

AKTUELLE PRODUKTION

Exposé

Ein Buch öffnet sich.
Der Kosmos des geschriebenen Wortes wird belebt.
In unserem interaktiven Erlebnisraum „Edgar's Paper Palace“ wird dem Besucher die Kraft der Sprache offenbart.

Wir erzählen die Geschichte von Edgar Allan Poe's „The Raven“.
Sie handelt von einem Mann, der durch den Tod seiner Geliebten in Trauer und Einsamkeit versinkt.
Ein Rabe taucht auf. Er bleibt. Und mit ihm Wahnsinn und Verfall.

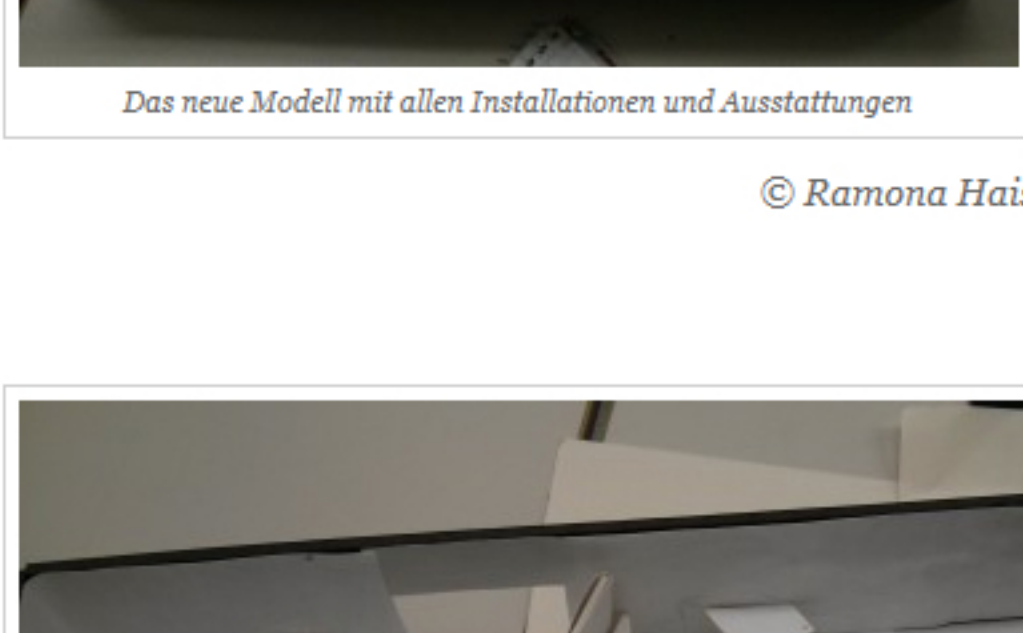
Edgar's Paper Palace – Druckerschwärze und Papier entfalten sich zu einer neuen Welt. Wort wird Raum.

Das erste Modell:



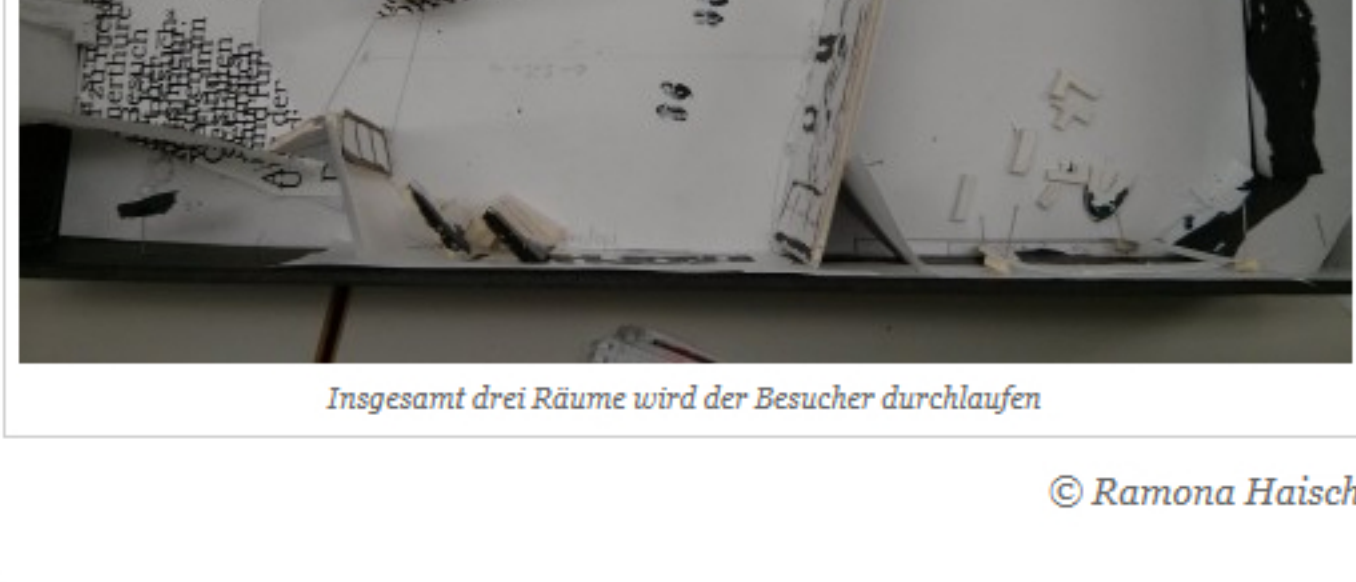
Das erste Modell der Installation

© Svenja Berthold



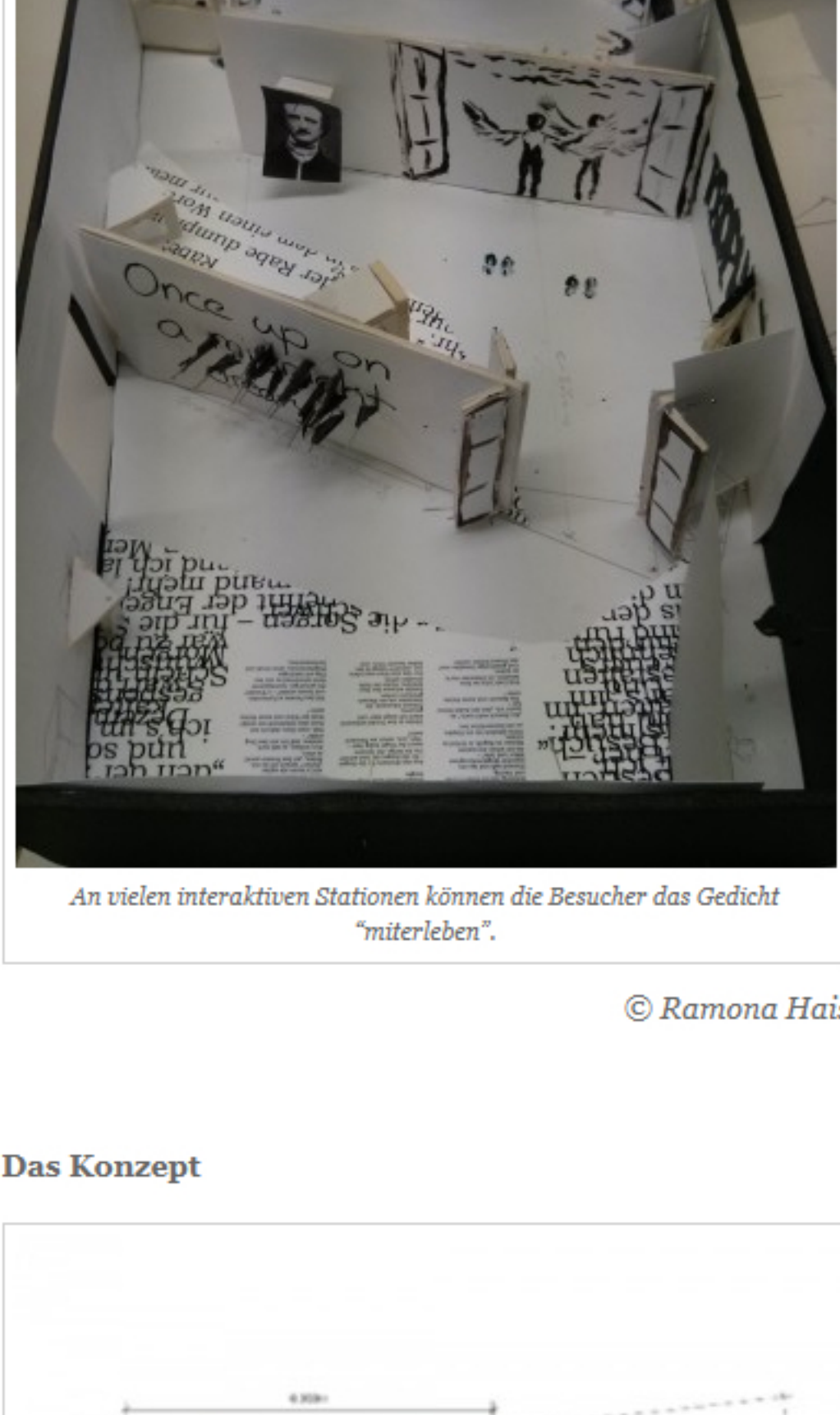
Das neue Modell mit allen Installationen und Ausstattungen

© Ramona Haisch



Insgesamt drei Räume wird der Besucher durchlaufen

© Ramona Haisch



An vielen interaktiven Stationen können die Besucher das Gedicht „miterleben“.

© Ramona Haisch

Das Konzept



© Svenja Berthold, Ferdinand Reitze

Der Warteraum

Der Raum wird schwarz abgehängt. Eine dunkle, männliche Stimme trägt das Gedicht vor. Der Raum wird heruntergekühlt. Ein Bild einer dunklen, regnerischen Landschaft ist an der Wand zu sehen. Man hört Wind, das umschlagen von Seiten und hin und wieder einen Raben, sporadisch untermalt von einem Glockenspiel.

Raum 1

Zur Rechten wird das Studierzimmer, in dem sich das lyrische Ich befindet, dargestellt und darauf sollen Objekte projiziert werden. Einige Möbelstücke und Objekte werden als Figuren aus der Wand herausragend nachgebaut und per Videomapping bespielt. Dazu gehört ein großer Kamin und ein angeschnittener Sessel. Die Projektion ermöglicht es den anfangs „normal“ wirkenden Raum zu verzerren.



Durch eine Projektion verzerrt sich der Raum

© Svenja Berthold

Bei der Verzerrung geht das Licht blitzartig aus und die Zimmereinrichtung verzerrt sich zu grotesken Formen. Zwischen der ersten und zweiten Verzerrung ertönt ein leises Klopfen vom Fenster. Daraufhin wird ein Video von Lenores Tod auf den Kamin projiziert. Danach verdunkelt sich der Raum und am hinteren Ende erscheint durch eine Halbtransparente die Gestalt eines Raben, der von hinten beleuchtet wird. Nach mehrmaligen Klopfen bescheinigt ein Spot den Durchgang zum zweiten Raum. Rechts und Links davon befinden sich die gebauten Fensterflügel, die der Besucher passieren muss.

Raum 2

Der Besucher tritt durch ein Fenster. Auf der gegenüberliegenden Wand sieht er seinen Schatten und die Schattenrisse des Fensters durch das er gerade gegangen ist. Darüber kreist ein schwarzer Vogelschwarm. Ein Vogel löst sich direkt über dem Schatten des Besuchers und kommt auf diesen zu. Je näher der Besucher der Leinwand kommt desto lauter wird der Signalton der Installation. Sobald der Besucher die vorgegebene Position, welche durch Markierungen auf dem Boden gekennzeichnet ist, erreicht hat, verschmelzen die beiden Schatten und der Besucher selbst erhält Flügel.

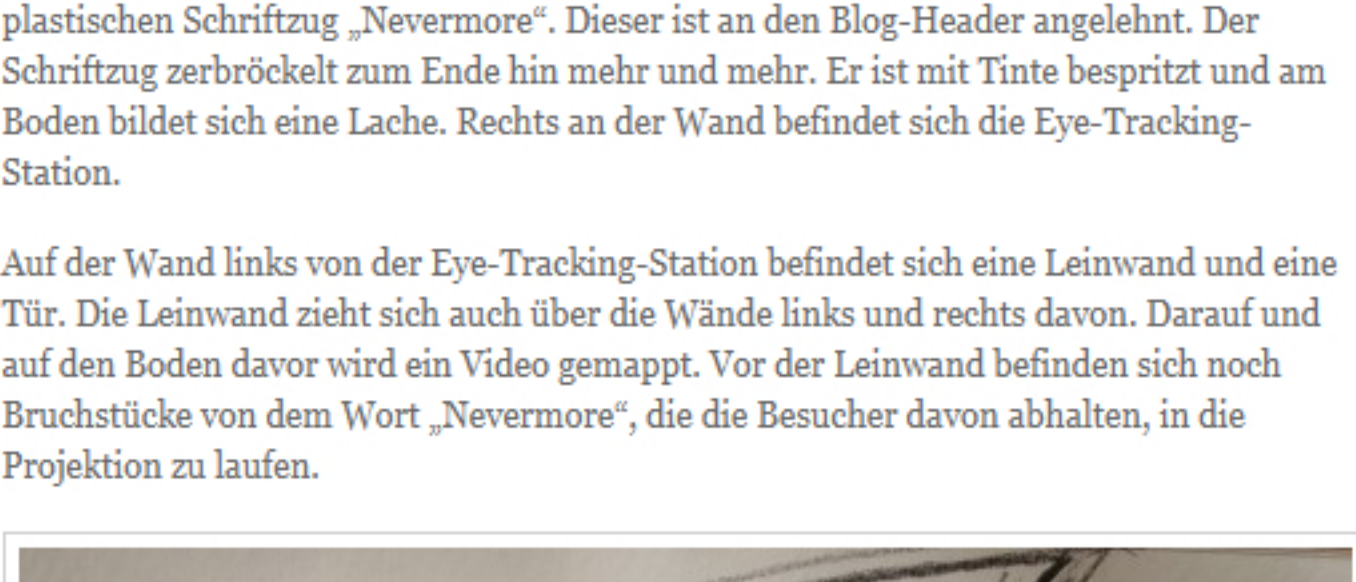


Hier wird der Besucher selbst zum Raben

© Svenja Berthold

Rechts an der Wand (Westwand) befindet sich das Wort Prophet, von dem einige Buchstaben als Figur im Raum stehen. In diesen Buchstaben befinden sich auf unterschiedlichen Höhen vier Hörlöcher mit der jeweiligen Textpassage.

Die linke Wand vom Fenster aus, sowie die daran anschließende Wand auf der anderen Seite des Raumes, dienen einer per Eye-Tracking gesteuerten Projektion. Der Besucher steuert eine im Durchmesser 1,5m breite Maske über die Projektion. An der Wand befindet sich dasselbe Zimmer wie in Raum 1 nur steht der Besucher nun tiefer im Raum. Das Bücherregal, die Büste und der Schreibtisch ragen teilweise aus den Wänden hervor. Dort, wo das Maskenfenster auftritt, spielen sich unterschiedliche Szenen im Raum ab.



Mit Hilfe von Videomapping verändert sich der Raum

© Svenja Berthold

Der Besucher, der die Maske steuert, befindet sich zu diesem Zeitpunkt bereits in Raum 3. Er schaut durch eine Aussparung in der Wand auf die Projektion in Raum 2. Dort sieht man jedoch nur das 90 x 120 cm große Gemälde von Edgar Allan Poe, welches das Loch verdeckt. Dabei sind Poes Augen nun die des Besuchers.

Raum 3

Bis hierhin sind alle Wände der Installation in Papieroptik. Ab Raum 3 werden die Wände schwarz. Beim Betreten von Raum 3 sieht man einen aus dem Boden ragenden plastischen Schriftzug „Nevermore“. Dieser ist an den Blog-Header angelehnt. Der Schriftzug zerbröckelt zum Ende hin mehr und mehr. Er ist mit Tinte bespritzt und am Boden bildet sich eine Lache. Rechts an der Wand befindet sich die Eye-Tracking-Station.

Auf der Wand links von der Eye-Tracking-Station befindet sich eine Leinwand und eine Tür. Die Leinwand zieht sich auch über die Wände links und rechts davon. Darauf und auf den Boden davor wird ein Video gemappt. Vor der Leinwand befinden sich noch Bruchstücke von dem Wort „Nevermore“, die die Besucher davon abhalten, in die Projektion zu laufen.



Auf die gebaute Tür wird in Raum 3 ebenfalls ein Video gemappt.

© Svenja Berthold

Ausgang

Alle Wände werden schwarz abgehängt. Auf dem Boden befindet sich der letzte Vers des Gedichts und auf einer Wand wird das vollständige Gedicht abgebildet sein. Eine Projektion von sich in Wasser auflösender schwarzer Tinte ist zu sehen. Diese setzt sich immer wieder zum letzten Vers im Gedicht zusammen und zerfällt wieder:

“And my soul from out that shadow that lies floating on the floor.
Shall be lifted— nevermore!”