solcher tabuisierten Themen in Videospiele aufgenommen werden und somit die Möglichkeit einer spielerischen Annäherung und Auseinandersetzung an diese geboten wird. Demnach ist es nicht verwunderlich, dass Spiele heute nicht mehr nur als Unterhaltungsmedium dienen, sondern sich auch mit der Enttabuisierung gesellschaftskritischer Aspekte auseinandersetzen: So auch das malerische Rätsel-Adventure-Game GRIS¹. Vor allem die Schwierigkeiten und Herausforderungen depressiver Trauerphasen liegen hier im Fokus einer bild- und traumhaften Auseinandersetzung, die sowohl auf ästhetischer, als auch auf narrativer Ebene einen Übertrag findet. Aus diesem Grund widmet sich diese Arbeit nicht nur der Frage, wie das Medium Videospiele mit den Aspekten der künstlerischen Vermittlung von Trauer und Depression umgeht, sondern auch dem Erkenntnisinteresse, wie eben diese narrativ und visuell aufbereitet werden.

Um einen Einstieg in das Thema von Trauer und Depression gewährleisten zu können, werden diese zunächst definiert, in einem allgemeinen Exkurs betrachtet und auf kulturelle Zuschreibungen, wie audio-visuelle Darstellungen in Medien, untersucht. Hierbei wird auch auf die Zusammenhänge zwischen den Themenkomplexen der Trauerbewältigung nach Elisabeth Kübler-Ross² und der klinischen Depression nach Stephan Hau³ eingegangen. Die Vorstellung des Videospiele selbst und auch eine Einordnung, sowie Verortung im Bereich *game art / art game* nach Mary Flanagan⁴ sollen einen ersten Eindruck auf das zu untersuchende Material liefern. Diese Bereiche bilden die Hauptankerpunkte der Analyse und sollen im Folgenden zu einer Gesamtkonstellation verbunden werden. Hierzu soll sich der *Elemente Tetrade* nach Jesse Shell⁵ als analytisches Hilfsmittel bedient werden. Anhand dieser und dem erlangten Vorwissen zum Thema Trauer und Depression werden im weiteren Verlauf Rückschlüsse und Verbindungen zur Forschungsfrage gezogen, herauskristallisiert und durch Beispiele untermauert. Ein abschließendes Fazit soll die Arbeit zusammenfassend abrunden.

2. Allgemeiner Exkurs zum Thema Trauer & Depression

Eine „Volkskrankheit“⁶, ein „Modewort“ für diverse verallgemeinerte getrübt oder traurige Stimmungen⁷; „sich [einfach mal - Anm. d. Verf.] zusammenreißen und Schokolade essen“⁸ als Mittel gegen eine der am häufigsten diagnostizierten und „hinsichtlich ihrer Schwere“⁹ unterschätztesten Erkrankungen in Deutschland¹⁰: Depression. Eben solche verharmlosenden Darstellungen verweisen auf einen rückständigen Wissensstand in der Gesellschaft, sowie die damit einhergehende Tabuisierung dieser Krankheit.¹¹

2.1. Unterscheidung von Depression & klinischer Depression

Dementsprechend scheint auch eine einheitliche Definition zunächst schwer greifbar zu sein, denn sowohl der DUDEN, als auch das Digitale Wörterbuch der deutschen Sprache (DWDS) unterscheiden zwischen einer psychologischen und einer umgangssprachlichen Ebene. (Andere Wortbedeutungsebenen, wie wirtschaftliche oder geografische Depression, sind für die Hausarbeit nicht relevant und werden daher ausgeklammert.) So wird Depression auf der einen Seite von dem DWDS als psychische Erkrankung definiert, die von Zuständen tiefer Niedergeschlagenheit, Antriebslosigkeit, Konzentrationsschwierigkeiten und geringer Lebensfreude geprägt ist.¹² Auf der anderen Seite wird die umgangssprachliche Definition auf einen Zustand von Traurigkeit reduziert und ein Satzbeispiel für die Anwendung des Wortes im Duden folgendermaßen verharmlosend deklariert: „[W]enn ich meine Depression überwinden will, gehe ich einkaufen“¹³.

In gleicher Weise macht Stephan Hau, als Psychoanalytiker und Professor der Klinischen Psychologie, in seinem Werk *Kreativität und Depression* deutlich, dass Depression als solches schwer zu greifen ist und grundsätzlich zwischen verschiedenen Typen gegliedert werden muss. Er bezieht sich hier unter anderem auf die von Bleichmar¹⁴ dargestellten zwei Formen von Depression, die sich zum einen auf den „depressiven Zustand selbst“ und zum anderen auf „das klinische Bild der Depression und dessen Verlauf“ präzisieren lassen.¹⁵ Einleitend wird der depressive Zustand skizziert, den Menschen nur nachvollziehen können, wenn sie ihn selbst, zumindest kurzzeitig, durchlaufen haben¹⁶, beispielsweise auf Grund des Verlustes eines geliebten Menschen oder Objektes. Depression ist ein Teil von Trauerbewältigung, dennoch muss zwischen

einer ‚normalen‘ und einer depressiven Trauerreaktion unterschieden werden. Die ‚normale‘ Trauerreaktion kann als eine Art Schutzmechanismus dienen, der einen inneren Verarbeitungsraum bzw. einen Rückzug darstellt, um eine Neu- und Umorientierung zu ermöglichen.¹⁷ Im Vergleich zu klinisch depressiven Zuständen, die meist nachhaltiger und langanhaltender sind¹⁸, hält der Zustand im ‚normalen‘ Verlauf nur für eine vergleichsweise kurze Zeit an.¹⁹ Bei der klinischen Depression bzw. einer depressiven Trauerreaktion wird der vermeintliche Schutzmechanismus in eine Abwehrhaltung umgeformt, was eine Abwärtsspirale zur Folge haben kann.²⁰ „Die Trauerreaktion geht hier in eine Selbstdestruktivität über.“²¹ Die zunehmende Antriebslosigkeit begünstigt das Gefühl, unzureichend zu sein und verringert dadurch das eigene Selbstwertgefühl massiv.²² Darüber hinaus kann ein Gefühl von Unfähigkeit und Hilflosigkeit aufkommen, wenn der Fokus auf einem unerfüllbaren/unrealistischen Wunsch liegt, wie z. B. der erneute Kontakt mit dem verlorenen Menschen oder Objekt.²³ Eben dieses Gefühl der Hilflosigkeit stellt einen wichtigen Unterschied zum ‚normalen‘ Verlauf dar, da es in Teilnahmslosigkeit und Abschottung von der Außenwelt münden kann.²⁴ So wird deutlich, dass Depression einen vorübergehenden Zustand von Bewältigung zeichnet, der in der Regel überwunden wird. Bei den klinischen Bildern hingegen befindet sich der Mensch in einem meist langanhaltenden Teufelskreis, in dem das Thema der Bewältigung immer wieder aufs Neue verhandelt werden muss.

2.2. Fünf Phasen der Trauer

In Ihrer Tätigkeit als Psychiaterin hat Elisabeth Kübler-Ross viele Menschen beim Sterben und bei der Trauerbewältigung begleitet. Ihr besonderes Interesse am Prozess des Sterbens und den einhergehenden emotionalen Abwehr- und Verarbeitungsmechanismen haben sich in der „Beschreibung, Beobachtung und Reflexion“²⁵ dieser zentriert und *die fünf Phasen der Trauer*²⁶ etabliert, welche auch heute unter dem Namen *Kübler-Ross Modell*²⁷ bekannt sind.²⁸

Verleugnung und Isolation

Die erste Phase der Verleugnung wird mit dem Abwehrmechanismus des ‚Nicht-wahrhaben-wollens‘ beschrieben. Menschen fangen an, die schockierende Nachricht zu hinterfragen und suchen nach einem Fehler, der einen Ausweg aus der überwältigenden Situation darstellt oder etwas bereits Eingetretenes aufhebt.²⁹ „Denial functions as a

buffer after unexpected shocking news, allows the patient to collect himself and, with time, mobilize other, less radical defenses.“³⁰

Zorn

Nachdem die Menschen die schockierende Nachricht akzeptiert haben, tritt an Stelle der Verleugnung, der Zorn. In der zweiten Phase entstehen Gefühle von Wut, Ärger und Groll, gemischt von Selbstzweifeln, Skepsis und Schuldzuweisungen, die dabei die eigene Person und die Umwelt treffen.³¹ „The reason for this is the fact that this anger is displaced in all directions and projected onto the environment at times almost at random.“³²

Verhandlung

In der dritten Phase gehen Menschen in Verhandlung mit sich selbst, der Umgebung, dem Glauben und/oder dem Schicksal in der Hoffnung, an der Situation oder dem bereits Eingetretenen etwas verändern zu können.³³

„The bargaining is really an attempt to postpone; it has to include a prize offered ,for good behavior,‘ it also sets a self-imposed ,deadline‘ (e.g., one more performance, the son’s wedding), and it includes an implicit promise that the patient will not ask for more if this one postponement is granted.“³⁴

Depression

Mit dem Zustand der Depression, der die vierte Phase darstellt, müssen sich die Menschen sowohl mit dem Thema des aktuellen und des bevorstehenden Verlustes, als auch mit den einhergehenden Gefühlen von Trauer und Hoffnungslosigkeit auseinandersetzen.³⁵

„I would regard the first one as a reactive depression^[36], the second one a preparatory depression. [...] The second type of depression is one which does not occur as a result of a past loss but is taking into account impending losses.“³⁷

Akzeptanz

Nachdem die Menschen durch die vorherigen Phasen gegangen sind, schleicht sich langsam eine Art Akzeptanz ein. In dieser (letzten) Phase fangen Menschen an, die Situation oder das Ereignis als gegeben hinzunehmen und zu akzeptieren.³⁸

„Acceptance should not be mistaken for a happy stage. It is almost void of fee-

lings. It is as if the pain had gone, the struggle is over, and there comes a time for
,the final rest before the long journey' as one patient phrased it.“³⁹

Auch wenn das Werk von Elisabeth Kübler-Ross laut eigener Aussage weniger als eine wissenschaftliche Studie, sondern viel mehr als ein Angebot menschlichen Austausches gelesen werden soll, haben verschiedene Bereiche der Popkultur, wie beispielsweise Theater, Film und Videospiele, Ihr Modell adaptiert.⁴⁰ Von eben dieser simplifizierten Darstellung distanziert sich die Autorin, da sich dieses Modell nicht explizit auf fünf Phasen reduzieren lässt. Ihr Ergebnis diene der Reflexion und Erfahrbarkeit menschlicher Gefühle und Bedürfnisse im Prozess des Sterbens, daher können sich phasenweise Überschneidungen, sowie parallele Abläufe ergeben und somit eine trennscharfe Betrachtung negieren.⁴¹

„WE HAVE [sic!] discussed so far the different stages that people go through when they are faced with tragic news—defense mechanisms in psychiatric terms, coping mechanisms to deal with extremely difficult situations. These means will last for different periods of time and will replace each other or exist at times side by side.“⁴²

Jedoch wird sich diese Arbeit auf das heute bekannte *Kübler-Ross Model* beschränken, da diese simplifizierte Darstellung häufig weiterführend in popkulturellen Bereichen Anwendung findet und eben dieser Übertrag für die Betrachtung des Erkenntnisinteresses von Nutzen ist.⁴³

2.3. Kulturelle Zuschreibungen von Trauer & Depression in Medien

Die reduzierte Darstellung komplexer Themen ist nicht immer das, was die Autor*innen zum Ausdruck bringen wollen, doch lassen sich eben solche reduzierten Bilder und Konzepte als Übertrag in popkulturellen Bereichen (wieder)finden/erkennen. Während nun Stephan Hau und Elisabeth Kübler-Ross deutlich machen, dass Trauer und Depression in Wechselbeziehung zueinander stehen und aufgrund der individuellen Erfahrbarkeit nur schwer allgemein greifbar sind, unternimmt der Bereich der Popkultur den Versuch der Enttabuisierung unter Adaption der verharmlosenden und simplifizierten Darstellungen von Trauer und Depression, um eben diese Themen für die breite Gesellschaft zugänglicher zu machen. Hierbei muss jedoch betont werden, dass die Darstel-

lung psychischen Leidens in Medien auch mit Kritik betrachtet werden sollte:

„In den Psycho Movies [beispielsweise] wird der Krankheitsbegriff nun in der Regel weder genauso wie im klinischen Diskurs noch wie im Betroffenen-Diskurs verwendet. Er wird vereinfacht, verfremdet, romantisiert, verdammt und stets für ästhetische Zwecke instrumentalisiert.“⁴⁴

Um das Ziel der Zugänglichkeit zu erreichen, haben sich diverse kulturelle Zuschreibungen, wie audio-/visuelle Darstellungen von Trauer und Depression in den Medien, wie Musik, Film und Videospiel, gefestigt. In der Farbenlehre⁴⁵ wird vor allem der Farbe Schwarz, als Farbe des Todes und der Dunkelheit, Trauer und Depression zugeschrieben.⁴⁶ Blau, als Farbe der Melancholie und Grau, als Farbe der Depression, werden häufig nur einem Faktor zugeordnet.⁴⁷ Im Bereich der Musik werden die Themen der Trauer und Depression zum einen über eine instrumentale, auditive Ebene beschrieben: „[...] sadness is often associated with slow tempo, minor tonalities, low pitches, and higher melodic and rhythmic complexity.“⁴⁸ Zum anderen aber auch über eine vokale (Gesangs-)Ebene verbildlicht. „Hello darkness, my old friend – I’ve come to talk with you again“⁴⁹ oder „I walk alone, I walk a – My shadow’s the only one that walks beside me“⁵⁰ – bekannte Zeilen, aus den Songs THE SOUND OF SILENCE von Simon & Garfunkel und BOULEVARD OF BROKEN DREAMS von Green Day, erzählen Geschichten über die Inkompetenz der Menschen, miteinander reden zu können, der Einsamkeit und Depression. Diese metaphorischen Textpassagen zur Verbildlichung der Thematik untermalen nicht nur die Musik, sondern unterstützen auch die Vorstellungskraft und das Einfühlungsvermögen der Zuhörenden. Im Bereich von Film und Serien kommt zur auditiven auch eine visuelle Ebene hinzu, die ein weites Spektrum an syntaktischen und semantischen Erzählmöglichkeiten eröffnet. Filme, wie z.B. SILVER LININGS PLAYBOOK⁵¹, oder Serien, wie z. B. MONK⁵², greifen psychische Leiden im Narrativ auf und stellen diese ‚Abweichungen‘ in kontroversen Alltagssituationen dar.⁵³ Besonders auffallend ist, dass psychische Krankheiten in diesem popkulturellen Bereich „oftmals stigmatisiert und negativ konnotiert dargestellt werden.“⁵⁴ A BEAUTIFUL MIND⁵⁵ oder FIGHT CLUB⁵⁶ hingegen visualisieren die schizophrenen Psychosen (Wahnvorstellungen) der Hauptcharaktere und lassen so Krankheit und Realität miteinander verschwimmen. „One of the most destructive aspects of mental illness is that it is invisible. There is no obvious physical indication that someone is struggling with a mental health concern.“⁵⁷

Auch Videospiele äußern sich über die Ebenen der audio-/visuellen Wahrnehmbarkeit und den syntaktischen, wie semantischen Interpretationsebenen. Doch wird das Medium um eine sensomotorische und zugleich pragmatische Erfahrbarkeit erweitert. Darüber hinaus kann der Grafikstil, somit die ästhetische Anmutung, von Spiel zu Spiel stark voneinander abweichen. Vom Pixel-Art-Game CELESTE⁵⁸, wo metaphorisch die Depression und Angststörung der Protagonistin, als ‚dunkle‘ Doppelgängerin, visualisiert ist. Über das Adventure Game WHAT REMAINS OF EDITH FINCH⁵⁹, das die Psychose von Lewis, eines Verwandten der Protagonistin, spiel- und dadurch „versteh- und erfahrbar“⁶⁰ macht.⁶¹ Bis hin zu dem Horror-Adventure Game LAYERS OF FEAR⁶², in dem die Spielenden in der First-Person-Perspektive die Rolle eines Künstlers übernehmen, der auf der Erkundung seines Anwesen langsam seinen Wahnzuständen verfällt.⁶³ So werden psychische Leiden nicht nur audio-/visuell aufbereitet, sondern auch mit den unterschiedlichsten Formen der Ästhetik, Narration, Mechanik und Technik spiel- und erfahrbar gestaltet.

3. GRIS

Kulturelle Zuschreibungen von Trauer und Depression im Feld der Popkultur werden somit nicht nur durch vereinfachte und reduzierte Darstellungen komplexer Konstrukte repräsentiert, sondern auch über metaphorische Visualisierungen auf syntaktischer und semantischer Ebene bis hin zu diversen (pragmatischen) Möglichkeiten der Erfahrbarkeit der breiten Gesellschaft zugänglich gemacht.⁶⁴ Auch das spanische Indie-Entwicklerstudio Nomada lädt mit ihrem Debüt Rätsel-Adventure-Game GRIS (2018) zu einer spielerischen Auseinandersetzung mit der Thematik ein und trägt somit einen Teil zur Enttabuisierung und Sensibilisierung bei.

3.1. Vorstellung & Einordnung

Die Farbe Grau – GRIS ist sowohl der Titel des Videospieles, als auch der Name der Protagonistin, die die Spielenden auf ihrer Reise durch ihre innere Gefühlswelt begleiten. Das zierliche Mädchen zeichnet sich besonders durch ihr leuchtend blaues halblanges Haar aus, das in Kontrast zu ihrem schwarz-grauem Kleid steht. Zu Beginn des Spiels befindet sich Gris singend auf einer großen, steinernen und rissigen Hand. Sie versucht weiter zu singen, doch der Boden unter ihr droht zu zertrümmern. Letzten Endes ver-

liert sie ihre Stimme, woraufhin die Hand unter ihren Füßen zerbricht und Gris lange ins Nichts fällt. Nun befindet sich das Mädchen am Anfang eines Verarbeitungsprozesses, welcher erst im Verlauf des Spiels deutlich wird. Visualisiert wird dies durch eine malerische Aquarell-Spielwelt, die von geometrischen, stark grafischen Konstrukten, wie alten Wüstenruinen oder Wäldern, kontrastiert wird (Abb. 14).

In der Medienwissenschaft steht die Einordnung des Mediums Videospiele als Kunst immer wieder zur Diskussion⁶⁵, so soll also zunächst geklärt werden, inwiefern dieses Medium überhaupt als Kunst betrachtet werden kann und wie GRIS mit der künstlerischen Vermittlung von Trauer und Depression umgeht.

Auf der einen Seite kann das Spiel als *game art*⁶⁶ betrachtet werden – einem Begriff, der von Mary Flanagan definiert wurde. Nach Flanagan sind *game arts*: „[...] A type of creative work made by people identifying as artists in the art historical sense, working in an art studio practice, and using the game as a conceptual form to reflect on culture.“⁶⁷ GRIS kann diesem Begriff der *game arts* zugeordnet werden, da für das Spiel in enger Zusammenarbeit mit dem Künstler Conrad Roset⁶⁸ ein zeichnerisches Konzept entwickelt worden ist, das zunächst mit analogen Mitteln kreiert und aufgenommen, dann digital nachbereitet und zu guter Letzt zu einem spielbaren Erlebnis zusammengefügt wurde.⁶⁹ Das inhaltliche Konzept basiert auf den fünf Phasen der Trauer⁷⁰, wodurch sowohl die gestalterische Konzeption untermalt, als auch eine Reflexion dieser angeregt wird.⁷¹ „[...] Something that has artistic intentions, also called „art games“, typically by those who wish to make complete games with end states that are playable.“⁷² Auf der anderen Seite lässt sich das Spiel dem Begriff der *art games*⁷³ zuordnen, da durch das Indie-Entwicklerteam und -studio Nomada eine spielbare, künstlerische Auseinandersetzung geschaffen wurde, die sich rein auf die Atmosphäre und das Erleben des Spiels fokussiert.⁷⁴ Als Vergleich können hier Spiele, wie JOURNEY⁷⁵ oder ABZÛ⁷⁶, herangezogen werden, die unter ähnlich-anmutenden Aspekten betrachtet werden können.

3.2. Trauerbewältigung in Aquarell – eine Analyse

Um nun herauszukristallisieren, wie der 2D-Sidescroller⁷⁷ GRIS mit den Aspekten der künstlerischen Vermittlung von Trauer und Depression umgeht und diese aufbereitet,

sollen anhand der *Elemente Tetrade*⁷⁸, die vier Grundelemente von Spielen herausgearbeitet, sowie die Wechselbeziehung und -wirkung zwischen Spiel und Spielenden verdeutlicht werden. Die vier Grundelemente sind für das Spielerlebnis gleichwertig zu betrachten, nur die Sichtbarkeit der einzelnen Elemente bzw. die Wahrnehmung der Elemente durch die Spielenden können variieren (Abb. 1.). Darüber hinaus können die Aspekte der Elemente Tetrade nicht immer trennscharf voneinander betrachtet werden, da diese miteinander verknüpft sind oder ineinander übergehen können.⁷⁹

Ästhetik

Die Ästhetik umfasst das auditive, visuelle und sensorische Erscheinungsbild des Spiels.⁸⁰ Auf der syntaktischen (formalen) Ebene hebt sich das Videospiel GRIS durch die Digitalisierung der analogen Aquarelleffekte und des linienhaften Zeichenstils des Künstlers malerisch hervor. Die analogen Elemente werden des Weiteren von den stark grafischen, geometrischen Formen, die sich durch die gesamte Gestaltung der Spielwelt ziehen, untermalt. Der dadurch erzeugte Kontrast von schwungvollen Linien und geraden, klaren Formen ruft einen dynamischen und lebendigen Eindruck hervor, der ein harmonisches und ausgewogenes Gesamtbild zur Folge hat (Abb. 14). Die analoge Anmutung und schichthafte Anwendung von Aquarelltechniken verschaffen dem Erlebnisraum Dreidimensionalität und erzeugen einen visuellen haptischen Eindruck (Abb. 5). Haptik wird nicht nur über visuelle Plastizität zum Ausdruck gebracht, sondern auch durch Vibrationen des Controllers in Schlüsselmomenten ästhetisch verstärkt. Die Umgebung ist gespickt mit ausdrucksstarken Metaphern, die auf Lesansätze verweisen, diese jedoch nie zu sehr konkretisieren, um den Interpretationsspielraum der Spielenden nicht vorgebend zu beeinflussen. Auch Musik spielt eine wichtige ästhetische Rolle, doch bereits hier fangen ästhetische und narrative Aspekte an ineinander überzugehen und erschaffen Schnittstellen, die an späterer Stelle in der Arbeit eine genauere Betrachtung finden.

Narration

Die „Story“⁸¹ oder das Narrativ legen einen Rahmen fest, in der sich die Geschichte entfalten kann. Dies kann linear und fest vorgegeben sein oder sich zufällig und nur schemenhaft aus den Handlungen heraus entwickeln.⁸² Die Geschichte von GRIS wird weder mit einleitenden Hinweisen auf das Narrativ, noch mit erklärenden Textpassagen erzählt, wodurch sich zwei Lesarten des Spiels herauskristallisieren, die für diese Arbeit

relevant sind. Nur die Trophäennamen könnten erste Hinweise auf einen zugrunde liegenden Hintergrund geben. Trophäen sind in diesem Fall digitale Sammelobjekte, die beispielsweise durch bestimmte Abläufe, Beendigungen von Kapitelabschnitten automatisch oder durch spezielle, oft geheime, Handlungen der Spielenden errungen werden können. Wird das Videospiel jedoch zunächst ‚blind‘ gespielt, baut sich die Erzählung allein über die sensorische Ästhetik der Spielwelt, sowie der Mimik und Gestik des Avatars auf. ‚Blind‘ bedeutet in diesem Rahmen nicht visuell oder optisch beeinträchtigt zu sein, sondern bewusst darauf zu verzichten, sich z. B. weder im Vorfeld über das Spiel zu informieren, noch einen Blick in die Trophäenübersicht zu werfen, da diese Informationen das erste Spielerlebnis beeinflussen könnte.

Nun ist es zunächst unwahrscheinlich, dass im (ersten) Durchlauf des Spielens alle Trophäen gesammelt werden, weswegen der wahre Grund der Reise noch verborgen bleiben kann, da die Trophäennamen einen metanarrativen Kontext ergeben. Daher kann die Geschichte (zunächst) als das Durchleben einer depressiven Phase interpretiert werden, in der Gris nicht nur durch den spielbaren Avatar, sondern auch durch eine große Frauenstatue repräsentiert wird. Doch nicht nur Trophäen können gesammelt werden: Im Spielverlauf muss Gris Sterne einsammeln, die sich nach jedem Kapitelabschluss Schritt für Schritt zu einer Sternenkongstellatlon zusammenfügen. Durch das Vervollständigen der Sternenkongstellatlon, wo die einzelnen Sterne als Persönlichkeitsfragmente verstanden werden können, kann Gris wieder in Kontakt mit ihrem Selbst treten und am Ende Frieden schließen. Sobald das Ende des Spiels erreicht wurde, wird den Spielenden die Möglichkeit gegeben in die verschiedenen Kapitel zurückzuspringen, die sich aus jeweils drei Abschnitten zusammensetzen, und, wenn nötig, Unerledigtes bzw. Unentdecktes nachzuholen. Betrachtet man nun die Trophäenübersicht, fällt dabei auf, dass fünf Trophäen, die in den verschiedenen Kapiteln erlangt werden können, nach den fünf Phasen der Trauer benannt sind.

Sammeln die Spielenden nun alle Erinnerungsstücke und bringen diese an einen speziellen, geheimen Ort, wird das geheime Ende bzw. der wahre Grund der Reise offenbart: In der damit ausgelösten Videosequenz wird deutlich, dass es sich bei der großen Frauenstatue nicht um Gris selbst, sondern um ihre Mutter handelt. Werden schließlich die einzelnen Hinweise miteinander verknüpft, ergibt sich ein Metanarrativ, in dem Gris den Tod ihrer Mutter verarbeitet, durch die fünf Phasen der Trauer schreitet und am Ende Frieden mit sich und der Situation schließt. Die Interpretationsansätze schlie-

ßen einander somit nicht aus, sondern können eher als narrative Ergänzung gesehen werden.

Narrative Ästhetik oder ästhetische Narration

Wie zuvor beschrieben, geht die besonders künstlerische Ästhetik in einer bild- und traumhaften Narration auf, deren enge Wechselbeziehung zueinander ein besonderes Merkmal des Videospiele GRIS darstellt und somit eine trennscharfe Betrachtung von Einzelaspekten der Arbeit nicht dienlich wäre.

Nach dem Fehlschlag des Singens, fällt die Protagonistin eine lange Zeit ins ‚Nichts‘ und der Spielwelt wird die Farbe entzogen, sodass sich Gris zunächst in einer unbunten, wüstenartigen Landschaft wiederfindet. Auf der semantischen (inhaltlichen) Ebene kann der Prolog, also der Fall ins ‚Nichts‘, der Entzug der Farbe, sowie das unbunte Farbspektrum von schwarz, grau und weiß, als Einleitung in eine depressive Phase gedeutet werden. Vorallem die Farbe Grau wird als Farbe der Depression beschrieben, da auch der Aspekt der Unbuntheit, sowie die Zuschreibung der Emotionslosigkeit den Auftakt des Spiels erfassen.⁸³ Auch Schwarz, als Farbe der Trauer, unterstützt diesen Eindruck, da die Protagonistin in eben dieser gekleidet ist. Die ersten Schritte ihrer Reise beginnt sie kraftlos und schleppend (Abb. 3), bis sie sich überwinden kann, eine aufgerichtete Körperhaltung einnimmt und ihre Gangart ins Laufen wechselt.

Entscheiden sich die Spielenden anstatt vorwärts (nach rechts), zurückzugehen, findet Gris die in sich zusammengebrochene Frauenstatue. Bleibt man dort bewegungslos stehen, fällt die Protagonistin mit gesenktem Kopf auf ihre Knie und die Spielenden erhalten die Trophäe „Verleugnung“ (Abb. 4). So kann auf semantischer Ebene die erste Phase der Trauer mit den Handlungen des Zurückgehens, der Unfähigkeit etwas tun zu können und dem Abwenden von der Situation zusammengefasst werden. Die unbunte Farbgebung, insbesondere der Zustand des Graus, untermalen eben diese distanzierte und emotionslose Zuschreibung.⁸⁴ Ein besonderes, immer wiederkehrendes Element, ist die Frauenstatue, die sich in den verschiedensten Posen, Größen und Zuständen in der Umgebung entdecken lässt. Im Verlauf der Geschichte finden die Spielenden heraus, dass die zuvor zerbrochene Hand, zu eben dieser nackten weiblichen Statue mit langen Haaren gehört (Abb. 5, 7, 9, 11).

Schreitet man nun durch das Grau voran und läuft über die Handfläche einer großen geöffneten Hand, die aus dem grauen Sand ragt, wird die Farbe Rot wieder in die Welt

zurückgeholt (Abb. 5). Die geöffnete Hand erinnert an die Anfangssequenz. Von dort aus erreichen die Spielenden einen Tempel, in dessen Mitte ein ausgedörrter Baum tront. Dieser Tempel dient als Dreh- und Angelpunkt der Geschichte, an den Gris immer wieder zurückkehrt und der die Veränderungen nach jedem Kapitelabschluss verbildlicht, sowie die Prozesshaftigkeit des Fortschritts verdeutlicht (Abb. 15–18). Nun erst beginnt die Reise der Heldin, die im ersten Kapitel durch eine ins Rot getauchte Wüstenlandschaft schreitet. Diese ist von Ruinen- und Steinfragmenten geprägt und erzeugt eine zerbrochene Atmosphäre. Umherstehende Windräder verweisen auf den phasenweise ausbrechenden Sandsturm, der die Umgebung dominiert und die Protagonistin um- bzw. zurückwirft. Die herannahende Bedrohung wird durch einen dunkelroten Nebel visualisiert und mit einem Anstieg an Lautstärke und Tempo musikalisch untermalt. Im Bereich der Musikwissenschaft konnten psychologische Studien bestimmte, weit verbreitete Assoziationen zwischen musikalischen Strukturen und emotionalen Erfahrungen herauskristallisieren⁸⁵:

„Happiness or joy is often associated with relatively fast tempo, major tonalities, higher pitches, and lower melodic and rhythmic complexity. [...] Music associated with peaceful emotions often have more dark or dull timbres, while music expressing anger is typically expressed by brighter or sharper timbres and higher rhythmic complexity.“⁸⁶

Indem die Musik z. B. Spielereignisse, Bewegungen, sowie Stimmungen hervorhebt, werden dadurch die verschiedenen Themen, die in den jeweiligen Kapitelabschnitten vorherrschen, nicht nur visuell, sondern auch auditiv untermalt.

Nach einer ‚Jump and Run‘ Passage erreicht Gris einen Tempel, in dem wiederholt die Frauenstau in unterschiedlichen Posen der Verzweiflung und Hoffnungslosigkeit dargestellt ist, wodurch die Atmosphäre maßgeblich beeinflusst wird. So auch in einem speziellen Raum, der sich jedoch von der Farbgebung des Tempels unterscheidet. Optisch teilt dieser Raum den Bildschirm in zwei Hälften: Der obere Bereich wird von Objekten, diversen Frauenstauen und dem Farbverlauf von Hellgrau zu Dunkelgrau dominiert, die durch eine Staffelung dieser Tiefe und Räumlichkeit erzeugen. Der untere Bereich hingegen wirkt, durch ein flächiges Weiß, zweidimensional und stellt eine Art Spiegelung dar, die jedoch nur Gris, als schwarze, schattenhafte Silhouette und die aus ihr entweichenden schwarzen Schmetterlinge, widerspiegelt (Abb. 19). Es scheint kein

Entkommen zu geben bis Gris ihre neu erlernte Fähigkeit einsetzt. Setzen die Spielenden diese gezielt auf drei erkletterbare Frauenstatuen an, erhalten sie die Trophäe „Zorn“ (Abb. 6). Sowohl der Akt der Zerstörung, der als vermeintliche Wut gegen Gris selbst bzw. ihre Mutter gedeutet werden kann, als auch die in diesem Kapitel vorherrschende Farbe Rot, als Farbe der Aggression⁸⁷, kann nicht nur der zweiten Phase der Trauer zugeschrieben, sondern auch mit einem bildhaften Ausbruch ihrer negativen Gedanken in Zusammenhang gebracht werden. Gris kann nur aus dem Raum entkommen, indem sie ihrer Negativität freien Lauf lässt und so mit Hilfe der freigelassenen Manifestation, in Form der schwarzen Schmetterlinge, wieder nach oben gelangen. Am Ende des Kapitels tritt die Protagonistin erneut in die Handfläche der offenen Hand, wo nun die Farbe Grün der Welt zurückgegeben wird (Abb. 7).

Grün, als Farbe der Hoffnung und des Wachstums lässt die Umgebung gedeihen und sprießen. Auch im Tempel-Hub/Ausgangspunkt fängt der Baum an, Blätter zu tragen und ermöglicht so ein Weiterkommen (Abb. 16). Im zweiten Abschnitt des zweiten Kapitels gelangt man in ein turmartiges Gebilde. Dort findet man erneut die Frauenstatue, die ihr Gesicht in die Hände gelegt hat. Wird am Fuße der Statue der Versuch unternommen, Gris zum Singen zu bringen, erhalten die Spielenden die Trophäe „Verhandlung“ (Abb. 8). Dieser Versuch und das Scheitern dessen, kann als nicht ‚zielführende‘ Verhandlung zwischen Gris und der Frauenstatue, bzw. sich selbst/ihrer Mutter, gedeutet und so in der dritten Phase der Trauer begründet werden. Auch die Farbe Grün kann in diesem Zusammenhang mit der Redewendung „auf keinen grünen Zweig kommen“ oder Neid, der sich gegen andere richten kann, interpretiert werden.⁸⁸ Hier muss sich Gris auch das erste Mal mit dem Schattenvogel (Abb. 20), einer Manifestation der ‚schwarzen Masse‘ bzw. ihrer negativen Gedanken, auseinandersetzen, der sie von einem Vorankommen abhalten will.

Am Ende des zweiten Abschnitts des zweiten Kapitels wird die Farbe Blau der Welt zurückgegeben und es fängt an zu regnen (Abb. 9). Blau, als Farbe der Melancholie, kann auch mit Trauer in Verbindung gebracht werden⁸⁹, da in der englischen Sprache „sich traurig fühlen“ auch mit „feeling blue“ übersetzt werden kann.⁹⁰ So kann das Einsetzen des Regens auch mit dem einsetzenden Gefühl von Trauer bzw. laufenden Tränen in Vergleich gesetzt werden. Gleichmaßen wird deutlich, dass nicht nur Schritt für Schritt die Farben der Welt zurückgegeben werden, sondern auch die Fragmente der offenen Hand sich zur (übergroßen) Frauenstatue zusammensetzen. Indem nun im drit-

ten Abschnitt des zweiten Kapitels bereits die Farbe Blau im Farbschema aufgegriffen wird, macht auch das Spiel, in Anlehnung an das Kübler-Ross Modell, an dieser Stelle deutlich, dass die Phasen der Trauer ineinander übergehen können und sich somit nicht trennscharf voneinander erfahren lassen.

Das dritte Kapitel ist von der Farbe Blau und dem dazugehörigen Element Wasser geprägt, das in verschiedenen Aggregatzuständen auftaucht.⁹¹ So muss Gris im ersten Abschnitt in kalte Höhlen vordringen, die sie im zweiten Abschnitt in tiefe Gewässer eindringen lässt. Das Vordringen in diese tiefen Gewässer kann als Auseinandersetzung mit der tiefen Trauer und der Depression verstanden werden. Dort lässt sich ein pechschwarzer Bereich finden, in den Gris zwar schwimmen, aber sich nicht lange aufhalten kann. Erkunden die Spielenden diesen Bereich trotzdem und halten sich links, können diese eine kleine Höhle entdecken und beim Hineingelangen die Trophäe „Depression“ erhalten (Abb. 10). Dort stoßen die Spielenden erneut auf die Frauenstatue, die sich dieses Mal in einer fallenden Pose befindet. Dieses kann auf den Verlust des Selbst bzw. der Mutter und auf die damit einhergehenden Gefühle der Trauer und Hoffnungslosigkeit verweisen und damit der vierten Phase der Trauer zugeschrieben werden. Mit Hilfe einer großen Schildkröte schafft Gris es, den pechschwarzen Bereich zu überwinden und somit noch tiefer in die Gewässer vorzudringen bzw. der Depression auf den Grund zu gehen. Dort begegnen die Spielenden der übergroßen Frauenstatue erneut, die nun bei der Begegnung mit Gris die Augen öffnen kann und die Farbe Gelb der Welt zurückgegeben wird (Abb. 11). Gris probiert in der offenen Handfläche zu singen, doch daraufhin zerbirstet die Statue erneut und die ‚schwarze Masse‘ kommt wieder zum Vorschein, die versucht Gris zu verschlingen. In dieser Szene verwandelt sich die ‚schwarze Masse‘ vom Schattenvogel in einen Schattenaal (Abb. 21), der Gris durch die Gewässer jagt. Dieser kann sich teilen, sodass Gris, auch wenn es einen Alternativweg gäbe, immer weiter gegen die kleinsten Teile der Depression und negative Gedanken anschwimmen muss. Eben diese Verbildlichung stellt Depression als etwas Auswegloses dar und untermalt so die bedrohliche Atmosphäre des Schattenaals. Die erneute Transformation der ‚schwarzen Masse‘ kann als vermeintlicher Schutzmechanismus, der sich in eine Abwehrhaltung umgeformt hat, interpretiert werden. Doch durch die wiederholte Unterstützung der Schildkröte gelingt es Gris zu entkommen und bahnt sich, durch dunkle Höhlen, die nun durch Lichtakzente erhellt werden, ihren Weg zurück an die Oberfläche.

Die Farbe Gelb steht aber nicht nur für Licht, sondern auch für Kommunikation, die besonders im letzten Kapitel eine tragende Rolle spielt.⁹² Denn am Ende des ersten Abschnitts im vierten Kapitel bekommt Gris ihre Stimme zurück, mit der sie ihre Umgebung zum Erblühen bringen kann und die vorherrschende hoffnungsvolle Atmosphäre unterstreicht. Kurz vor der Beendigung des letzten Abschnitts taucht erneut die ‚schwarze Masse‘ auf, die sich noch einmal in all ihren zuvor eingenommenen Gestalten präsentiert und sich zuletzt in eine übergroße Version der Protagonistin verwandelt (Abb. 22) und diese verschlingt. Jeglicher farblicher Fortschritt wurde der Spielwelt abermals entzogen, sodass sich Gris schwimmend in einer unbunten Masse wiederfindet, in der auch Fragmente der Frauenstatue treiben. Eben diese Szene kann als Rückschlag im persönlichen Wachstum aus der Depression heraus gedeutet werden und stellt somit eine Art Loop oder Teufelskreis dar, da alles wieder von Vorne anzufangen scheint. An der Oberfläche angekommen, findet Gris auf einem länglichen, steinernen Podest friedlich die Frauenstatue gebettet – dies kann als Grabstätte gesehen werden. Wenn Gris dort zum Singen gebracht wird, erblühen die Blumen um die Statue herum und die Spielenden erhalten die Trophäe der „Akzeptanz“ (Abb. 12). Das dortige Singen und das damit einhergehende Erblühen der Blumen stellt bildhaft die Akzeptanz von Gris über den Tod ihrer Mutter dar. Hier wird besonders der gefühlsmäßige Zwiespalt der letzten Phase der Trauer deutlich, indem der Tod oder der Rückschlag hingenommen wird, die Protagonistin aber noch nicht am Ziel der Reise angekommen ist. Entgegen der nun immer präsenten ‚schwarzen Masse‘, bahnt Gris sich einen Weg über Fragmente der Frauenstatue zur offenen Hand, wo der erneute Versuch zu singen, und die darauffolgende Videosequenz, verdeutlichen, dass Gris, trotz des Rückschlags, ein persönliches Wachstum durchlaufen hat. Ihr Gesang kann als *Vocalise*⁹³ eingestuft werden, eine „Stimm- oder Gesangsübung[...] ohne Worte“⁹⁴, die auf der Betonung von Vokalen basiert.⁹⁵ Diese Gesangsart zieht sich durch das gesamte Spiel und wird bereits im Prolog mit dem Song GRIS PT. 1⁹⁶ eingeleitet und unterstreicht die Prozesshaftigkeit, sowie das Erreichen einer neuen Stufe im persönlichen Wachstum. Dadurch, dass es sich hier eigentlich um eine Übung handelt, die völlig frei vorgetragen wird und verträumt wirkt, wird deutlich, wie sich auch das Spiel treiben lässt und die Spielenden nicht mit ‚der Aufführung‘ überfordern möchte, sondern alles in eigenem Tempo und ohne Leistungsansprüche nahebringt. Im allerletzten Part des Songs GRIS PT. 2⁹⁷ ist das Klavierspiel umgedreht, die Töne werden also rückwärts abgespielt. Dies kann als

akzeptierender Rückblick auf das Vergangene betrachtet werden, denn sie ignoriert das Schlechte nicht, sondern nutzt es, um stärker draus hervorzugehen. Durch ihren Gesang setzt sich die übergroße Frauenstatue wieder zusammen, die ‚schwarze Masse‘ versucht beide abermals zu verschlingen, doch nun fängt auch die Frauenstatue an zu singen und vertreibt somit das Schwarz. Gemeinsam schaffen sie es, das Lied zu Ende zu singen, der Welt ihre Farbe zurückzugeben und miteinander Frieden zu schließen. Am Ende verlässt Gris ihr Inneres über die Sternenkonstellation und geht in der Farbe Weiß auf. Dies kann als erfolgreicher Ausbruch aus der Trauer und der Depression gedeutet werden, da die Farbe Weiß sowohl für einen Neuanfang steht, als auch für den Aufbruch ins Unbekannte.⁹⁸

Mechanik

Die Lösbarkeit oder das Erreichen von Zielen steht maßgeblich unter dem Einfluss der Mechanik, der das Spiel unterliegt. Je nachdem welche Mechanik zu einem gewissen Zeitpunkt im Spiel zur Verfügung steht, kann der Spielverlauf zum ‚Positiven‘ wie ‚Negativen‘ gelenkt werden. Im Speziellen kann dies bedeuten, dass die Spielenden (indirekt) aufgefordert werden mit der neu erlernten Mechanik noch einmal in vorangegangene Kapitel zurückzukehren, um nun eventuelle Hindernisse überwinden und somit Unentdecktes enthüllen zu können.⁹⁹ So kommt das Spiel GRIS zum einen ohne einleitende Erklärungen zur Spielmechanik aus, relevante Funktionen oder der spezielle Einsatz dieser werden erst im Spielverlauf enthüllt und zu gegebenem Zeitpunkt hervorgehoben. Zum anderen sind keinerlei Sterbemechaniken im Spiel implementiert, wodurch die Momente der Frustration auf ein Minimum reduziert werden können. Auch vermeintliche Gefahrensituationen werden bloß durch Ästhetik, Narration und Mechanik suggeriert. Während der Begegnung mit dem Schattenvogel (Abb. 20) vibriert der Controller unter jedem Schritt, den die Manifestation tut und untermalt dadurch die bedrohliche Atmosphäre. Versuchen die Spielenden im Prolog Gris zu einer anderen Aktion ausser gehen zu ‚ermutigen‘, indem diese einen Knopf auf dem Controller drücken, bricht die Heldin auf die Knie zusammen (Abb. 3). Diese Aktion untermalt die Antriebslosigkeit der Protagonistin und die zunächst vorherrschende Atmosphäre. Die erste Fähigkeit, die Gris im Spielverlauf erhält, ermächtigt sie dazu, ihr Kleid in ein schweres Quadrat zu verwandeln, mit dem sie nun Objekte zertrümmern oder gegen Widerstände, wie z. B. das Kreischen des Schattenvogels, ankommen kann (Abb. 6). So

stellt das Quadrat nicht nur die Last, die auf Gris liegt, symbolisch dar, sondern kann auch als Unterstützung gegen die negativen Gedanken gesehen werden. Die zweite Fähigkeit verwandelt ihr Kleid in eine Art Sprung- und Gleithilfe, womit sie sich länger in der Luft halten und weitere Strecken zurücklegen kann. Hinzu kommen auch kleine rote Schmetterlinge, die ihr als Antrieb in die Lüfte dienen. Diese roten Schmetterlinge können mit positiven Gedanken in Vergleich gesetzt werden, da sie der Protagonistin nicht nur durch ihre Farbigkeit ermutigen voranzukommen, sondern auch durch den gegebenen Antrieb dahingehend unterstützen. Im dritten Kapitel erhält Gris die Fähigkeit ihr Kleid in eine Art Taucheranzug zu verwandeln, um somit in die tiefen Gewässer der Depression vordringen zu können. Besonders in diesem Kapitel wird Gris auch vor Rätselmechaniken gestellt, die als Auseinandersetzung mit sich selbst verstanden werden können. So muss sie z. B. im ersten Abschnitt des dritten Kapitels in einer Eishöhle gemeinsam mit ihrem sich phasenweise festigenden Duplikat Rätsel lösen, um weiterzukommen (Abb. 13). Insgesamt können die vier Fähigkeiten als Anpassungsversuche an die widrigen Umstände gedeutet werden. So nutzt GRIS Elemente der Mechanik, die über eine rein mechanische Komponente hinaus gehen und zugleich narrative Aspekte erfüllen.

Technik

Bei der Technik handelt es sich nicht nur um technische Komponenten, sondern auch um sämtliche Interaktionsmöglichkeiten und Anwendungsmittel, die ein Spielen erst ermöglichen.¹⁰⁰ In diesem Fall handelt es sich um ein ‚klassisches‘ Videospiele, das von der Anwendung am PC (MAC, WINDOWS) mit Maus und Tastatur über die Nutzung an den Konsolen PLAYSTATION 4 und NINTENDO SWITCH mit Controller bzw. Joy-Con Controller bis hin zur Bedienung am Handy (IOS, ANDROID) mit Touchscreen-Steuerkreuz veröffentlicht wurde. Dies wird auch durch die Unity-Engine unterstützt, was die Zugänglichkeit zum Spiel selbst erhöht. Darüberhinaus können externe Komponenten, wie z. B. Kopfhörer, angeschlossen werden, da dadurch die Umgebung besser ausgeblendet und somit der Immersionsgrad gesteigert werden kann.

4. Fazit

Die Farbe Grau, die im spanischen Wortgebrauch mit Gris übersetzt wird¹⁰¹, spielt nicht nur in dem Werk von Nomada Studios selbst eine tragende Rolle. In der Farbenlehre

entsteht Grau, wenn alle Farben zu gleichen Teilen miteinander gemischt werden. So regt das Videospiel GRIS nicht nur die Vorstellungskraft der Spielenden durch metaphorische Visualisierungen, akustische, sowie sensomotorische Untermalungen an, sondern schafft es durch ein ebenso traumhaftes Narrativ, die Schwierigkeiten und Herausforderungen von Trauer und Depression, die häufig unbemerkt bleiben, sichtbar und erfahrbar zu machen. In diesem Sinne ergibt sich ein abschließendes Metanarrativ: Egal wie grau die Welt einem manchmal erscheinen mag, in jedem Menschen liegen die Farben, wenn auch verborgen, zu Grunde und somit auch die Fähigkeit, diese wieder zum Vorschein zu bringen. Genauso wie Gris.



Abb. 0 Screenshot, Frieden © Gris, Nomada Studios, 2018

5. Anhang

Endnoten

- 1 GRIS, Nomada Studio, Devolver Digital 2018.
- 2 Vgl. Kübler-Ross, Elisabeth (2009): S. i.
- 3 Vgl. Hau, Stephan (2005): S. 46–74.
- 4 Vgl. Flanagan, Mary (2016): S. 151–158.
- 5 Vgl. Schell, Jesse (2016): S. 93–97.
- 6 Stiftung Deutsche Depressionshilfe, Dr. Czaplicki, Andreas (o. J.): siehe Überschrift. Weblink: <https://www.deutsche-depressionshilfe.de/forschungszentrum/deutschland-barometer-depression>.
- 7 Hau, Stephan (2005): S. 46, Z. 1.
- 8 Stiftung Deutsche Depressionshilfe, Dr. Czaplicki, Andreas (o. J.): siehe Infografik „Infografik Volkskrankheit Depression - So denkt Deutschland“. Weblink: <https://www.deutsche-depressionshilfe.de/forschungszentrum/deutschland-barometer-depression>
- 9 Stiftung Deutsche Depressionshilfe, o. A. (o. J.): Was ist eine Depression? Häufigkeit. Weblink: <https://www.deutsche-depressionshilfe.de/depression-infos-und-hilfe/was-ist-eine-depression/haeufigkeit>.
- 10 Vgl. Stiftung Deutsche Depressionshilfe, Dr. Czaplicki, Andreas (o. J.): Deutschland Barometer Depression 2017. Volkskrankheit Depression - So denkt Deutschland. Weblink: <https://www.deutsche-depressionshilfe.de/forschungszentrum/deutschland-barometer-depression>.
Sowie Vgl. Stiftung Deutsche Depressionshilfe, o. A. (o. J.): Was ist eine Depression? Häufigkeit. Weblink: <https://www.deutsche-depressionshilfe.de/depression-infos-und-hilfe/was-ist-eine-depression/haeufigkeit>.
- 11 Vgl. Hau, Stephan (2005): S. 46–74.
Sowie Vgl. Stiftung Deutsche Depressionshilfe, Dr. Czaplicki, Andreas (o. J.): Deutschland Barometer Depression 2017. Volkskrankheit Depression - So denkt Deutschland. Weblink: <https://www.deutsche-depressionshilfe.de/forschungszentrum/deutschland-barometer-depression>.
- 12 Vgl. DWDS – Digitales Wörterbuch der deutschen Sprache: Depression. Weblink.
- 13 DUDEN (2022): Depression. Abschnitt Bedeutungen, Absatz 1.b) unter BEISPIEL. Weblink.
- 14 Vgl. Bleichmar, Hugo B. (1996): S. 935–961.
- 15 Vgl. Hau, Stephan (2005): S. 51, Absatz 4 – S. 52, Absatz 1, Z. 3 – 6.
- 16 Vgl. Hau, Stephan (2005): S. 46, Absatz 2.
- 17 Vgl. Hau, Stephan (2005): S. 48, Absatz 2, Z. 1–3.
- 18 Vgl. Hau, Stephan (2005): S. 51, Absatz 3, Z. 1–5.
- 19 Vgl. Hau, Stephan (2005): S. 46, Absatz 2.
- 20 Vgl. Hau, Stephan (2005): S. 48, Absatz 2, Z. 3–10.
- 21 Hau, Stephan (2005): S. 49, Absatz 3, Z. 1.
- 22 Vgl. Hau, Stephan (2005): S. 48, Absatz 2, Z. 3–10.
- 23 Vgl. Hau, Stephan (2005): S. 52, Absatz 3, Z. 3–5.
- 24 Vgl. Hau, Stephan (2005): S. 52, Absatz 3, Z. 5–10.
- 25 Vgl. Kellehear, Allan (2009): S. x, Absatz 2, Z. 13ff.
Sowie Vgl. Elisabeth Kübler-Ross Foundation, o. A. (o. J.): The Five Stages of Grief®. Weblink: <https://www.ekrfoundation.org/5-stages-of-grief/5-stages-grief/>.
- 26 Vgl. Kübler-Ross, Elisabeth (2009): S. i., Z.1 f., im Original: „the five stages of grief“.
- 27 Vgl. Elisabeth Kübler-Ross Foundation, o. A. (o. J.): Elisabeth Kübler-Ross Biogra-

- phy. Weblink: <https://www.ekrfoundation.org/elisabeth-kubler-ross/>.
- 28 Vgl. Kübler-Ross, Elisabeth (2009): S. i.
Sowie Vgl. Elisabeth Kübler-Ross Foundation, o. A. (o. J.): Elisabeth Kübler-Ross Biography. Weblink: <https://www.ekrfoundation.org/elisabeth-kubler-ross/>.
- 29 Vgl. Kübler-Ross, Elisabeth (2009): S. 31–39.
- 30 Kübler-Ross, Elisabeth (2009): S. 32, Absatz 2., Z. 3–5.
- 31 Vgl. Kübler-Ross, Elisabeth (2009): S. 40–65.
- 32 Kübler-Ross, Elisabeth (2009): S. 40, Absatz 4., Z. 3–5.
- 33 Vgl. Kübler-Ross, Elisabeth (2009): S. 66–68.
- 34 Kübler-Ross, Elisabeth (2009): S. 67, Absatz. 3, Z. 1–5.
- 35 Vgl. Kübler-Ross, Elisabeth (2009): S. 69–90.
- 36 Vgl. ICD-10-GM, F43.-, reaktive Depression: „Ein außergewöhnlich belastendes Lebensereignis, das eine akute Belastungsreaktion hervorruft, oder eine besondere Veränderung im Leben, die zu einer anhaltend unangenehmen Situation geführt hat und eine Anpassungsstörung hervorruft.“
- 37 Kübler-Ross, Elisabeth (2009): S. 70, Absatz 1, Z. 4 f. Und Absatz 3, Z. 1 f.
- 38 Vgl. Kübler-Ross, Elisabeth (2009): S. 91–111.
- 39 Kübler-Ross, Elisabeth (2009): S. 92, Z. 1–4.
- 40 Vgl. Elisabeth Kübler-Ross Foundation, o. A. (o. J.): 5 Stages in Popular Media. Weblink: <https://www.ekrfoundation.org/5-stages-of-grief/5-stages-in-popular-media/>.
- 41 Vgl. Kellehear, Allan (2009): S. vi–xviii.
Sowie Vgl. Elisabeth Kübler-Ross Foundation, o. A. (o. J.): The Five Stages of Grief®. Weblink: <https://www.ekrfoundation.org/5-stages-of-grief/5-stages-grief/>.
- 42 Kübler-Ross, Elisabeth (2009): S. 112, Absatz 2, Z. 1–5.
- 43 Vgl. Elisabeth Kübler-Ross Foundation, o. A. (o. J.): 5 Stages in Popular Media. Weblink: <https://www.ekrfoundation.org/5-stages-of-grief/5-stages-in-popular-media/>.
- 44 Fellner, Markus (2006): S. 19, Absatz 4, Z. 1–4.
- 45 Diese Arbeit blickt mit der westlichen Version der Farbenlehre auf das Spiel Gris, da das Spiel ein Produkt der westlichen Kultur ist.
- 46 Vgl. Wäger, Markus (2017): S. 176, Z. 2–6 & unter Assoziationen.
- 47 Vgl. Wäger, Markus (2017): S. 162–164, Absatz 2 & unter Assoziationen.
Sowie S. 172, Absatz 3 & unter Assoziationen.
- 48 Brattico, Elvira; Haumann, Niels Trusbak (2020): S. 205, Absatz 3, Z. 4–5.
- 49 THE SOUND OF SILENCE, Simon & Garfunkel (1965).
- 50 BOULEVARD OF BROKEN DREAMS, Green Day (2004).
- 51 SILVER LININGS (2012).
- 52 MONK (2002–2009).
- 53 Vgl. Fellner, Markus (2006): S. 17–20.
- 54 Simon, Annika (2020): S. 193, Z. 8–9.
- 55 A BEAUTIFUL MIND (2001).
- 56 FIGHT CLUB (1999).
- 57 Lindsey, Patrick (2014): Absatz 1.
- 58 CELESTE (2018).
- 59 WHAT REMAINS OF EDITH FINCH (2017).
- 60 Jansen, Henning (2020): S. 246, Z. 4–5.
- 61 Vgl. Jansen, Henning (2020): S. 246–247.
- 62 LAYERS OF FEAR (2016).

- 63 Vgl. Runzheimer, Bernhard (2020): S. 154, Absatz 2, Z. 1–4.
- 64 Vgl. Nagl, Ludwig (1992): Charles Sanders Peirce (Campus Einführungen).
Frankfurt am Main: Campus-Verlag. Siehe auch Abb. 2, Eigendarstellung der
Zeichentrias nach Charles Sanders Peirce.
- 65 Vgl. Flanagan, Mary (2016): S. 151–158.
- 66 Vgl. Flanagan, Mary (2016): S. 151–158.
- 67 Flanagan, Mary (2016): S. 152, Z. 1–3.
- 68 Conrad Roset, Weblink: <https://www.conradroset.com/>.
- 69 Vgl. Deutschlandfunk Nova, Sonntag, Sebastian (2018): Weblink.
- 70 Vgl. Elisabeth Kübler-Ross Foundation, o. A. (o. J.): 5 Stages in Popular Media.
Weblink: <https://www.ekrfoundation.org/5-stages-of-grief/5-stages-in-popular-media/>.
- 71 Vgl. Flanagan, Mary (2016): S. 153–156.
- 72 Flanagan, Mary (2016): S. 152, Z. 4–6.
- 73 Vgl. Flanagan, Mary (2016): S. 156, Absatz 2.
- 74 Vgl. Flanagan, Mary (2016): S. 156, Absatz 2.
- 75 JOURNEY (2017)
- 76 ABZÛ (2016)
- 77 Techopedia, o. A. (o. J.): Side Scroller. What Does Side Scroller Mean? „A side
scroller is a type of video game where a side-view camera angle is used for
action viewing. Side scrollers are generally in 2-D with game characters that
move from the left to the right side of a screen.“ Weblink: <https://www.techopedia.com/definition/27153/side-scroller>.
- 78 Vgl. Schell, Jesse (2016): S. 93–97.
- 79 Vgl. Schell, Jesse (2016): S. 93–98.
- 80 Vgl. Schell, Jesse (2016): S. 94, Punkt 3.
- 81 Vgl. Schell, Jesse (2016): S. 94, Punkt 2.
- 82 Vgl. Schell, Jesse (2016): S. 94, Punkt 2.
- 83 Vgl. Wäger, Markus (2017): S. 176, Z. 2–6 & unter Assoziationen.
- 84 Vgl. Wäger, Markus (2017): S. 176, Z. 2–6 & unter Assoziationen.
- 85 Vgl. Brattico, Elvira; Haumann, Niels Trusbak (2020): S. 205, Absatz 3, Z. 1–7.
- 86 Brattico, Elvira; Haumann, Niels Trusbak (2020): S. 205, Absatz 3, Z. 1–7.
- 87 Vgl. Wäger, Markus (2017): S. 176, Z. 2–6 & unter Assoziationen.
- 88 Vgl. Wäger, Markus (2017): S. 156, Absatz 5, Z. 8–9 & unter Assoziationen.
- 89 Vgl. Wäger, Markus (2017): S. 162–164, Absatz 2. & unter Assoziationen.
- 90 Vgl. PONS Online-Wörterbuch (2022): Eintrag „sich traurig fühlen“,
Weblink: <https://de.pons.com/%C3%BCbersetzung/deutsch-englisch/sich+traurig+f%C3%BChlen>
- 91 Vgl. Wäger, Markus (2017): S. 162–164, Absatz 2. & unter Assoziationen.
- 92 Vgl. Wäger, Markus (2017): S. 152, unter Assoziationen.
- 93 Riewe, F. (1879): S. 282, unter „Vocalise“.
- 94 Riewe, F. (1879): S. 282, unter „Vocalise“.
- 95 Vgl. Riewe, F. (1879): S. 282, unter „Vocalise“.
- 96 GRIS, PT. 1, Berlinist (2018).
- 97 GRIS, PT. 2, Berlinist (2018).
- 98 Vgl. Wäger, Markus (2017): S. 174, Absatz 1 unter Assoziationen.
- 99 Vgl. Schell, Jesse (2016): S. 93, Punkt 1.
- 100 Vgl. Schell, Jesse (2016): S. 94, Punkt 4.
- 101 Vgl. PONS Online-Wörterbuch (2022): Eintrag „grau“, <https://de.pons.com/%C3%BCbersetzung/deutsch-spanisch/grau>.

Literaturverzeichnis

- Bleichmar, Hugo B. (1996): Some subtypes of depression and their implications for psychoanalytic treatment. *International Journal of psycho-Analysis* 77, S. 935–961.
- Brattico, Elvira; Haumann, Niels Trusbak (2020): *Musicology*. In: Debra L. Worthington, Graham D. Bodie (Hrsg.): *The Handbook of Listening*. Hoboken: John Wiley & Sons, Inc., S. 199–215.
- Deutschlandfunk Nova, Sonntag, Sebastian (2018): Gris. Das hübscheste Spiel des Jahres. Weblink: <https://bit.ly/3NurLG8>, (letzter Zugriff am 23.08.2022).
- DUDEN (2022): Depression. Bibliographisches Institut GmbH. Weblink: <https://www.duden.de/rechtschreibung/Depression#>, (letzter Zugriff am 23.08.2022).
- DWDS – Digitales Wörterbuch der deutschen Sprache: Depression. Das DWDS ist hrsg. v. d. Berlin-Brandenburgischen Akademie der Wissenschaften. Weblink: <https://www.dwds.de/wb/Depression>, (letzter Zugriff am 23.08.2022).
- Elisabeth Kübler-Ross Foundation (2022). Weblink: <https://www.ekrfoundation.org/>, (letzter Zugriff am 23.08.2022).
- Fellner, Markus: *psycho movie*. Zur Konstruktion psychischer Störung im Spielfilm. Bielefeld: transcript.
- Flanagan, Mary (2016): *Game Art*. In: Henry Lowood, Raiford Guins (Hrsg.): *Debugging Game History. A Critical Lexicon*. Cambridge, MA: MIT Press, S. 151–158.
- Grimme Game, o. A. (2019): Gris. Weblink: <https://bit.ly/3yTyNqq>, (letzter Zugriff am 23.08.2022).
- Hau, Stephan (2005): *Kreativität und Depression. Ein ausgewähltes psychoanalytisch-klinisches Konzept der Depression*. In: Stephan Hau, Hans-Joachim Busch, Heinrich Deserno (Hrsg.): *Depression - zwischen Lebensgefühl und Krankheit*. Göttingen: Vandenhoeck & Ruprecht, S. 46–74.
- ICD-Code (2022): ICD-10-GM, F 43.-. Weblink: <https://www.icd-code.de/suche/icd/code/F43.-.html?sp=Sreaktive+depression>, (letzter Zugriff am 14.07.2022).
- Jansen, Henning (2020): *Das Spiel mit der Psychose. Das Erleben geistiger Krankheit in What Remains of Edith Finch*. In: Arno Görge; Stefan Heinrich Simond (Hrsg.): *Krankheit in Digitalen Spielen. Interdisziplinäre Betrachtungen*. Bielefeld: transcript,

S. 231–252.

- Kübler-Ross, Elisabeth (2009): *On Death and Dying. What the dying have to teach doctors, nurses, clergy and their own families.* 40th Anniversary Edition. Abingdon, Oxon: Routledge.
- Kellehear, Allan (2009): *Introduction.* In: Elisabeth Kübler-Ross (Hrsg.): *On Death and Dying. What the dying have to teach doctors, nurses, clergy and their own families.* 40th Anniversary Edition. Abingdon, Oxon: Routledge, S. vii–xviii
- Lindsey, Patrick (2014): Gaming's favorite villain is mental illness, and this needs to stop. Weblink: <https://www.polygon.com/2014/7/21/5923095/mental-health-gaming-silent-hill>, (letzter Zugriff am 12.08.2022).
- Nagl, Ludwig (1992): *Charles Sanders Peirce (Campus Einführungen).* Frankfurt am Main: Campus-Verlag.
- PONS (2001–2022): Langenscheidt GmbH, Stuttgart, Weblink: <https://de.pons.com/> (letzter Zugriff am: 26.08.2022).
- Riewe, F. (1879): *Handwörterbuch der Tonkunst : sachlich und biographisch / von F. Riewe,* Gütersloh: Bertelsmann, S. 282, unter Vocalisen.
- Runzheimer, Bernhard (2020): *First Person Mental Illness. Digitale Geisteskrankheit als immersive Selbsterfahrung.* In: Arno Görgen; Stefan Heinrich Simond (Hrsg.): *Krankheit in Digitalen Spielen. Interdisziplinäre Betrachtungen.* Bielefeld: transcript, S. 145–162.
- Schell, Jesse (2015): *Die Zukunft des Erzählens. Wie das Medium Geschichten formt.* In: Benjamin Beil (Hrsg.): *New Game Plus. Perspektiven der Game Studies. Gerne - Künste - Diskurse.* Bielefeld: transcript.
- Schell, Jesse (2016): *Die Kunst des Game Designs. Bessere Games konzipieren und entwickeln.* 2. Auflage. Frechen: mitp Verlag GmbH & Co. KG.
- Simon, Annika (2020): *The Mountains We Make. Eine medienästhetische Analyse psychischer Störungen in Celeste.* In: Arno Görgen; Stefan Heinrich Simond (Hrsg.): *Krankheit in Digitalen Spielen. Interdisziplinäre Betrachtungen.* Bielefeld: transcript, S. 189–210.
- Stiftung Deutsche Depressionshilfe, Dr. Czaplicki, Andreas (2022):

Weblink: <https://www.deutsche-depressionshilfe.de/forschungszentrum/deutschland-barometer-depression>, (letzter Zugriff am 23.08.2022).

- Wäger, Markus (2017): Das ABC der Farbe. Bonn: Rheinwerk Verlag GmbH.

Ludographie

- ABZÛ, Giant Squid Studios, 505 Games 2016.
- CELESTE, Maddy Thorson & Noel Berry, Extremely OK Games 2018.
- GRIS, Nomada Studio, Devolver Digital 2018, Weblink: <https://nomada.studio/>, (letzter Zugriff am: 13.08.2022).
- JOURNEY, Thatgamecompany; Santa Monica Studio, Sony Computer Entertainment; Annapurna Interactive 2012.
- LAYERS OF FEAR, Bloober Team, Aspyr Media 2016.
- WHAT REMAINS OF EDITH FINCH, Giant Sparrow, Annapurna Interactive 2017.

Filmographie

- A BEAUTIFUL MIND, Ron Howard, USA 2001.
- FIGHT CLUB, David Fincher, USA 1999.
- MONK, Idee: Andy Breckman, USA 2002–2009.
- SILVER LININGS PLAYBOOK, David O. Russel, USA 2012.

Diskographie

- Berlinist, GRIS, PT. 1, auf: Gris (Original Game Soundtrack), self released, 2018.
- Berlinist, GRIS, PT. 2, auf: Gris (Original Game Soundtrack), self released, 2018.
- Green Day, BOULEVARD OF BROKEN DREAMS, auf: dies., American Idiot, Reprise; Warner Bros., 2004.
- Simon & Garfunkel, THE SOUND OF SILENCE, auf: dies., Sounds of Silence, Columbia Records, 1965.

Bildverzeichnis

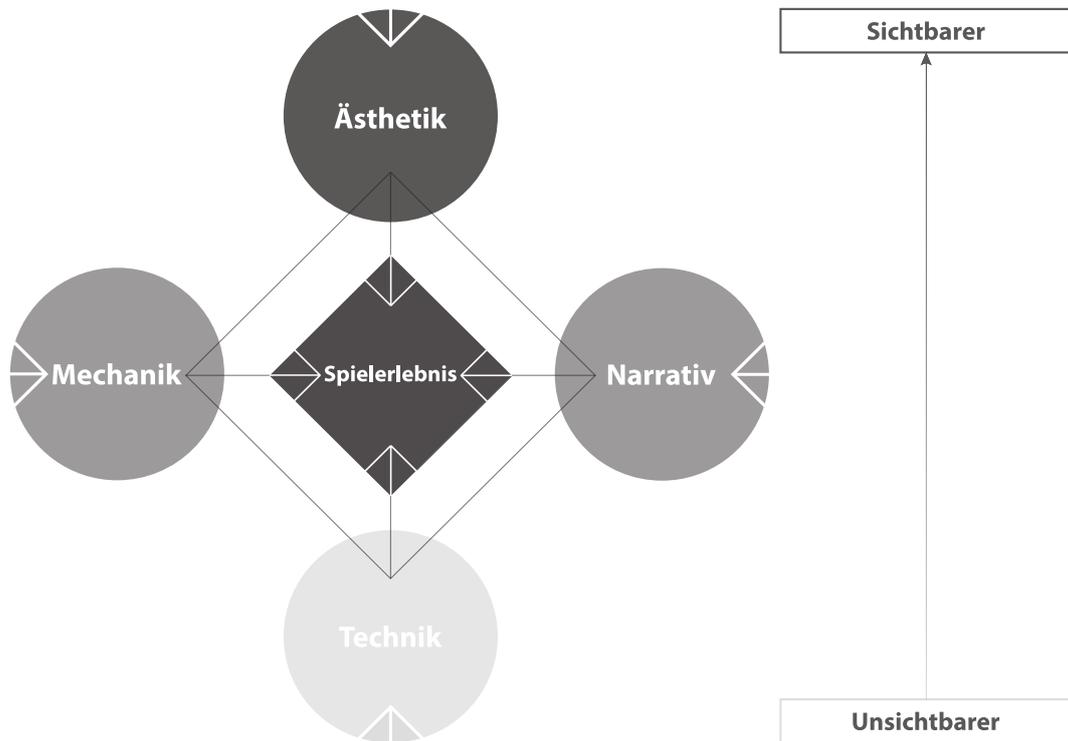


Abb. 1 Eigendarstellung der Elemente Tetrade nach Jesse Shell

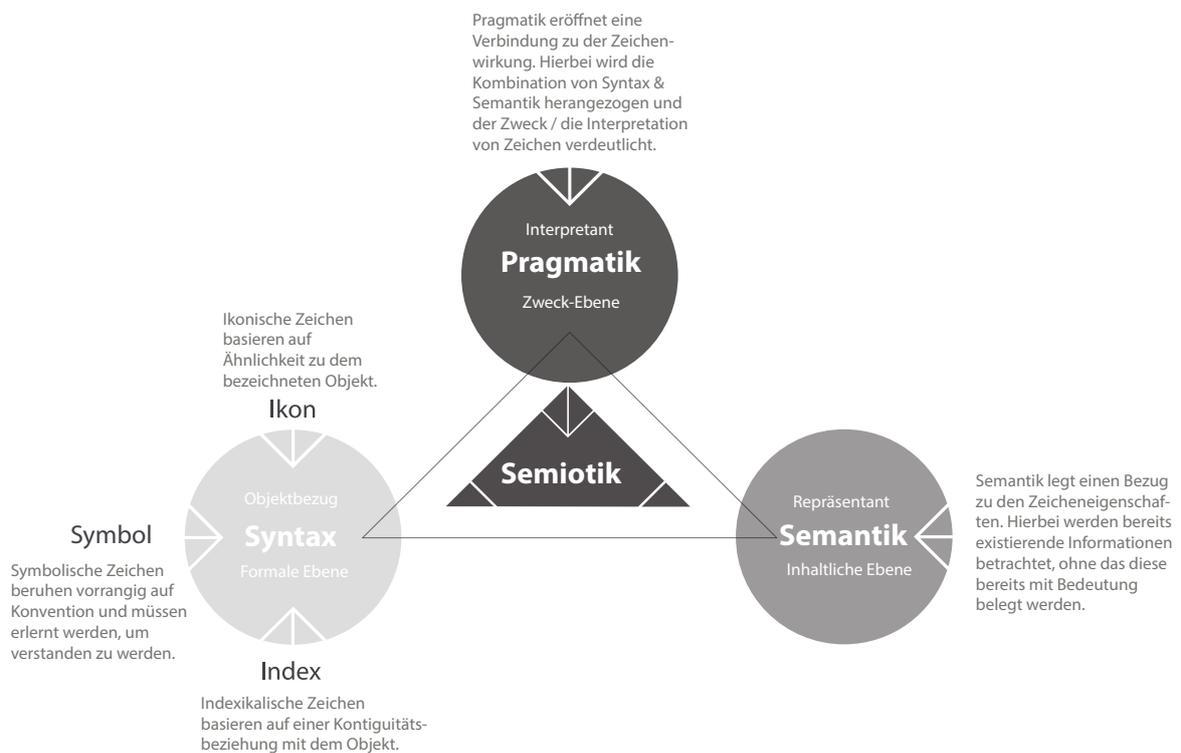


Abb. 2 Eigendarstellung der Zeichentrias nach Charlers Sanders Peirce, Vgl. Ludwig Nagl

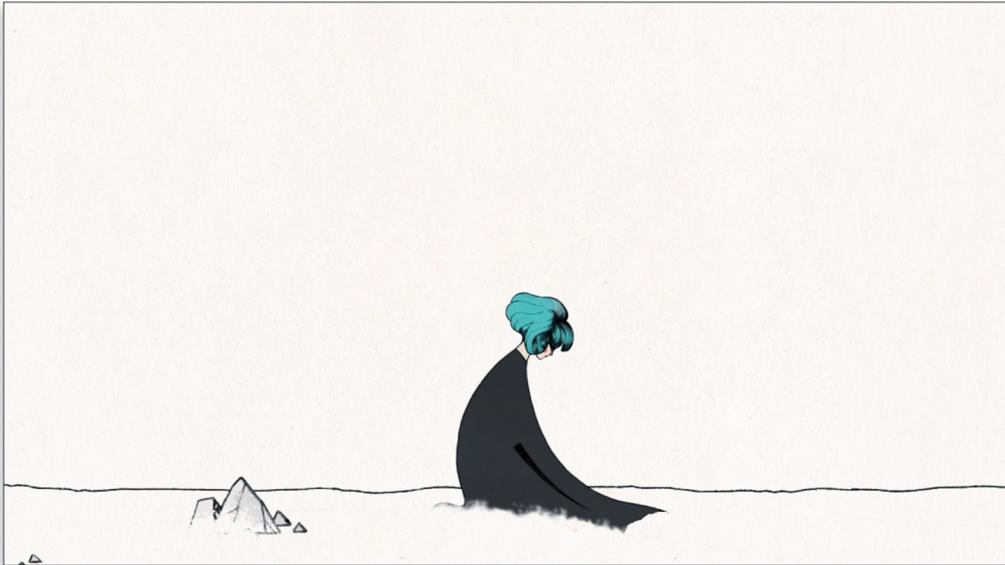


Abb. 3 Screenshot, Prolog © Gris, Nomada Studios, 2018



Abb. 4 Screenshot, Trophäe „Verleugnung“ © Gris, Nomada Studios, 2018

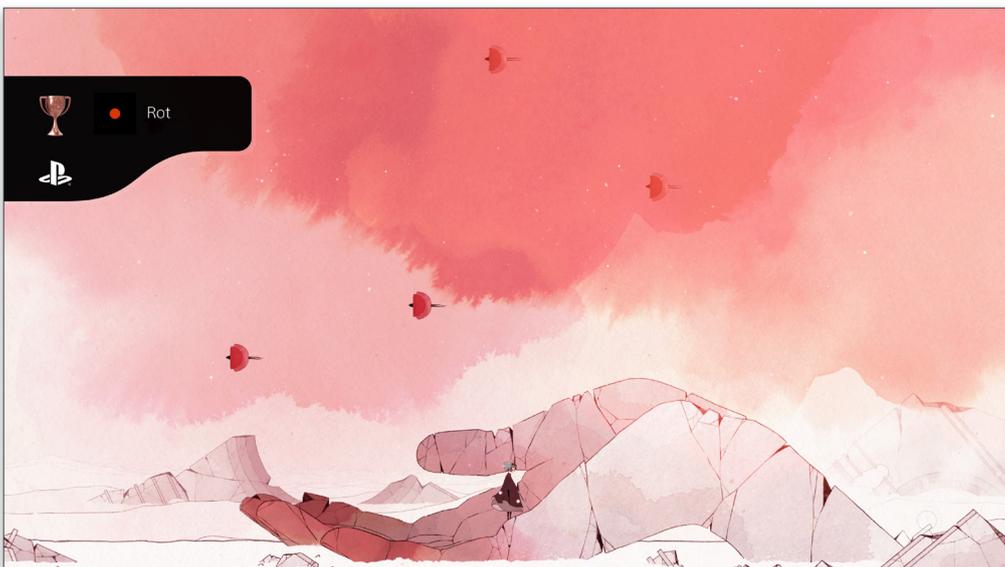


Abb. 5 Screenshot, Trophäe „Rot“ © Gris, Nomada Studios, 2018



Abb. 6 Screenshot, Trophäe „Zorn“ © Gris, Nomada Studios, 2018



Abb. 7 Screenshot, Trophäe „Grün“ © Gris, Nomada Studios, 2018

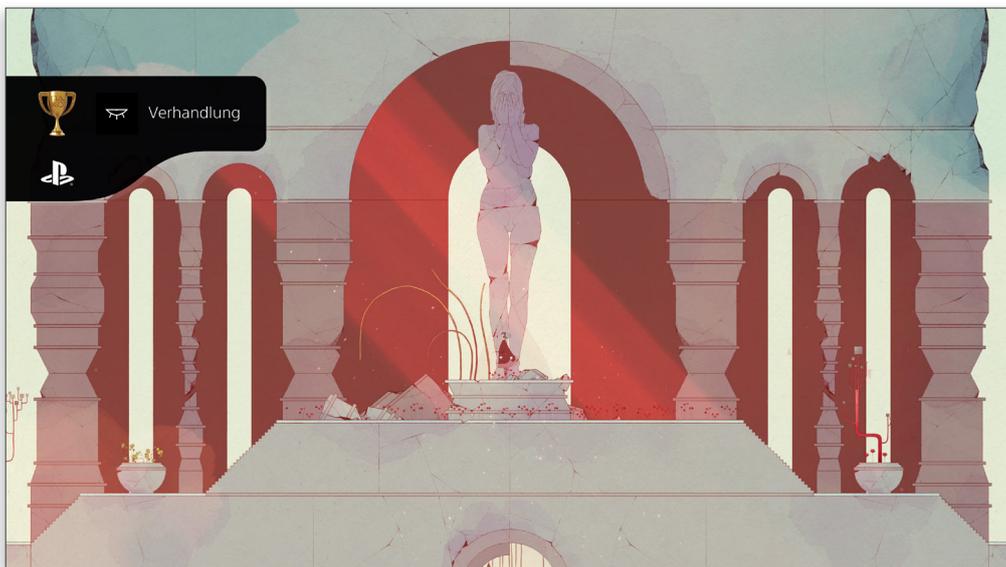


Abb. 8 Screenshot, Trophäe „Verhandlung“ © Gris, Nomada Studios, 2018



Abb. 9 Screenshot, Trophäe „Blau“ © Gris, Nomada Studios, 2018

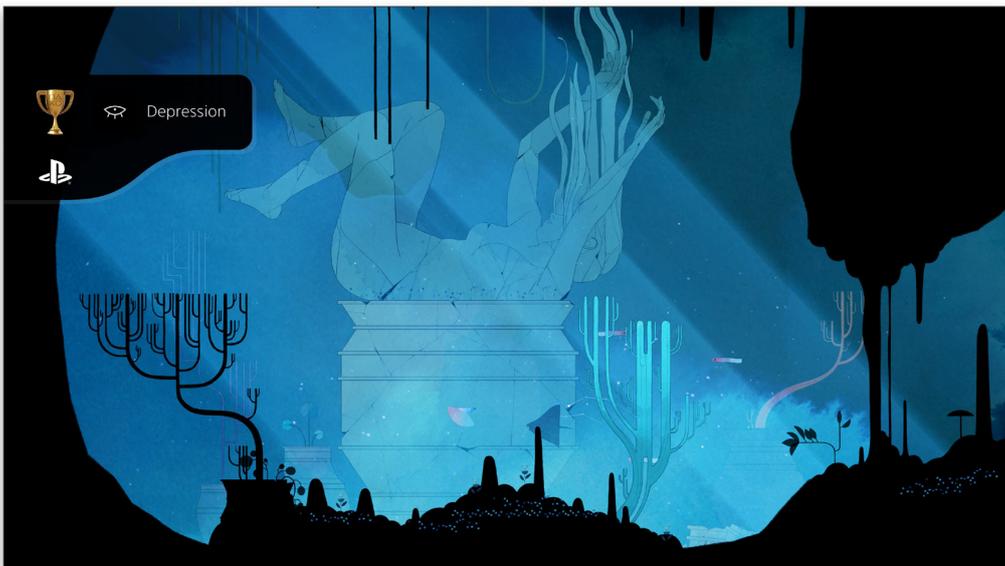


Abb. 10 Screenshot, Trophäe „Depression“ © Gris, Nomada Studios, 2018

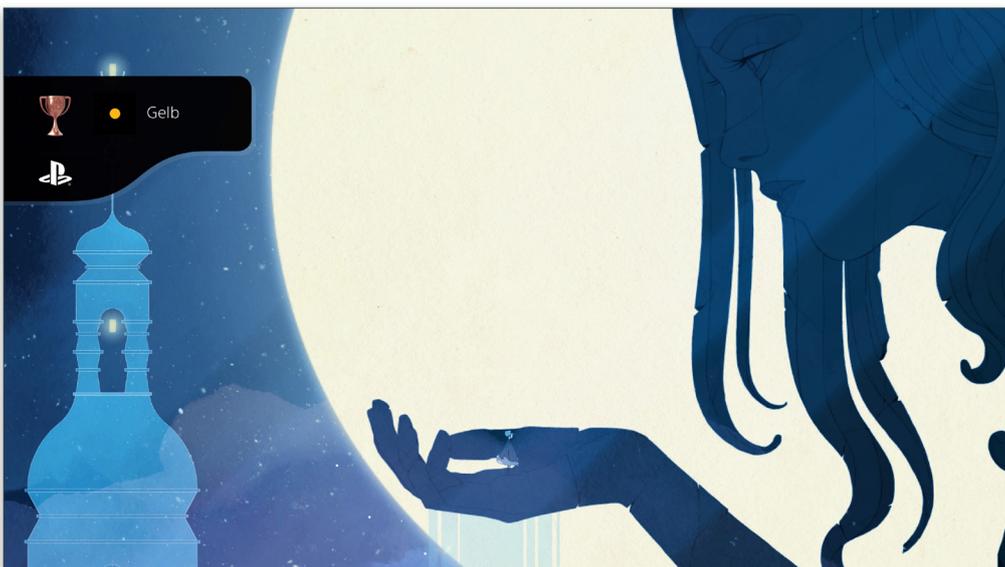


Abb. 11 Screenshot, Trophäe „Gelb“ © Gris, Nomada Studios, 2018

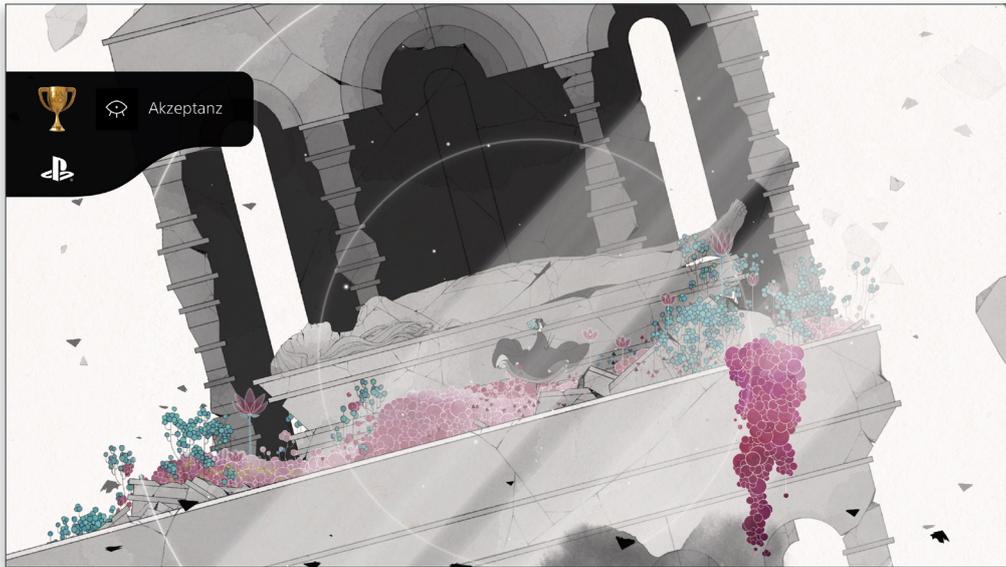


Abb. 12 Screenshot, Trophäe „Akzeptanz“ © Gris, Nomada Studios, 2018



Abb. 13 Screenshot, Spiegelung Rätsel © Gris, Nomada Studios, 2018

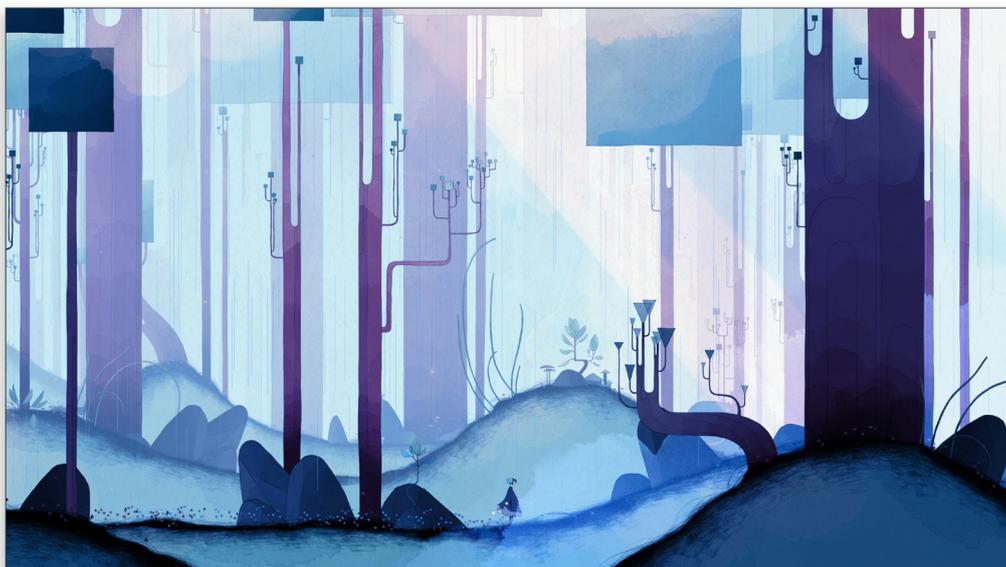


Abb. 14 Screenshot, grafische Konstrukte & analoge Maltechniken © Gris, Nomada Studios, 2018

15



16



17

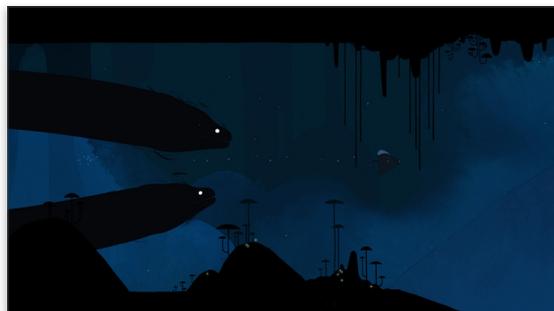
18

Abb. 15–18 Screenshots, Veränderung des Tempel-Hubs © Gris, Nomada Studios, 2018

19



20



21

22

Abb. 19–22 Screenshots, Manifestationen der ‚schwarzen Masse‘ © Gris, Nomada Studios, 2018