

JAKUB CHOMA
HEATING
THROUGH
FATIGUE



Ein Blick auf Jakob Chomas **HEALING THROUGH FATIGUE**

In seiner ersten großen Einzelausstellung überträgt der 1995 geborene, in Prag lebende Künstler Jakob Choma Elemente digitaler Spielwelten auf eine weitläufige Installation, die das Publikum mit ihren ineinander verschachtelten Ebenen und hybriden Materialkombinationen in den Bann zieht. Angelehnt an narrative Strategien des **WORLDBUILDING**⁰¹ verwandelt Choma den Ausstellungsraum des Heidelberger Kunstvereins in ein **DUNGEONARTIGES**⁰² Setting, dessen vereinnahmende Erscheinung zwischen dem Äußeren eines **OPEN WORLD LEVEL**⁰³ und einer **PARKOUR TRAINING MODULE**⁰⁴ oszilliert.

Um diese atmosphärisch aufgeladene Umgebung zu gestalten, greift Choma auf eine breite Palette von Werkstoffen zurück, die von Kork, Kunststoff, Holz, Metall und Aufklebern über Textilien bis hin zu Elektronikbauteilen, LCD-Screens und unterschiedlichen Druckverfahren reicht. Aus der Kombination dieser Materialien entstehen assemblageartige Objekte, die durch Baustoffe und Trägerkonstruktionen zu einer großformatigen, nahezu architektonischen Installation verdichtet werden. Was zunächst provisorisch oder chaotisch anmuten mag, offenbart sich bei näherem Hinsehen als präzise durchkalkulierte Anordnung, in der sich ein Wechselspiel zwischen roh bearbeiteten Alltagsmaterialien und minutiös ausgeführten Eingriffen und Adaptionen entfaltet. Ähnlich wie Online-Rollenspiele, die ständig neue Updates und **PATCHES**⁰⁵ durchlaufen, sind auch Chomas Werke einem andauernden Prozess des „Sich-selbst-Überschreibens“ unterworfen. Die Installationen werden auseinandergebaut, neu zusammengesetzt, erweitert oder mit einem veränderten Zweck versehen, sodass sich eine dynamische Form der künstlerischen Produktion ergibt. Choma nennt dieses fortlaufende Verfahren „Continual Expansion“ und verweist dabei auf ein unablässig wachsendes Spieluniversum, in dem immer neue Levels, **MODS**⁰⁶ und **ITEMS**⁰⁷ hinzukommen. Dieses prozesshafte Arbeiten steht einer finalen, geschlossenen Form entgegen und eröffnet stattdessen ein offenes Terrain, das stetig neu verhandelt und verwandelt werden kann.

Der Ausstellungstitel **HEALING THROUGH FATIGUE** mag auf den ersten Blick widersprüchlich erscheinen. In der Gaming-Kultur bezeichnet „Fatigue“ das allmähliche Ermüden der Spielfigur, wenn sie die vorgesehenen Grenzen des Spielekosmos überschreitet oder gar vollständig verlässt – ein Zustand, der üblicherweise zum virtuellen Tod durch Erschöpfung führen kann. In Chomas Arbeit allerdings wird genau dieser Zustand als Moment potenzieller Selbstermächtigung behauptet: Indem man sich in Bereiche vorwagt, die sowohl im Spiel als auch in der Wirklichkeit nicht vollständig kartiert oder zugelassen sind, können sich neue Formen von Handlungsmacht entfalten. Wenn Choma innerhalb seiner Installation performt, bewegt er sich – beinahe forschend – durch den Raum, als würde er ein bislang unbekanntes Gebiet vermessen. Die Skulpturen selbst werden zu interaktiven Checkpoints oder **QUEST**⁰⁸ Stationen, an denen Choma, wie eine von Algorithmen gesteuerte Figur aus einer anderen Welt, Aufgaben erfüllt, die an Spiele-Szenarien erinnern. Mitunter übernimmt er das Gebaren eines sogenannten Nicht-Spieler-Charakters (**NPC**⁰⁹), also einer Figur, die normalerweise von den Vorgaben der Spielwelt gesteuert wird, statt von menschlichen Spieler*innen. Durch die Bezugnahme auf „**GLITCHES**“¹⁰ – Fehler oder Störungen im Programmablauf, wie etwa endloses Gegen-die-Wand-Laufen, das auf Plattformen wie TikTok ein eigenes Genre hervorbrachte – öffnet Choma zugleich einen Verweis auf das breitere Diskursfeld der glitch aesthetics, die von Theoretiker*innen wie **LEGACY RUSSELL** als Raum kreativer Subversion diskutiert werden¹¹.

Chomas künstlerische Praxis steht in engem Zusammenhang mit Debatten um den sogenannten Post-Internet-Begriff. Theoretiker*innen wie **MARISA OLSON** oder **MICHAEL CONNOR** haben betont, dass dieser Terminus nicht das Ende des Internets markiert, sondern vielmehr eine Epoche beschreibt, in der das Netz unwiderruflich in sämtliche Lebensbereiche eingesickert ist^{12/13}. Innerhalb dieses Verständnis wird das Internet nicht länger als immaterieller Raum begriffen, sondern als tief in die physischen und psychischen Infrastrukturen eingelagerte Instanz. Das Internet ist demnach, so Hito Steyerl, nicht „**TOT**“¹⁴, sondern überall – eine These, die die starre Trennung zwischen

online und offline als längst überholt begreift. Choma nimmt diesen Gedanken auf, indem er die Relikte digitaler Kulturen – etwa Interface-Icons, Glitch-Motive oder Verweise auf Avatare – mit alltäglichen Materialien verschränkt und damit sichtbar macht, wie sehr sich digitale und physische Umwelten gegenseitig durchdringen und ergänzen.

In Chomas Projekten manifestiert sich diese „undead presence“ in Ästhetiken und Materialentscheidungen, die das Digitale mit der physischen Realität verschränken. Ein besonders anschauliches Beispiel für dieses Zusammenspiel ist Chomas Arbeit mit Kork als skulpturalem Grundmaterial. Dessen körnige Textur begreift der Künstler als Analogie zum Pixelraster eines **BITMAP**¹⁵-Bildes. Zugleich knüpft er an persönliche Erfahrungen an: In seiner Kindheit diente Kork als orthopädische Einlage, um seinen Fuß allmählich in die gewünschte Form zu bringen. Indem Choma diese biografische Ebene mit der programmatischen Erschaffung von Avataren in digitalen Spielen verschränkt, rückt er das langsame, mitunter antihegemoniale Umformen physischer wie digitaler Körper in den Mittelpunkt – ein Prozess, der stets von den Regeln vorgegebener Systeme geprägt, aber auch unterwandert werden kann.

Im Gegensatz zu den ultraperfekten und hochpolierten Ästhetiken, die den frühen Post-Internet-Diskurs prägten, verweigert sich Choma einer hyperaffirmativen Glattheit und setzt stattdessen auf eine bewusst fragmentierte, mitunter raue und bruchstückhafte Formensprache. In einer Zeit, in der Tech-Konzerne analoge und digitale Lebensbereiche immer stärker zu verschmelzen versuchen – im Dienst ökonomischer Verwertungslogiken – plädiert Choma für eine bewusst störende, widerständige Ästhetik. So erinnert sein Arrangement zunächst an Do-it-Yourself Werkstätten, verwahrloste Baustellen oder überfüllte Lagerräume, in denen wahllos Kabel, Metallreste oder scheinbar zufällig zugeschnittene Korkplatten herumliegen. Bisweilen blitzen inmitten dieses Durcheinanders Versatzstücke oder Anspielungen auf zeitgenössische Verkaufsräume auf, in denen Gamification und „**DISNEYFICATION**“ zunehmend die Konsumerfahrung bestimmen und durchdringen¹⁶. Choma greift das Motiv des „Dungeons“ auf, um

zu zeigen, wie Vergnügen, Konsum und Erschöpfung zusammenhängen und Ressourcen aufzehren. Zwar verspricht „Healing Through Fatigue“ einen rituellen Weg zur Regeneration, wirft so aber vor allem die Frage auf, wann die Ressourcen eigentlich erschöpft sein werden.

Digitale Umgebungen normalisieren ein Leben, das durch die konstante Verwaltung persönlicher Energien – von Mana-Punkten bis hin zu Zeitkontingenten – strukturiert ist. Choma verweist auf diesen Umstand, indem er Elemente wie **HEALTH-BALKEN, MANA-POOLS ODER RAGE-ANZEIGEN**¹⁷ aufgreift und so verdeutlicht, wie sehr sich diese vormals abstrakten Indikatoren bereits in unsere körperliche Wirklichkeit übertragen haben. Nicht zuletzt die allgegenwärtigen Wearables – und bald schon implantierbare Techniken – führen vor Augen, wie tief wir in einer postdigitalen Ära verwurzelt sind, in der das Internet buchstäblich in unsere Körper hineinwächst. Chomas Untersuchungen verweisen darauf, wie tief unsere Identität und unser Begehren von einer Logik geformt werden, die uns Konsum als Freiheit verkauft, während sie uns doch in marktkonforme Bahnen lenkt. Seine beinahe filmische Mise-en-scène reflektiert, wie leicht wir uns von überreizten, scheinbar interaktiven Bildern steuern lassen können – sei es durch endlose Social-Media-Feeds, die uns in eine Art hypnotischen „Doomscroll-Modus“ versetzen, oder durch die allzu spielerische Aufbereitung von Konsumwelten, durch die wir wie in einer Freizeitpark-Kulisse zielstrebig aber zwecklos umhergleiten.

In einer besonders anschaulichen Geste seines Werks „rettet“ Choma eine virtuelle Trainingspuppe aus einem interaktiven Rollenspiel, die dort eigentlich nur Schläge einstecken soll, ohne selbst zurück zu hauen. Choma hebt sie aus ihrer rein funktionalen Rolle heraus und gibt ihr eine „Persönlichkeit“, indem er sie physisch ausdrückt und dazu bringt, sich den belastenden Anforderungen der menschlichen Existenz zu stellen: der Erschöpfung, den Zweifeln und der möglichen Desillusionierung, wie sie das Leben in einer von Gewinn- und Machtmaximierung geprägten Gesellschaft abverlangen können.

Indem Choma die Belohnungs- und Bestrafungsmechanismen aus digitalen Spielen in eine tastbare, manchmal bewusst schmutzige Realität überführt, skizziert er die Durchlässigkeit vermeintlich virtueller Regelsysteme in unseren analogen Alltagsraum. Gerade in dieser Schwellenzone lässt sich die Idee der Erschöpfung neu konzipieren: nicht als Zeichen von Schwäche, sondern als Übergang, an dem unsere Vorstellungen von Verausgabung und Regeneration ins Wanken geraten. Möglicherweise ist es genau dieser Moment der „Heilung durch Erschöpfung“, der uns ermächtigt, die Regeln eines Spiels zu dehnen, dem wir kurz zuvor noch uneingeschränkt unterworfen schienen.



Jakub Choma, geboren 1995 in Košice (Slowakei), studierte von 2014 bis 2023 Bildende Kunst an der Academy of Arts, Architecture and Design (AAAD) in Prag, wo er heute lebt.

01 **WORLDBUILDING:** Die Erschaffung einer fiktiven Welt.

02 **DUNGEON:** Orte in Fantasie, Pop- und Konsumkultur, die dafür

entworfen werden, Konsumer*innen ein sogenanntes „immersives“,

03 meist abenteuerliches und unheimliches Erlebnis zu bereiten.

OPEN WORLD LEVEL: Digitales Spielareal, das Spieler*innen frei

und nonlinear erkunden können.

04 **PARKOUR TRAINING MODULE:** Speziell entwickelte Umgebung

zum Trainieren von Parkour-Techniken.

05 **PATCHES:** Updates für Software oder Spiele, die Fehler beheben

oder Inhalte verbessern.

06 **MODS:** Von Nutzer*innen erstellte Änderungen oder

Erweiterungen für ein Spiel oder eine Software, die neue

Funktionen oder Inhalte hinzufügen.

07 **ITEMS:** Gegenstände oder Objekte, die in Spielen oder

Anwendungen verwendet oder gesammelt werden können.

08 **QUESTS:** Aufgaben und Herausforderungen in digitalen Spielen.

09 **NPCs** (Nicht-Spieler-Charaktere): Computergesteuerte Figuren

in Spieler*innen, die mit Spielern interagieren.

10 **GLITCHES:** Sind Fehler in Spielen oder Software, die zu

unerwarteten oder ungewöhnlichen Effekten führen.

11 **LEGACY RUSSELL:** 'Glitch Feminism: A Manifesto', Verso Books,

2020.

12 **MARISA OLSON:** 'Postinternet: Art After the Internet',

Foam Magazine 29, Winter 2011, S. 59 – 63; repr. in Art and

the Internet, London: Black Dog, 2013.

13 **MICHAEL CONNOR:** 'What's Postinternet Got to do with

Net Art?', Rhizome, November 2013.

14 **HITO STEYERL:** 'Too Much World: Is the Internet Dead?',

e-Flux Journal, Issue #49, November 2013.

15 **BITMAP:** Ein Bild, das aus einzelnen Farbpixeln in einem Raster

besteht. Typische Formate sind BMP, PNG, JPG und GIF.

16 **ALAN BRYMAN:** 'The Disneyization of Society',

The Sociological Review, 47(1), 25 – 47, 1999.

17 **HEALTH-BALKEN, MANA-POOLS ODER RAGE-ANZEIGEN:**

Informieren in Spielen über den aktuellen Vorrat an Health

(Gesundheit), Mana (magische Energie) oder Rage (Wut)

01 **WORLDBUILDING:** The creation of a fictional world.

02 **DUNGEON:** Places in fantasy, pop and consumer culture

that are designed to give consumers a so-called 'immersive'

experience, usually an adventurous and uncanny one.

03 **OPEN WORLD LEVEL:** Digital play area that players can

explore freely and non-linear.

04 **PARKOUR TRAINING MODULE:** A specially designed environment

or unit for practicing parkour techniques.

05 **PATCHES:** Updates for software or games that fix bugs

or improve content.

06 **MODS:** User-created modifications or extensions for a game

or software that add new features or content.

07 **ITEMS:** Objects that can be used or collected in games

or applications.

08 **QUESTS:** Tasks and challenges in digital games.

09 **NPCs** (Non-Player Characters): Software-/algorithm-controlled

characters in games that interact with players.

10 **GLITCHES:** Bugs in games or software and other digital content

causing unexpected or strange effects.

11 **LEGACY RUSSELL:** 'Glitch Feminism: A Manifesto', Verso Books,

2020.

12 **MARISA OLSON:** 'Postinternet: Art After the Internet',

Foam Magazine 29, Winter 2011, pp 59 – 63; repr. in Art and

the Internet, London: Black Dog, 2013.

13 **MICHAEL CONNOR:** 'What's Postinternet Got to do with Net Art?',

Rhizome, 1 Nov 2013.

14 **HITO STEYERL:** 'Too Much World: Is the Internet Dead?',

e-Flux Journal, Issue No. 49, November 2013.

15 **BITMAP:** An image that consists of individual colour pixels in a

grid. Typical formats are BMP, PNG, JPG and GIF.

16 **ALAN BRYMAN:** 'The Disneyization of Society', The Sociological

Review, 47(1), 25 – 47, 1999.

17 **HEALTH BARS, MANA POOLS, AND RAGE METERS:**

Show the current supply of health, mana (magical energy) or

rage (anger) needed for survival, certain abilities or actions.

Looking at Jakub Choma **HEALING THROUGH FATIGUE**

In his first institutional solo exhibition, the 1995-born, Prague-based artist Jakub Choma integrates elements from digital gaming realms into a sprawling installation that captivates audiences through its interlocking layers, hybrid material assemblies, and a richly charged atmosphere. Drawing on narrative strategies akin to **WORLDBUILDING**⁰¹, Choma transforms the exhibition space of the Heidelberger Kunstverein into a **DUNGEON-LIKE**⁰² setting—a site oscillating between **AN OPEN-WORLD GAME LEVEL**⁰³ and a **PARKOUR TRAINING MODULE**⁰⁴.

To craft his atmospherically charged environments, Choma employs a wide range of materials, spanning cork, plastics, wood, metal, and stickers, all the way to textiles, electronic components, LCD screens, and various printing techniques. The resulting assemblage-like objects, fused with construction materials, evolve into large-scale, almost architectural installations. What may initially appear makeshift or chaotic reveals itself upon closer inspection as a precisely calculated arrangement, in which a suspenseful interplay between roughly worked everyday materials and meticulously executed interventions and adaptations unfolds. Much like online role-playing games that undergo perpetual updates and **PATCHES**⁰⁵, Choma's works are subject to ongoing "self-overwriting." Installations are disassembled, reconfigured, expanded, or assigned new functions in subsequent exhibitions, reflecting a dynamic approach to artistic production. He refers to this cycle as "Continual Expansion," likening it to a sprawling, ever-evolving game universe in which fresh levels, **MODS**⁰⁶, **ITEMS**⁰⁷, and quests are continually introduced. He rather offers a fluid framework open to negotiation and transformation, than presenting his practice as a fixed statement.

At first glance, the exhibition's title, **HEALING THROUGH FATIGUE**, may sound paradoxical. Within gaming culture, "fatigue" refers to the depletion of a character's energy when it oversteps or outright breaks the boundaries of the game world. Yet what typically leads to virtual

"death" by exhaustion in a video game becomes, in Choma's work, a site of potential self-empowerment. By pushing into zones that are not fully mapped or sanctioned—either in-game or in the real world—Choma highlights a moment of friction where new forms of agency can emerge. When he performs in his own installation, Choma moves through the space with probing, almost investigative gestures, as though navigating an unfamiliar zone that remains to be charted. The sculptures themselves become interactive checkpoints or **QUEST**⁰⁸ stages, where Choma, in the role of an otherworldly or algorithmically guided figure, carries out tasks akin to those found in game scenarios. At times, he appropriates the demeanor of Non-Player Characters (**NPCs**⁰⁹), those avatars governed by in-game logic rather than human players. Referencing the culture of "**GLITCHES**¹⁰," he also taps into viral phenomena such as endless wall-running animations—memorable from platforms like TikTok, where they have taken on a life of their own as a distinct video genre. In so doing, Choma alludes to the broader discourse around glitch aesthetics and what **LEGACY RUSSELL**, among others, has theorized as a space of creative subversion¹¹.

Choma's practice resonates with discussions around the "post-internet" condition—a term that, as critics such as **MARISA OLSON** and **MICHAEL CONNOR** have noted, does not imply the end of the internet but rather describes an era in which the online world has become irreversibly woven into every aspect of life^{12/13}. In this view, the internet is no longer a discreet or immaterial sphere; it is deeply embedded in physical, psychological, and social infrastructures. Hito Steyerl captures this with her assertion that the internet is not "**DEAD**" but everywhere, effectively dissolving the line between online and offline¹⁴. Choma's work gives tangible form to this idea by mingling the remnants of digital culture: icons, user interfaces, glitch motifs, with everyday objects and raw materials. Through this approach, he reveals how seamlessly the digital realm now coexists with, and indeed augments, our physical environments. One of the most striking examples of this interplay is Choma's use of cork as a sculptural foundation. He likens its granular texture to the pixelated building blocks of **BITMAP**¹⁵ images. Cork also carries personal meaning for him: in his childhood, it served as an

orthopedic corrective in his shoes, guiding his foot into a desired position over time. By juxtaposing this memory with the programmatic shaping of avatars in digital games, Choma underscores how both physical bodies and digital proxies can be slowly reconfigured within—and sometimes against—predefined systems.

Choma deliberately avoids the ultra-polished, “hyperaffirmative” aesthetic that characterized many early “post-internet” artworks, where slickness and heavily edited digital effects often took center stage. In a cultural moment when tech giants strive to seamlessly merge analog and digital spheres—frequently for commercial ends—Choma opts for a more disruptive, fragmented aesthetic. His installations can initially resemble DIY-workshops, neglected construction sites, or chaotic storage rooms filled with wires, metal scraps, and oddly contoured cork boards. Amidst this purposeful multitude, viewers may suddenly glimpse references to retail displays or the “gamification” of consumer spaces—a phenomenon sociologists like Alan Bryman refer to as “**DISNEYFICATION**,” in which playful, theme-park logics spill into the everyday world of shopping and commerce¹⁶. Choma draws on the concept of the “dungeon” to investigate how pleasure, consumption, and depletion—or the exhausting of finite resources—are intertwined. Although **HEALING THROUGH FATIGUE** might seem to promise a ritual of replenishment, it also provokes the question of when we might finally run dry.

Digital environments normalize a life structured by the constant management of personal resources—ranging from mana points to allotted time. Choma highlights this phenomenon by incorporating the paraphernalia of gaming interfaces (**HEALTH BARS, MANA POOLS, AND RAGE METERS**¹⁷). His work reframes how these once-abstract measurements of digital bodies have already seeped into our physical reality, including today’s ubiquitous wearables. The idea of implantable tech is no longer science fiction; it stands at the threshold of everyday life, suggesting a postdigital era where the network expands into the body as a kind of invasive, yet also enabling, prosthesis. Choma’s investigations highlight how profoundly our identity and desires are molded

by a logic that markets consumption as freedom while nudging us into market-compliant trajectories. His almost cinematic mise-en-scène reflects how easily we can be guided by overstimulated, seemingly interactive images—whether through endless social media feeds that plunge us into a hypnotic “doomscroll mode,” or via gamified consumer environments in which we drift purposefully yet aimlessly, as though wandering a theme-park backdrop.

In a particularly striking gesture, he “rescues” a virtual training dummy from an interactive role-playing game, where it is normally meant only to absorb hits without retaliating. Choma lifts it from its purely functional role, endowing it with a “personality” by printing it out and compelling it to confront the taxing demands of human existence: exhaustion, doubt, and the potential disillusionment that life in a society driven by profit and power maximization can entail. By channeling the reward-and-punishment logic of games into a tactile, sometimes gritty materiality, Choma envisions a spillover of so-called virtual rule systems into the analog sphere. Within this liminal zone, exhaustion becomes not merely a sign of weakness but a kind of threshold: a place where our notions of depletion and regeneration may be rethought. Precisely in the act of **HEALING THROUGH FATIGUE**, the possibility arises that we might, if only briefly, bend the rules of the game that we had accepted as binding only moments before.



Born in Košice, Slovakia, in 1995, Jakub Choma studied fine art at the Academy of Arts, Architecture and Design (AAAD) in Prague from 2014 to 2023, and continues to live there.

AUSSTELLUNG

Jakub Choma: Healing Through Fatigue

Heidelberger Kunstverein 2.3.2025 – 18.5.2025

Kurator: Søren Grammel

Co-Kuratorin: Fabienne Finkbeiner

Installation: Roman Anokhin, Philip Klein, Marvin Laufer

Adresse Ausstellung: Hauptstraße 97, 69117 Heidelberg, Deutschland

Alle Leihgaben mit freundlicher Genehmigung des Künstlers

PUBLIKATION

Text: Søren Grammel

Lektorat: Fabienne Finkbeiner

Grafik: Benjamin Kivikoski, Bureau Progressiv, Stuttgart

Druck: ZVD – Druckerei Heidelberg

ISBN: 978-3-948096-91-5

HEIDELBERGER KUNSTVEREIN

Büro: Bauamtsgasse 3, 69117 Heidelberg, Deutschland

Team: Søren Grammel (Direktor), Fabienne Finkbeiner (Kuratorin),
Roberta Pfingsten (Admin), Katja Roberts (Praktikantin)

Vorstand: Dr. Steffen Sigmund (Erster Vorsitzender), Prof. Dr. Brigitte
Sölch (Stellvertretende Vorsitzende), Matthias Günther (Schatzmeister),
Dr. Ute Clement, Diana Frasek

Beirat: Katharina Andes, Julia Behrens (Sprecherin), Prof. Dr. Dr. Niels
Bergemann, Carolin Ellwanger, Stefan Hohenadl, Dr. Herbert A. Jung,
Cholud Kassem, Matthias Kutsch, Cora Maria Malik, Claudia Paul,
Jürgen Popig, Prof. Mario Urlaub

UNTERSTÜTZT VON

ZAHORIAN & VAN ESPEN

INSTITUTIONELLE FÖRDERER

 Heidelberg

 Baden-Württemberg
Ministerium für Wissenschaft,
Forschung und Kunst



HDKV

HEIDELBERGER
KUNSTVEREIN



HAUPTSTRASSE 97
69117 HEIDELBERG

ÖFFNUNGSZEITEN
DI-SO 11-18 UHR

WEB
HDKV.DE