

entangled spaces

entstehung und entwicklung des projektes

die projektidee entstand vor anderthalb jahren. mit der damaligen aufnahme in das programm des *freien theaters* unter *vorbrenner 13* entwickelte rafael ludescher kontinuierlich das konzept weiter und experimentierte an dessen umsetzung.

es galt in erster linie die handlung für das stück mit bis dato völlig unkonventionellen methoden umzusetzen. bisherige erfahrungen und eindrücke, die uns aus medien und formen wie film, theater, kino bekannt sind, sollten weiter entwickelt werden. neue ansätze, die uns im digitalen zeitalter längst im alltagsleben begegnen, wurden mit diesem projekt verschmolzen, um schließlich eine virtuelle realität am *ich* auch erfahrbar machen zu können.

da das projekt in dieser art völlig einzigartig ist - es keine fertig, verwendbaren produkte, programme als vorlagen gibt - bedeutete das auf der praktischen seite grundlegendes:

der virtuell, persönlich erfahrbare raum musste im wahrsten sinne des wortes erst *produziert* werden. einzelne technische hard- und software wie 3d-videobrille, kopfhörer, ortonungssystem und das grundgerüst eines computerspieles wurden evaluiert und schließlich aufeinander per programmierung abgestimmt. der technische teil sollte aber nur unterstützend wirken, um neue möglichkeiten der geschichtenerzählung aufzumachen. so wurde dazu parallel eine handlung konzipiert, die auf gesellschaftspolitischer ebene u.a. inspirationen durch *die österreichische seele* des arztes und psychologen erwin ringel erhielt.

das stück *entangled spaces* war vom 19. august bis 03. september 2013 im *freien theater* innsbruck zu sehen.

idee und konzept

stell dir vor, du bist nicht abhängig von kamerapositionen und bildkompositionen anderer - du entscheidest, was dir im raume betrachtenswert scheint: willst du den blick nach oben richten, dann richtet sich der blick nach oben! du entscheidest in welcher geschwindigkeit die narration vonstatten geht: willst du an einer stelle länger verweilen, durch den raum hindurchschlendern oder gesehenes nochmalig sehen, dann verweilst du länger, schlenderst hindurch und siehst gesehenes nochmals.

kinosessel und theatterraum werden aufgelöst - es gibt diese realen dinglichkeiten nicht mehr. sie werden teil des virtuellen handlungsraumes: du bist die handlung!

technischer ablauf

in *entangled spaces* wird realer und virtueller raum miteinander verknüpft. raumempfinden erhält eine neue bedeutung und eine adaption des seh- und koordinationsinnes an eine irreale gegebenheit erfolgt: der bzw. die betrachterIn wird ausgestattet mit einer 3d-videobrille, einem kopfhörer und einem ortonungssystem. die person kann damit alleine in das stück eintauchen und ist im grunde autonom in der entscheidung über dauer, „bildausschnitt“ und wege, die im stück zurück gelegt werden. *entangled spaces* experimentiert mit dem psychischen und physischen sowie individuellen erfahrungen in einer virtuelle realität gleichermaßen.

inspirationen handlung

erwin ringel, bekannter arzt und autor zahlreicher bücher u. a. von *die österreichische seele* (1984), geht zeit seines lebens einem phänomen nach, das ausgangspunkt und hintergrund für dieses stück wurde: einengung bis hin zur auswegslosigkeit. so schreibt ringel von der möglichkeit, „dass ein Mensch von

einer Situation überwältigt wird, die er als übermächtig, unbeeinflussbar erlebt, der gegenüber er sich hilflos-ohnmächtig empfindet; in diesem Zustand völliger Umzingelung weiß man nicht ein noch aus [...]. Eine solche situative Einengung kann entweder entstehen als Folge eines von außen verhängten Schicksalsschlages oder als Resultat des eigenen Verhaltens und schließlich auch als bloße Einbildung, die mit der Realität nicht übereinstimmt." u.a. berichtet ringel auch von situationen, die zu veränderten werteeinstellung führen können. „Immer mehr Lebensgebiete werden uninteressant, gleichgültig, nichts bedeutet ihm etwas wirklich Wichtiges. Von diesem Vorgang ist oft auch die Wertverwirklichung betroffen, die durch ein gehemmt-passives Verhalten behindert wird. Daraus resultiert mit tragischer Konsequenz die Empfindung, dass die eigene Existenz wertlos sei. Ein reduziertes Selbstwertgefühl, der Eindruck, nicht benötigt zu werden, entbehrlich zu sein, spielt beim Selbstmord eine wesentliche Rolle. Gar nicht so selten sehen wir im präsuizidalen Status auch eine wertmäßige Isolierung, das heißt, man stimmt hinsichtlich seiner Werte und Wertungen mit der Allgemeinheit nicht mehr überein, steht abseits, ist wertmäßig ein Außenseiter.“

_beteiligte

rafael ludescher	idee konzept design handlung soundtrack leitung umsetzung
hannes ludescher	hardware support soundtrack
stefan günther	männliche stimmen
adrian marte	technischer support
katharina pechlaner	weibliche stimme
clemens paulus	soundabmischung
florian eberle	modelling
alex schuirer	graffiti (hofszene)
manuel rothmund	handlung
pia und paul	kinderreime
waltraud indrist	öffentlichkeitsarbeit projektsupport

_aufführungen / termine

täglich; 19. aug. bis 03. sept. 2013(außer wochenends)
jeweils von 16h bis 20h30; dauer: ~ 12,5 minuten / person

_rafael ludescher

geboren 1985 in feldkirch/vorarlberg. auslandszivildienst in israel. studium "transmediale kunst" an der universität für angewandte kunst in wien. seit 2011 in innsbruck als mitarbeiter in der bäckerei-kulturbackstube und leokino/cinematograph.

man ist ja von natur kein engel,
vielmehr ein welt- und menschenkind,
und ringsumher ist ein gedrängel,
von solchen, die dasselbe sind.
(wilhelm busch, "nicht artig", in: "zu guter letzt")