

Universalmuseum Joanneum Presse

Universalmuseum Joanneum
Mariahilferstraße 4, 8020 Graz, Austria
www.museum-joanneum.at

presse@museum-joanneum.at
Telefon +43-316/8017-9211

AWOL – Absent without Leave Total Refusal – Digital Disarmament Movement

studio, Neue Galerie Graz, Joanneumsviertel, 8010 Graz

Eröffnung: Mittwoch, 03. Juli 2019, 19 Uhr

Dauer: 04.07.–01.09.2019

Kuratiert von Günther Holler-Schuster

Information: +43-316/8017-9100, www.neuegaleriegraz.at

Kinder spielen, Erwachsene haben ein Hobby – soweit die Konvention. Wenn man sich nicht innerhalb dieses Bogens aufhalten will, ist der allgemeine Spieltrieb deswegen nicht ausgeschaltet. Ganz im Gegenteil, den menschlichen Spieltrieb nutzen vermehrt Strukturen wie Institutionen, Unternehmen und Regierungen ganz selbstverständlich als Manipulationsinstrument. Die Unterhaltung ist eine Ebene dabei, eine viel bedeutendere ist jedoch die der Ranglisten, Punkte und Badges. Konsequenterweise ist die Tragik des Todes auch eher mit dem Rausfallen aus diversen Highscore-Listen verbunden, als mit der Tatsache, im Spiel getroffen worden zu sein. Aber auch beim Rabattmarkensammeln im Supermarkt, in diversen TV-Spielshows und Lotterien, sowie bei komplexen Finanztransaktionen spielt der Mensch. Freiwillig oder unfreiwillig tut er das auch im militärischen Zusammenhang oder in gigantischem Ausmaß, wie es jüngst aus China bekannt wurde, wo gegenwärtig eine ganze Gesellschaft in ein Wettrennen um Bonuspunkte gestürzt wird. Wenn soziale, finanzielle und rechtliche Konsequenzen damit verbunden sind bzw. Möglichkeiten zur Entwicklung der eigenen Lebensumstände davon abhängen, dann wird das Spiel zur problematischen Realität. „Gamification“ ist zum Schlagwort einer Entwicklung geworden, bei der die Anwendung von Designprinzipien und Mechanismen des Spiels auf spielfremde Prozesse, um Probleme zu lösen und TeilnehmerInnen zu engagieren und zu motivieren, im Zentrum steht.

Kriegerische Auseinandersetzungen, militärische Strategien und der Reiz der eigenen Kreativität in diesem Kontext sind die reale Basis für Ego-Shooter oder Multiplayer-Online-Shooter und deren Erfolg. Es ist nicht zu leugnen, dass Aggression, Kampf und Krieg Konstanten des menschlichen Zusammenlebens sind. Wir hätten es aber nicht zur Bildung heutiger Massengesellschaften gebracht, hätten wir nicht auch Strategien des sozialverträglichen Umgangs mit unserem natürlichen Erbe entwickelt. Kunst, aber auch Spiele sind Formen dieses Sublimierungsprozesses. Beides kann man als Spiegel der Gesellschaft verstehen. Im Spiel findet der Mensch eine Laborsituation, in der er sich mit der Welt in Bezug setzt. Die erweiterten Möglichkeiten des Digitalen haben die Vielfalt von Szenarien wesentlich gesteigert. Wenn Kriegsspiele mitunter auch als Trainingsprogramme für angehende Gewalttäter gesehen werden, können sie ebenso in die Gegenrichtung funktionieren. Wenn man mit all dem Zeug Krieg führen kann, kann man auch anderes damit machen.

Total Refusal – Digital Disarmament Movement, ein lose zusammenarbeitendes Künstlerkollektiv (Robin Klengel, Leonhard Müllner, Michael Stumpf), dreht gleichsam den Spieß um. Sie übertragen die Codes der Spiele ins wahre Leben – Bewegungen, Verhaltensweisen, Ästhetik. In dieser Welt sind die Realitätsebenen weitestgehend miteinander vermischt. Avatare und reale Menschen koexistieren mehr oder weniger gut miteinander nach gewissen Spielregeln. Genau diese Regeln sind es auch, die von Total Refusal ständig und grundsätzlich gestört, verkehrt, manipuliert und somit zweckentfremdet werden. Im anarchischen Witz liegt das Potenzial dieser Kunst. Es entsteht hier eine verblüffend einprägsame Visualität, die Konsequenzen anbietet, die so noch nicht überlegt wurden und denen eigentlich keine Daseinsberechtigung gewährt ist. Kein Wunder, die Logik der Spiele wird dabei umgedreht. Man versucht sich nicht im großstädtischen Häuserkampf, sondern wird Teilnehmer einer kulturhistorischen Tour, die von einer Architekturführung durch das urbane Kampfgebiet ausgeht. Dabei wird in der visuellen Oberfläche aber auf den militärischen Kontext nicht verzichtet. Selbst die Konstante, dass Armeen grundsätzlich dafür da sind, um aufeinander loszugehen, wird von Total Refusal humorvoll aufgehoben. Unter ständigem Kommandoton fahren Panzerarmeen auf, die einander letztlich in einer endlosen Kreisbewegung ständig ausweichen – ein Strategiespiel, in dem zwei Armeen verzweifelt versuchen, zu verhindern einander zu töten.

Ein eindrucksvolles, höchst aktuelles, digitales, pazifistisches Monument – stell dir vor, es ist Krieg und alle Panzer fahren nur mehr im Kreis ...