

Eva Wruck - Martin Brand, Role Play

Rede zur Ausstellungseröffnung, Kunstkirche Christ König, Bochum, 18. Oktober 2015

Friedrich Schiller hat in seinen Briefen zur ästhetischen Erziehung des Menschen an zentraler Stelle geschrieben, der Mensch sei nur da ganz Mensch, wo er spielt. Frei von zweckdienlichen Verpflichtungen, losgelöst von den Anforderungen einer auf Nützlichkeit ausgerichteten Arbeitswelt kann er im Spiel Freiheit erfahren.

Diese Beobachtung aus dem ausgehenden 18. Jahrhundert, die im Kontext der Französischen Revolution entstanden ist, scheint mir trotz allen historischen Abstands einen Hinweis auf die Thematik zu liefern, die Martin Brand hier in seiner Videoporträtserie *Role Play* bearbeitet. Diejenigen unter Ihnen, die mit seinem Werk vertraut sind, werden sich nicht wundern, dass er Rollenspieler ausgesucht hat. Gruppendynamische Prozesse und -hierarchien sowie Fragen von Identitätsbildung sind Themen, denen der Künstler in seinen bisherigen Werken nachgegangen ist. Und auch hier haben wir es vor allem mit der Frage der Identität des Einzelnen und innerhalb einer klar umrissenen Gruppe zu tun.

Im Gespräch mit Live-Rollenspielern, und genau jene haben wir hier vor Augen, wird auf die Frage nach der Motivation zum Rollenspiel oft nämlicher Grund genannt: in eine andere Rolle schlüpfen, mal Dinge tun und erleben, die mit dem Alltag nichts zu tun haben. Die Sehnsucht nach einer anderen Identität und einer anderen Lebenswelt, in der man nicht permanent über verschiedene social media-Kanäle erreichbar ist, stehen hier neben der Lust am Spiel an oberster Stelle. Mit Blick auf unsere heutige Gesellschaft könnte man auch fragen: Was suchen die Rollenspieler, was ihnen im Alltag fehlt?

Vielleicht ist an dieser Stelle eine kurze Erläuterung angebracht, was unter Live-Rollenspiel eigentlich zu verstehen ist. Es handelt sich um eine Art Mischung aus Improvisationstheater und Gesellschaftsspiel, der ein mehr oder weniger freies Regelwerk unterliegt. Man verkörpert während der Veranstaltung, der „Convention“, einen sogenannten „Charakter“ und spielt in der meist selbst entworfenen und aufwändig gefertigten Kostümierung innerhalb eines vorgegebenen Settings eine Rolle. Hier gibt es verschiedene Szenarien, vom Mittelalter über Fantasy hin zu Endzeit-Settings. Dabei kann der Plot von Spielleitern vorbereitet oder auch nur grob umrissen sein. Im Unterschied zum Theater allerdings findet das Rollenspiel in der Regel ohne Zuschauer statt. Das, was im Theater als vierte Wand bezeichnet wird, also das Ignorieren des Publikums während des Spiels, ist hier direkt umgesetzt. Rollenspiele können drinnen und draußen stattfinden und sich auch über mehrere Tage erstrecken. Für

unseren Kontext ist noch die Tatsache interessant, dass entgegen der allgegenwärtigen Tendenz zur Selbstinszenierung via Facebook und co. hier video- oder fotografische Aufzeichnungen unüblich sind. Die Faszination, die von den Porträts ausgeht, die Martin Brand hier zeigt, mag also auch in ebenjener Tatsache gründen, dass man die Rollenspieler als Außenstehende so eher selten zu Gesicht bekommt. Hier eröffnet sich für den Nicht-Rollenspieler ein seltener Einblick in die fremde Welt eines aufwändigen Hobbys. Die Rollenspieler haben sich auf Anfrage des Künstlers freiwillig zum Porträt bereit erklärt, aus mehreren Hundert Bildnissen hat Martin Brand dann 42 ausgewählt, die er in einer Dauer von je zwei Minuten präsentiert.

Die Figuren sind jeweils aus einer einzigen Perspektive und in einer ungeschnittenen Einstellung gefilmt. Unter Verzicht auf filmstilistische Kapriziosen wird die Kamera zu einem Instrument genauer und doch subtiler Beobachtung. Zwei Minuten stehen die Personen vor der Kamera und blicken uns an. Wer hier wen beobachtet, wird mit längerem Zusehen unklar. Je nach Mimik und Gewandung entstehen unterschiedliche Seheindrücke: mal wirkt die Person unsicher, mal bedrohlich, mal neutral oder auch abweisend. Irgendwann erreicht der Zuschauer den Punkt, an dem er seine eigene Haltung der Beobachtung reflektiert, eben weil er durch die Länge der Porträts und die direkte Ansprache durch die Figuren sich nun selbst beobachtet fühlt. Dieser Moment des Beobachtetwerdens ist hier umso befremdlicher, weil die Figuren ungewöhnlich aussehen und weil sie auf die Höhe von über 6 Metern projiziert werden. Trotz des Bewusstseins um die Virtualität der Porträts hat man das Gefühl, in diesem Raum nicht alleine zu sein, geschweige denn unbeobachtet Kunstbetrachtung vollziehen zu können.

In Martin Brands Arbeiten werden auch immer wieder medienreflexive Tendenzen sichtbar. Er befragt Abbildungs- und Wiedergabemöglichkeiten des Mediums Video, so dass der Grat zwischen Malerei oder Fotografie und Video schmal wird. Die Schwierigkeit einer verlustfreien Übertragung der Präsenzerfahrung einer lebendigen Person, die sich in der Malerei bzw. Fotografie immer wieder als zentrale Problematik des Porträts stellt, wird mit der Wahl des Videos als Bewegtbildmedium zunächst umgangen. Die Menschen, die wir hier sehen, sind eben nicht erstarrt, sondern zeigen immer wieder kleinste Bewegungen. Gleichzeitig wird die Nähe zu Porträts der Malerei betont, und zwar durch den ersten Eindruck ihrer Unbewegtheit, sowie die starre Kamera. Diese Nähe wird durch die Wahl der Pose und der Beleuchtung noch verstärkt.

Wie die klassischen Porträts kirchlicher und weltlicher Personen zeigen sich auch die Rollenspieler in frontaler Dreiviertel-Ansicht im sogenannten Kniestück. Hier allerdings wird durch die auffällige, alltagsferne Kostümierung eine wesentliche Tatsache des Porträts deutlich vor Augen geführt: die Bildnisse der Rollenspieler in ihrer ungewöhnlichen Gewandung machen den hohen Grad der Inszenierung einer Rolle klar, in die man insbesondere dann schlüpft, wenn man sich visuell im Bild präsentiert. Dies trifft auch auf nahezu jedes inszenierte Bildnis von Tizian bis Facebook zu, um es mal salopp zu formulieren, aber die Kostümierung betont hier diesen Aspekt deutlich. Bei jedem Bildnis eröffnet sich die Diskrepanz zwischen Authentizität oder vermeintlich „wahrer“ Identität auf der einen Seite, und inszenierter Rolle auf der anderen. Und genau hierin scheint mir die Aktualität der Arbeit von Martin Brand zu liegen. Die seit der Moderne zentral gewichtete Infragestellung der grundsätzlichen Darstellbarkeit einer Person wird mit den kostümierten Rollenspielern auf die Spitze getrieben, da sie bereits aufgrund ihrer Rolle eine andere Figur als ihre alltägliche Person verkörpern. Dies wiederum führt uns zu einem weiteren, mit der Moderne wichtig gewordenen Aspekt: Was ist denn persönliche Identität eigentlich? Was macht sie aus, was ist vermeintlich authentisch und wie groß ist der Anteil, der von sozialen, gesellschaftlichen und politischen Umständen geformt wird? Wo stoßen wir auf Rollenklischees oder auch auf ihre Brechung? In den Videoporträts fallen beispielsweise als überholt etikettierte Weiblichkeitsklischees auf, die mit der Kostümierung entweder deutlich bedient werden oder ebenso deutlich gebrochen werden. Die Frage der Identität erweist sich als wesentliches Element, das Martin Brand in den Porträts künstlerisch befragt. Das Medium des Videos vermag es, diese Auseinandersetzung aufgrund der zeitlichen Dimension zu intensivieren. Im Unterschied zu statischen Medien wie Malerei oder Fotografie wird im Video nicht nur ein Augenblick eingefangen, sondern sowohl Porträtierte als auch Beobachter müssen für eine Dauer von zwei Minuten die Beobachtung aushalten. Bei den meisten Figuren bröckelt die Fassade irgendwann, wird die Pose unsicherer. Martin Brand nutzt das Video, um einen Blick hinter den „Charakter“, auf die Person in der Kostümierung zu provozieren.

Nun stehen wir hier in einer katholisch geweihten Kirche. Die Projektion der Videoporträts befindet sich vor dem Altarraum. *Role Play* ist nicht explizit für diesen oder einen anderen Kirchenraum entstanden, aber sie fügt sich in ihrer Zurückhaltung – sieht man von der Größe einmal ab – in diesen Raum der Ruhe ein.

Dennoch: auch wenn der Kirchenraum wie jeder andere öffentliche Kunstraum genutzt wird, so wird er immer noch durch die Strukturen sakraler Architektur bestimmt. Der überwältigende Eindruck, den die Porträts ausüben, basiert nicht nur auf ihrer schieren Projektionsgröße, sondern auch in ihrem Zusammenspiel mit den Raumdimensionen und -formen der Kirche. Die Platzierung der Arbeit in diesem Raum und im Kontext des Jahresthemas *Sehnsucht* bestärkt eine thematische Facette des Werks. Das Rollenspiel soll nicht als eine Ersatzreligion in säkularen Zeiten bezeichnet werden. Vielmehr ist die diffuse Sehnsucht nach einer nicht-alltäglichen und als unkomplizierter imaginierten Lebenswelt sowie nach der eindeutigen Zugehörigkeit zu einer bestimmten Gruppe etwas, das Rollenspiel und Religion möglicherweise auf lose Weise miteinander verbindet.

Im Spiel also, nach Schiller, ist der Mensch, befreit von den zweckdienlichen Anforderungen des Alltags, ganz bei sich. Das Ineinanderübergehen von Person und Charakter, das in den Videoporträts der Live-Rollenspieler aufscheint, scheint auch für die Aktualität des Schillerschen Diktums sprechen. Trotz vermehrter Fluchtangebote in virtuelle Welten, sprechen die Rollenspieler doch dafür, dass das reale Erlebnis mit dem eigenen Körper in einer tatsächlichen Umwelt sowie das Gefühl der Gruppenzugehörigkeit nicht zu ersetzen ist.