

AWOL Absent Without Leave

a **Total Refusal** project / ein **Total Refusal**-Projekt



Leonhard Müllner

Leonhard Müllner, * 1987 in Graz, lives and works in Vienna as a visual artist and media researcher. He studied Visual Art and Media Art in Linz (AT), Leipzig (DE) and Vienna (AT). Currently he is writing his PHD in Practice in the field of Cultural Studies. Müllner has international exhibition, screening and residency experience. He achieved several awards, like the Vimeo Staff Pick Award, "Best Austrian Film" award, as well as prizes at the Vienna Short Film Festival, Shortwaves Film Festival in Poznan and at the AMaze Festival in Berlin (DE).

Leonhard Müllner, * 1987 in Graz, lebt und arbeitet in Wien als bildender Künstler und Medienforscher. Er studierte bildende Kunst und Medienkunst in Linz (AT), Leipzig (DE) und Wien (AT). Derzeit promoviert er am Institut für Bildende Kunst und Kulturwissenschaften bei Prof. Helmut Lethen. Er erhielt internationale und nationale Auszeichnungen wie den Vimeo Staff Pick Award 2018, den Preis für den „Besten Österreichischen Film“ (VIS Vienna Shorts), den Publikumspreis beim Shortwaves Film Festival in Poznan (PL) und eine Auszeichnung beim AMaze Festival Berlin (DE).

Robin Klengel

Robin Klengel, * 1988 in Graz. He lives and works as an artist, illustrator and cultural anthropologist in Vienna and Graz. Since 2017 he is vice chairman of the interdisciplinary art and culture space Forum Stadtpark. In 2018 he received the Vimeo Staff Pick Award, the award for the "Best Austrian Film" at the Vienna Short Film Festival, the Audience Award at the Shortwave Film Festival in Poznan and the Explorer Award at the AMaze Berlin, amongst others.

Robin Klengel, * 1988 in Graz, lebt und arbeitet als Künstler, Illustrator und Kulturanthropologe in Wien und Graz. Seit 2017 ist er stellvertretender Vorsitzender des interdisziplinären Kunst- und Kulturzentrums Forum Stadtpark. Er erhielt Auszeichnungen wie den Vimeo Staff Pick Award, den Preis für den „Besten Österreichischen Film“ (VIS Vienna Shorts), den Publikumspreis beim Shortwaves Film Festival in Poznan (PL) und beim AMaze Festival Berlin.

Michael Stumpf

Michael Stumpf, * 1985 in Wels, studied Philosophy in Vienna and is currently completing his studies of Media Culture and Art Theories in Linz. Michael's research interlaces his background in phenomenology with the semiotics of media and culture, analyzing the relevance and operating mode of popular cultural tropes. He works as an artist, graphic designer and conceptual designer.

Michael Stumpf, * 1985 in Wels, studierte Philosophie in Wien und studiert aktuell Medienkultur- und -kunsttheorien in Linz. Seine Forschungsarbeiten verknüpfen die Felder der Phänomenologie sowie der Semiotik von Medien & Kultur und analysieren die Relevanz und Funktionsweise populärkultureller Tropen. Michael arbeitet als Künstler, Grafiker und Konzeptdesigner.

Neue Galerie Graz studio

Joanneumsviertel, 8010 Graz
www.neuegaleriegraz.at

Opening hours: Tuesday to Sunday 10am to 5pm
 Holidays 10am to 5pm
 Closed on Mondays

Öffnungszeiten: Dienstag bis Sonntag, 10–17 Uhr
 Feiertags, 10–17 Uhr
 Montags geschlossen

Impressum

www.leonhardmuellner.at/total-refusal / leonhard.muellner@ufg.at / robin.klengel@mur.at / michael.stumpf@lwest.at

Organizer /
 Veranstalter
 Neue Galerie Graz
 Joanneumsviertel
 Universalmuseum
 Joanneum

Supported by /
 Unterstützt von

 Kultur, Europa,
 Außenbeziehungen

Curator /
 Kurator
 Günther Holler-Schuster



AWOL

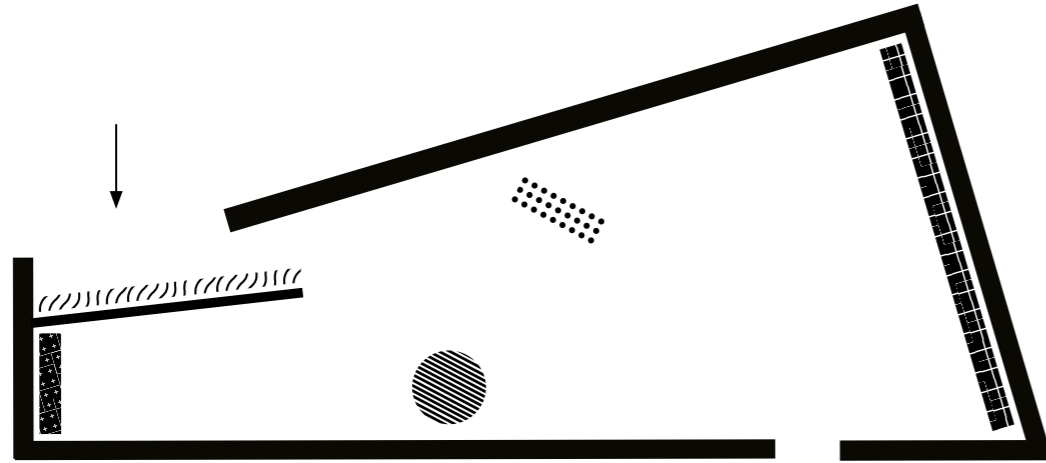
Absent Without Leave

**Robin Klengel, Michael Stumpf
 & Leonhard Müllner**

kuratiert von Günther Holler-Schuster

03.07.-01.09.19.

Neue Galerie Graz / studio



AWOL Absent Without Leave

Kinder spielen, Erwachsene haben ein Hobby – so weit 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 Teilnehmer/innen zu engagieren und zu motivieren, im Zentrum steht.

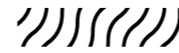
Kriegerische Auseinandersetzungen, militärische Strategien und der Reiz der eigenen Kreativität in diesem Kontext sind die reale Basis für Ego-Shooter oder Multiplayer-Online-Shooter und deren Erfolg. Es ist nicht zu leugnen, dass Aggression, Kampf und Krieg Konstanten des menschlichen Zusammenlebens 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 für Trainingsprogramme angehender Gewalttäter gehalten 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, welche so noch nicht überlegt wurden und denen eigentlich keine Daseinsberechtigung gewährt wird. Kein Wunder, die Logik der Spiele wird dabei umgedreht. Man versucht sich nicht im großstädtischen Häuserkampf, sondern wird Teilnehmer/in 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, einander nicht zu töten.

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

Günther Holler-Schuster, Kurator



Fragment from / Ausschnitt aus:

Landscape for a Battle Panorama

64 Soldiers hiding from the Player

Print on wallpaper, 20 x 2,5 m, 2018

This picturesque landscape was animated only for one reason: to serve as a site for the everyday digital bloodshed within the shooter game “Battlefield 1”. In this panorama, however, the scenario’s raison d’être is absent: the battle. The 64 hidden soldiers use the landscape in order to become invisible for the viewer’s eye. In doing so, they seem to hide mainly from the player, whose presence is the precondition for violence. In this vision, the battlefield remains unblemished and becomes the venue for a peaceful game of hide-and-seek.

64 Soldaten verstecken sich vor dem Spieler

Bedruckte Tapete, 20 x 2,5 m, 2018

Die pittoreske Landschaft ist Kulisse für das blutige Gemetzel beim Online-Shooter „Battlefield 1“. In diesem Panorama wird ihm jedoch seine Raison d’Être entzogen: der Krieg. 64 versteckte Soldaten nutzen die Landschaft, um vor den Augen der Betrachtenden zu verschwinden. Sie scheinen sich dabei vor allem vor dem Spieler zu verstecken, dessen Präsenz die Voraussetzung für die Gewalt am Spielfeld ist. In dieser Version bleibt das Schlachtfeld unberührt und wird zum Schauplatz eines friedlichen Versteckspiels.



Circumventing the Circle of Death

A pacifist finger exercise

Video of an online performance, 6 min, 2018

This performance shows the attempt of a peaceful meeting between two armies within a WW2 strategy game. The algorithm of the game forces the soldiers to attack automatically as soon as they spot each other. By keeping them in constant movement and avoiding direct view. The maneuver turns into a precarious circular dance, which – over time – inscribes itself into the landscape.



How to Disappear

Deserting Battlefield

Mixed media installation, 3D model and projection, 6:35 min, 2018

Online shooter “Battlefield V”’s digital battlefields serve as the backdrop for a series of performances dealing with war, objection and desertion. Artistic choreographies and an essayistic voice-over superimpose the audio-visual entertainment machine. However, Total Refusal aren’t mere spoilsports in this scenario; they’re deserters in the digital war zone. The deserter is characterized as a tragic figure, trying to penetrate the firewall at the fringes of closely guarded hellscape – and burning up in the process more often than not. In war games, this figure becomes a floodlight, directed at the mechanical structure of the software.

Multimediale Installation, 3-D-Modell und Projektion, 6:35 min, 2018

Im Rahmen des Online-Shooter-Spiels „Battlefield“ werden die im Digitalen nachgestellten Schlachtfelder Europas als Kulisse für Performances umgenutzt, um über Krieg, Ungehorsam und Fahnenflucht zu sprechen. Das Voice-over eines Essayfilms legt sich über die Schlachtfelder und verschränkt sich mit der audiovisuellen Unterhaltungsmaschine. Total Refusal wirkt hier nicht allein als Spaßverderber, sondern als Deserteursgruppe im digitalen Kriegsgebiet. „How To Disappear“ ist nicht als paternalistische, moralisierende Belehrung gedacht. Es sieht sich als medienreflexive Intervention, die sich die kriegerische Spaßbühne und ihr Publikum gleichsam aneignet.

Eine pazifistische Fingerübung

Video einer Online-Performance, 6 min, 2018

In der Aufführung „Circumventing the Circle of Death“ versuchen zwei Armeen in einem Strategiespiel zu verhindern, einander zu töten. Der „Tanz“ im Kreis lässt eine Zeichnung auf dem weißen Schnee entstehen. Während der Algorithmus des Spiels die Soldaten zwingt, sich automatisch zu bekämpfen, sobald sie stehenbleiben, wird der Tod dadurch umgangen, dass sie einander in einer endlosen Kreisbewegung ausweichen.



Operation Jane Walk

A city tour through the architecture of an online shooter

Video of an online performance, 17 min, 2018

In this performance the militaristic environment of the game “The Division” is appropriated for a city tour through New York. Trying to avoid combat on our tour through the post-apocalyptic metropolis, we broach the topics of architecture and urbanism as well as the game developers’ interventions into the urban fabric.

Eine Stadtführung durch die Architekturen eines Online-Shooters

Video einer Online-Performance, 17 min, 2018

In einer Performance wird die militarisierte Umgebung des Spiels „The Division“ für eine Stadtführung durch New York umgenutzt. Das angedachte Kampf-Gameplay wird vermieden; stattdessen stehen Themen wie Architektur, Urbanismus und die Interventionen der Spieleentwickler in der urbanen Landschaft zur Diskussion.



Sculpturing a Peace Monument

Mixed media installation, 3D model and projection, 6:35 min, 2018

The video shows how a rough cuboid is being modeled out of a concrete block. This is done with the help of the limited tools offered by combat-focused game “The Division”. The sculpting process is being projected on the resulting shape, which was captured with the help of 3D rendering software.

Multimediale Installation, 3-D-Modell und Projektion, 6:35 min, 2018

Das Video zeigt, wie aus einem Betonblock eine grobe Skulptur erzeugt wird. Dies passiert mittels der limitierten Werkzeuge, die im Online-Shooter „The Division“ zur Verfügung stehen. Die Skulpturierungsarbeiten werden auf die resultierende Form projiziert, die mithilfe von 3-D-Rendering-Software erfasst wurde.