ESCAPE!

Fluchtverhalten

ESCAPE!

BY DEBORAH JENAL.

leykam:

Copyright © Leykam Buchverlagsgesellschaft m.b.H. Nfg. & Co.KG,
Graz - Wien 2020

Kein Teil des Werkes darf in irgendeiner Form
(durch Fotografie, Mikrofilm oder ein anderes Verfahren)
ohne schriftliche Genehmigung des Verlages reproduziert
oder unter Verwendung elektronischer Systeme verarbeitet,
vervielfältigt oder verbreitet werden.
Covergestaltung: Deborah Sengl
Coverbild: Deborah Sengl
Layout und Satz: Magistris OG, Fritz Magistris
Gesamtherstellung: Leykam Buchverlag
www.leykamverlag.at

ISBN 978-3-7011-8168-1

Die Drucklegung des vorliegenden Bandes
wurde unterstützt durch:

Bundesministerium
Kunst, Kultur,
öffentlicher Dienst und Sport

Die Idee zu *Escape!* ist 2015 als Reaktion auf die Flüchtlingskrise entstanden. Die Ausweglosigkeit und Verzweiflung unzähliger Menschen haben mich zutiefst erschüttert. Viele hierzulande haben ihr Mitgefühl gezeigt und geholfen. Einige andere haben sich gegenüber den Geschichten der Geflüchteten aber leider verschlossen und empathielos oder sogar ablehnend reagiert. Dieses Verhalten hat in mir eine massive Traurigkeit ausgelöst.

Escape! soll und kann keine reale Fluchtgeschichte nacherzählen. Vielmehr möchte ich den BesucherInnen und LeserInnen einen Eindruck der emotionalen Ausnahmesituationen geben, die den Geflüchteten widerfahren (sind). Über diesen Weg erhoffe ich mir, das Unnachvollziehbare nahbarer zu machen und somit den Blick, den Verstand und zuletzt das Herz denen gegenüber zu öffnen, deren Schicksale vielen so fremd erscheinen mögen.
—Deborah Sengl, 2019

Mitwirkende:

Auftraggeber des Kunstprojekts:
MuseumsQuartier Wien—
Dir. Christian Strasser

Ermöglicht durch das MQ Team:
Nina Wenko, Klaus Krobath,
Fidelis Hochstetter

Kommunikation & Marketing:
Djeiran Malek-Hofmann, Irene
Preißler, Erwin Uhrmann, Natalie
Agyeman, Verena Holzinger,
Julian Gantner

Projektpartner:
Time Busters—Michael Ginner

Künstlerische Beratung:
Günther Oberhollenzer

Technische Umsetzung:
Josef P. Wagner, Nikodemus
Wagner, Christoph
Wamprechtshammer

Mediengestaltung:
Traum und Wahnsinn—Juliana
Neuhuber, Thomas Weilguny,
Alaa Al-Dulaimi, Judith A. Elsigan,
Susanne Irina Kaiser, Anja
Kogelmann, Tristan Ruschka,
Seline Zesar, 4earstudios—Daniel
Hasibar, dasmakeup—Uschi Filipp

SchauspielerInnen:
Alexander Fennon, Barbara Lehner,
Oskar Ricketts, Dorian van Hulzen sowie
Abdullah Mohammed und Marwa Abd,
Fighting For Film—Christian Fiedler,
Martin Schneider, Markus Weilguny

LeihgeberInnen der Fotos und
Gegenstände:
Abdullah, Ahmad, Ali, Ehsan, Issam,
Jalil, Mataz, Motaz, Nour, Rajaa

Grafische Umsetzung:
Flowdesign—Florian Solly,
Rosebud, Inc.

Für weitere Unterstützung danken
wir auch:
Christoph Astner, Manfred
Bredlinger, Dennis, Erich Ginner,
Hannelore Ginner, Johannes
Ginner, Mira Ginner, Nanticha
Ginner, Natacha Ginner, Michael
Gratz, Robert Hofmann, Sissi
Kaiser, Daniel Lackner, Florian
Mohr, Marlene Moser, Kaspar Pölzl,
Familie Ricketts, Leonardo
Petroso Sotolongo, Herbert
Stadler, Janicha Stöfka, Evelyn van
Hulzen, Ralf Wenzel, Zlatko

Prolog:

Günther Oberhollenzer,
Deborah Sengl
(Foto: Magdalena Reuss)

Zwischen Spiel und emotionalem Erleben —*von Günther Oberhollenzer*

Das Mitgefühl ist ein Gefühl unserer eigenen Leiden in den Leiden anderer; es ist eine kluge Voraussicht der Unfälle, die uns begegnen können. Wir gewähren anderen Hilfe, um sie zu bestimmen, dieselbe uns bei ähnlichen Gelegenheiten auch zu gewähren; und dieser Dienst, den wir ihnen leisten, ist genau genommen ein Dienst, den wir uns selbst im Voraus leisten.

François de La Rochefoucauld (1613—1680), französischer Diplomat und Schriftsteller

Es ist wohl Teil unseres Seins, Teil unserer Geschichte: Seit es Menschen gibt, fliehen sie immer wieder vor Krieg, Verfolgung oder Armut und suchen einen Weg in die Fremde in der Hoffnung, hier ein neues Leben beginnen zu können. Die jüngste Fluchtbewegung nach Europa ist nur eine von vielen, die im Laufe der letzten Jahrzehnte auch Österreich betroffen hat. Gleichzeitig ist es noch nicht so lange her, dass auch aus Österreich Menschen fliehen mussten. Doch welche individuellen Schicksale verbergen sich hinter medial erzählten Fluchtberichten? Was heißt es für den einzelnen Mensch, seine Gemeinschaft zu verlassen, sich in völlige Unsicherheit und Lebensgefahr zu begeben? Was bedeutet Flucht für die individuelle Prägung des Einzelnen, für seinen kulturellen „Rucksack"? Kunst birgt die Chance, jenseits von kolportierten (Geflüchteten-)Zahlen und Fakten, jenseits medialer Aufregungen und politischer Debatten, einen *anderen* Blick auf diese, unsere so vielschichtige Welt zu werfen, über individuelle Geschichten und persönliche Fluchterfahrungen, uns Betrachter*innen zu berühren, zum Nachdenken zu verleiten. Deborah Sengl geht mit ihrem mutigen wie außergewöhnlichen Kunstprojekt aber noch einen Schritt weiter. Mit *ESCAPE!* verlässt die Künstlerin die geschützte Werkstätte des Museums, der Galerie und das übliche Ausstellungssetting. Sie wagt sich in das populäre Spieleambiente, lotet die Grenzen zwischen Freizeitwelt und zeitgenössischer Kunst aus und wählt bewusst einen niederschwelligen wie interaktiven Zugang, der über das klassische Kunstpublikum hinaus breite Bevölkerungsschichten anspricht.

Die Idee für das Projekt entstand aus einem starken Gefühl heraus, auslösender Moment war die sogenannte „Flüchtlingskrise" in Europa im Herbst 2015. Die Ausweglosigkeit und Verzweiflung dieser Menschen habe sie zutiefst erschüttert, so Sengl, aber auch, wie schnell sich eine erste Hilfsbereitschaft in eine Empathielosigkeit gewandelt habe, in die Unfähigkeit, sich in die flüchtenden Menschen hineinzuversetzen. Die Künstlerin baute ein Modell eines *Escape Rooms* (auch da sie diese selbst gerne und leidenschaftlich besucht), denn darin sah sie eine Chance, ein emotionales Erleben zu ermöglichen, eine Geschichte zu erzählen – so wie sie es in ihrer Kunst seit jeher schon tut. 2019 wurde Sengls Idee Wirklichkeit und im Museumsquartier Wien umgesetzt.

ESCAPE! ist eine künstlerisch gestaltete Erlebenswelt auf rund 300 m², die an die Grundprinzipien von *Escape Rooms* angelehnt ist. Dies ist ein realitätsgetreu nachgebauter thematischer Raum (oder mehrere), in dem die teilnehmenden Spieler*innen (meist) in der vorgeschriebenen Zeit von rund einer Stunde unterschiedliche Rätsel und Aufgaben lösen müssen, um den Raum als Sieger*innen verlassen zu können. In Wien, Österreich oder auch Deutschland sehr beliebt, beschäftigen sich die

bisher angebotenen Spiele mit dem Lösen eines Kriminalfalls, dem Entschärfen einer Atombombe oder auch dem Vermeiden einer Zombie-Epidemie — Geschichten also, die weit entfernt von unserer Alltagsrealität und Wirklichkeit sind. Sengl holte sich fachkundige Unterstützung bei Experten: Umgesetzt wurden die Räume und ihr inhaltliches Setting in enger Zusammenarbeit und mit viel Liebe zum Detail mit Michael Ginner von *Time Busters*, einem der größten *Escape Room*-Betreiber in Wien. Ginner war, wie die Künstlerin betont, als Partner ein wahrer Glücksfall, ließ er sich doch mit großer Leidenschaft und Neugierde auf das Wagnis ein und stellte all sein Wissen und seine Erfahrung zur Verfügung. „Es ist schön zu sehen, dass bei diesem Projekt Menschen aus ganz unterschiedlichen Welten zusammen gewachsen sind und Lust hatten mitzumachen", so Sengl, die hier eine wahre Pionierin ist, denn einen künstlerisch gestalteten *Escape Room* zu einem gesellschaftspolitisch relevanten Thema hat es bisher noch nicht gegeben, weder national noch international. Doch darf man das? Ein *Adventure Game* über Flucht? Ja, man darf. Denn diese künstliche Arbeit mag zwar auch unterhaltende Elemente haben, aber sie ist doch weit mehr als nur ein Spiel.

Deborah Sengl ist bekannt dafür, mit kritischem Blick auf unsere Gesellschaften zu schauen, und das Verhalten und Fehlverhalten der Menschen in Mensch-Tier-Mischwesen schonungslos darzustellen. Sie überträgt in Malereien, Zeichnungen und Skulpturen allgemein menschliche Fragestellungen, Themen und Missstände auf das Tierreich, stülpt Tieren eine zweite Haut über und erfindet Zwitterwesen, die sich als ihre Beute tarnen, sie setzt menschlichen Körpern Tierköpfe auf, um Verhaltensformen zu entlarven, den „animalischen" Charakter bloßzustellen. Seien es die Scheinheiligkeit der Kirche und ihrer religiösen Würdenträger, die Schrecknisse des Krieges, der grassierende Fitnesswahn, die Herausforderungen in der Kindererziehung, die Sexualisierung unserer Gesellschaft oder der Kontrast zwischen Arm und Reich, Sengl findet eine tierische Entsprechung: das zähnefletschende Schaf, die gewaltbereite und schießwütige Ratte, das am Trainingsgerät sich abstrampelnde Schwein, die ach so süßen, vermenschlichten Hundebabys, der zur Sexpuppe umfunktionierte Teddybär oder die Selfie schießende Hundedame neben ihrem obdachlosen Artgenossen — sie alle erscheinen erschreckend menschlich und rufen beim Betrachter mit ihren Posen und Gesten ein mulmiges, unangenehmes Gefühl hervor. Sengls Kunst ist Weltaneignung und Welterfindung. Sie ist immer wieder auf der Suche nach neuen künstlerischen Herausforderungen und provoziert mit ungewöhnlichen Sichtweisen, denkt Gesetze und Regeln neu und überschreitet Grenzen. Doch so exaltiert und außergewöhnlich ihre Arbeiten auch sein mögen, letztendlich erzählt sie immer über uns, über uns Menschen, über unsere Realität und Gegenwart. Die Kunst ist für Sengl ein (Zufluchts-)Ort, an dem das Unbehagen an unserer Kultur emotional wie geistreich ausgedrückt werden kann.

Es sei vermessen, so die Künstlerin, dass man glaubt, mit einem *Escape Room* wirklich begreifbar machen zu können, was es bedeutet, Flucht zu erfahren. Sie habe Flucht nicht selbst erlebt und könne das auch nicht in ein paar Räumen rekonstruieren oder Fluchtgeschichten realgetreu nacherzählen. Wir als Benutzer*innen werden durch das „Spiel" nicht verstehen, was es heißt, zu flüchten, die Entbehrungen einer ungewissen Reise zu erfahren, die Nöte, die Gefahren und Todesängste zu ertragen, aber vielleicht werden wir eine Ahnung von den Herausforderungen bekommen, mit denen flüchtende Menschen konfrontiert werden, wenn sie vertrieben werden und Verlust verspüren, wenn sie endlos warten müssen und Existenzängste quälen, vielleicht

werden wir es ein wenig erfühlen, erspüren können und diese *Escape*-Erfahrung weckt Empathie für jene, für die das eben kein Spiel von einer Stunde ist, sondern eine lebensriskante Odyssee von Wochen, Monaten, manchmal sogar Jahren — eine Odyssee mit ungewissem Ausgang. Ein partizipatives Kunstprojekt als eine Schule für Empathie ist ein schöner Gedanke und gerade auch in der heutigen Zeit hochaktuell. „Nie wieder, hat man damals gesagt und heute blickt man dennoch in die wiedergeborenen, allerdings noch vorläufig schaumgebremst entgleisenden Fratzen dieses Entmenschlichens", betont Julya Rabinowich anlässlich des Gedenkens an 75 Jahre Kriegsende. „Was wir brauchen in diesen Tagen: Verbundenheit. Empathie. (...) Wir brauchen keine Privatmeinungen zu jenen Kindern, die jetzt in den griechischen Lagern unter erbärmlichen Zuständen vegetieren — sondern Handlungen, die den sogenannten Werten Europas entsprechen."

„Mir geht es um Herzensbildung, um die Erziehung des Herzens", betont Sengl, und ich bin berührt, dass die Künstlerin es wagt, derartig emotional aufgeladene Worte in den Mund zu nehmen — nicht zuletzt auch deshalb, da in unserem oft theorielastigen und intellektuellen Kunstdiskurs oft vermieden wird, Gefühle zuzulassen oder darüber zu sprechen. Ein Missverständnis, geht es doch gerade darum in der Kunst! Mit *ESCAPE!* versetzt uns Sengl in einen emotionalen Ausnahmezustand, der uns zum Nachdenken anregen soll. Das gelingt über die Emotion weit leichter als rein über den Intellekt oder irgendwelche Analysen, was nun Flucht so gefährlich, riskant und angsteinflößend macht. Dabei ist das Projekt noch unmittelbarer und direkter als eine klassische (Kunst) Ausstellung, bei der Werke und Dokumente betrachtet und Texte gelesen werden und bisweilen doch noch eine recht distanzierte Betrachtung und ein analytisch intellektueller Diskurs vorherrschen können.

Die verlassene Wohnung (hier sind die meisten Rätsel zu lösen), das dunkle Labyrinth mit Hundegebell, das Büro mit einem Hundmensch, der Herr „Grantl" (eine Figur typisch für Sengl), der bedrohliche LKW-Laderaum, der sterile Wartesaal ... all das ist nur schwer zu beschreiben, man muss es selbst erleben. Wir machen die Fluchterfahrung nicht allein, sondern gemeinsam in einer Gruppe, im Idealfall mit ganz unterschiedlichen Meinungen und Zugängen zu diesem Thema. Wir werden nach dieser Erfahrung darüber diskutieren und uns austauschen, vielleicht auch mit Geflüchteten, denn das Team der Spielleiter*innen besteht größtenteils aus ihnen. Sengl redet nicht nur über Geflüchtete, sondern auch mit ihnen und fand in der Organisation „Fremde werden Freunde" einen wertvollen Partner (der auch ein umfangreiches Rahmenprogramm anbietet). Die Künstlerin suchte also gezielt den Dialog und die Zusammenarbeit mit Menschen, die Flucht erfahren haben und ihre persönlichen Geschichten in das Projekt einfließen ließen. Sie sind ein wesentlicher Part von *ESCAPE!* geworden. „Dass die Gefüchteten, die ich kennengelernt habe, aktiv eingestiegen sind und Lust hatten mitzuwirken, ihr Feedback gegeben haben und das Projekt so grundlegend positiv aufgenommen haben, war das schönste Erlebnis", erzählt Sengl. „Ich hatte anfangs eine große Scheu, mit diesen Menschen zu reden, da ich nicht wusste wie. Dann habe ich gelernt, dass man mit ihnen ganz normal, ohne übervorsichtig zu sein, sprechen kann, besonders aber, dass man sie nicht als Opfer sehen und ihnen nicht mit Mitleid, sondern mit Mitgefühl begegnen soll — so wie wir es eigentlich mit jedem Menschen machen sollten: Mitleid will niemand, wohl aber Mitgefühl und Empathie."

Doch hat Sengl als westlich-europäische Künstlerin überhaupt das Recht, eine Fluchtgeschichte zu erzählen? Die Freude und Erleichterung war groß, als die Geflüchteten, denen Sengl

bei „Fremde werden Freude" das Projekt vorstellte, dieses als überaus spannend empfanden. „Sie haben es verstanden und respektiert, dass ich mich als Österreicherin und Wienerin aus der Josefstadt für ihr Schicksal interessiere und versuche, mich hinein zu fühlen." Natürlich gab es auch Skeptiker, aber Sengl konnte diese überzeugen, auch da sie ihre Meinungen eingebaut und Details noch verändert hat — besonders im Labyrinth. Neben dem Spiel und Inszeniertem wird hier real Erlebtes ungefiltert sichtbar gemacht, der einzelne Mensch und sein Schicksal aus der anonymen Masse herausgeschält. Zu sehen sind auf der Flucht entstandene Fotos — etwa ein Bild eines Bergpasses an der türkisch-irakischen Grenze und eines Wohnwagens an der serbisch-ungarischen Grenze — oder persönliche Utensilien mit ihren Geschichten: ein Feuerzeug und ein Mobiltelefon, das Hemd des Bruders oder ein Paar Kalligrafiestifte (als einziger mitgenommener Gegenstand, der nicht dem nackten Überleben dient und an das frühere Leben erinnern soll). Die Anzahl der Objekte ist in der Projektphase stark angewachsen, da die Bereitschaft groß war, die persönlichen Geschichten zu teilen und sichtbar zu machen. Geflüchtete gehörten auch zu den Ersten, die den *Escape Room* in der Testphase besuchten. Viele erkannten Aspekte ihrer eigenen Flucht wieder: im Beamten und dessen abweisenden Setting oder auch in der Enge des Labyrinths — mit Fingertapser überall, wie bewusst zurückgelassene Wegmarkierungen ...

Der letzte Raum ist Sengl besonders wichtig. Es ist ein kahler Warteraum mit großer Zimmeruhr und einem Blickfenster, durch das Leute die hier Wartenden beobachten. Die Flucht ist gefährlich und angsteinflößend, aber wenn die Schutzsuchenden im sogenannten „Zielland" angekommen sind, haben sie es noch lange nicht geschafft. Dann beginnt das zähe Warten, und es herrscht über lange Zeit die bedrückende Unsicherheit, wie es weitergeht, ob sie hierbleiben können oder nicht. Nachdem man diesen letzten Raum nach längerer Untätigkeit endlich verlassen durfte und in die reale Welt zurückgekehrt ist, wartet noch eine Begegnung mit den Spielleiter*innen: „Da ist dann z.B. Achmad und erzählt ganz offen, dass er als Syrer 2015 nach Wien gekommen ist und manches, wie etwa die Fahrt in einem Container, selbst erlebt hat — aber natürlich unter viel extremeren Umständen ..." Ein letztes Mal verschränken sich Spiel und Realität.

Die Resonanz auf das Projekt ist positiv, das zeigen die Besucher*innenreaktionen wie auch die mediale Berichterstattung. Die Gratwanderung zwischen Spiel und emotionalem Erleben von Flucht, zwischen „Kunstprojekt und Erwachsenenspielplatz" kann laut den „Salzburger Nachrichten" als geglückt bezeichnet werden. „Ein Besuch ist ein emotional eindringliches Erlebnis, das einen gar nicht kaltlassen kann", schreibt die „Kleine Zeitung". Hervorgehoben wird immer wieder der hohe Anspruch des Projektes wie auch die fundierte Auseinandersetzung ohne Effekthascherei, aber auch, dass die Besucher*innen geradezu gezwungen werden, Stellung zu beziehen. „Neutral sein geht nicht", konstatieren Michael Huber und Bianca Rose im „Kurier" und stellen die zentrale Frage: „Wie nahe können, wie nahe wollen wir Menschen und ihrem Schicksal kommen?" Angesichts der Exponate in Vitrinen und Bilderrahmen und ihrer mitgelieferten Geschichten sei ein „interesseloses" Betrachten jedenfalls nicht möglich. Auch Bezeichnungen wie „Spieler" oder „Besucher" würden bei Raumkonstellationen wie dem Container oder dem Warteraum inadäquat erscheinen. „Wie Sengls *Escape Room* zeigt, können Kunstprojekte unmittelbar sein, ohne dass die ernsthafte Reflexion zu kurz kommt."

Das Projekt ist noch nicht abschlossen, nach der coronabedingten Pause ist es wieder möglich, *ESCAPE!* im Museumsquartier Wien zu be-

suchen. Vielleicht hat sich aufgrund der Pandemie-Krise das emphatische Sensorium von uns Menschen ein wenig erhöht, vielleicht wird dadurch auch unser Mitgefühl mit Menschen auf der Flucht gestärkt. „Es geht nicht um unterschiedliche Auffassungen, wie man mit Migranten- und Flüchtlingsbewegungen umgehen soll", schreibt Wolfgang Luef bereits 2018 in der „Süddeutschen Zeitung" aus Anlass der Kriminalisierung der Seenotrettung von Geflüchteten im Mittelmeer. „Es geht nicht darum, dass man ›nicht alle aufnehmen‹ kann. Es geht schlicht um ein Mindestmaß an Zivilisiertheit: Wer gerade dabei ist, zu ertrinken, der ist weder Flüchtling noch Migrant, der ist weder Afrikaner noch Europäer, weder Muslim noch Christ, der ist ein Mensch, der gerade dabei ist, zu ertrinken, und man muss alles unternehmen, um ihn zu retten." Es geht darum, möchte ich ergänzen, dass man (bei all den gewaltigen Herausforderungen, die es rund um diese Thematik gibt, und die es auch nicht schön zu reden gilt) auf einem Kontinent, in einem Land, das sich auf Menschenrechte, Aufklärung und Humanismus beruft, bereit ist, wieder ein Stück menschlicher zu denken und zu handeln, wieder ein Stück gefühlvoller, dass man bereit ist, Hilfesuchenden zuzuhören und sie zu verstehen. Deborah Sengls *ESCAPE!*-Erfahrung kann dazu einen Beitrag leisten.

[1] Julya Rabinowich, Es geht nun um das Verhindern, Text zur Gedenkveranstaltung „75 Jahre Kriegsende — Fest der Freude", publiziert in: Kurier, 08.05.2020, S. 26.

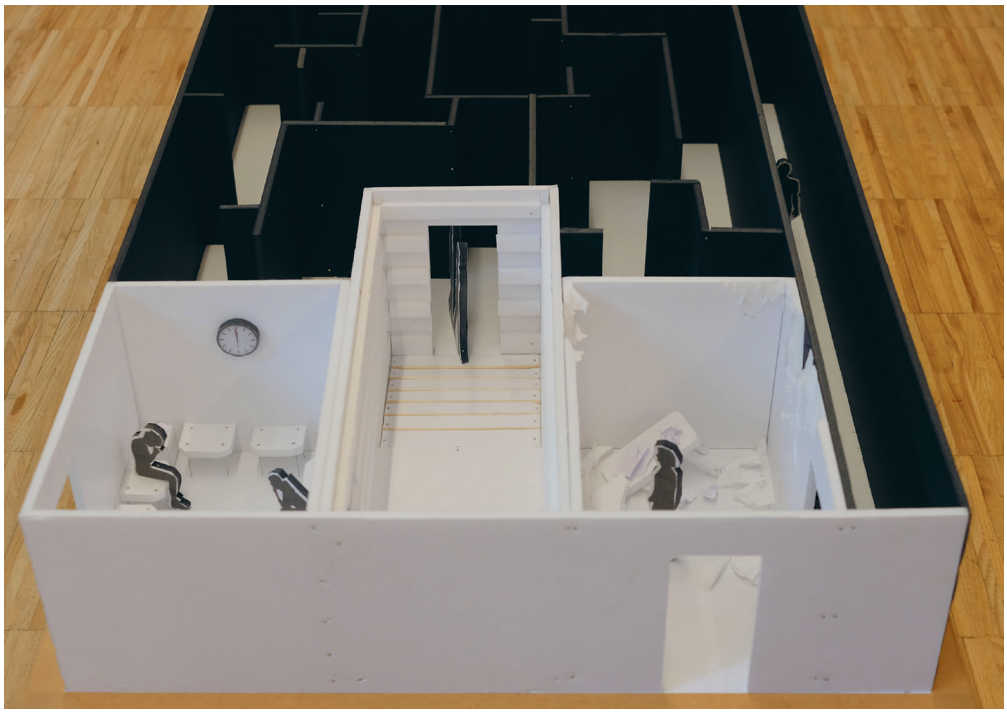
[2] Ohne Autor, *Escape!*: auf der Flucht im Wiener Museumquartier, in: Salzburger Nachrichten, 11.10.2019, www.sn.at, Stand: 01.05.2020.

[3] Julia Schaferhoffer, Wie Sich Flucht in einem LKW-Container anfühlt, in: Kleine Zeitung, 10.01.2020, gefunden auf: www.pressreader.com, Stand: 01.05.2020

[4] Michael Huber und Bianca Rose, *Flucht ist kein Spiel. Aber Kunst?*, in: Kurier, www.kurier.at, Stand: 01.05.2020

[5] Wolfgang Luef, Der Untergang (Untertitel: „Es gibt plötzlich zwei Meinungen darüber, ob man Menschen, die in Lebensgefahr sind, retten oder lieber sterben lassen soll. Das ist der erste Schritt in die Barbarei."), in: Süddeutsche Zeitung, Magazin, 05.07.2018, gefunden auf: www.sz-magazin.sueddeutsche.de, Stand: 01.05.2020

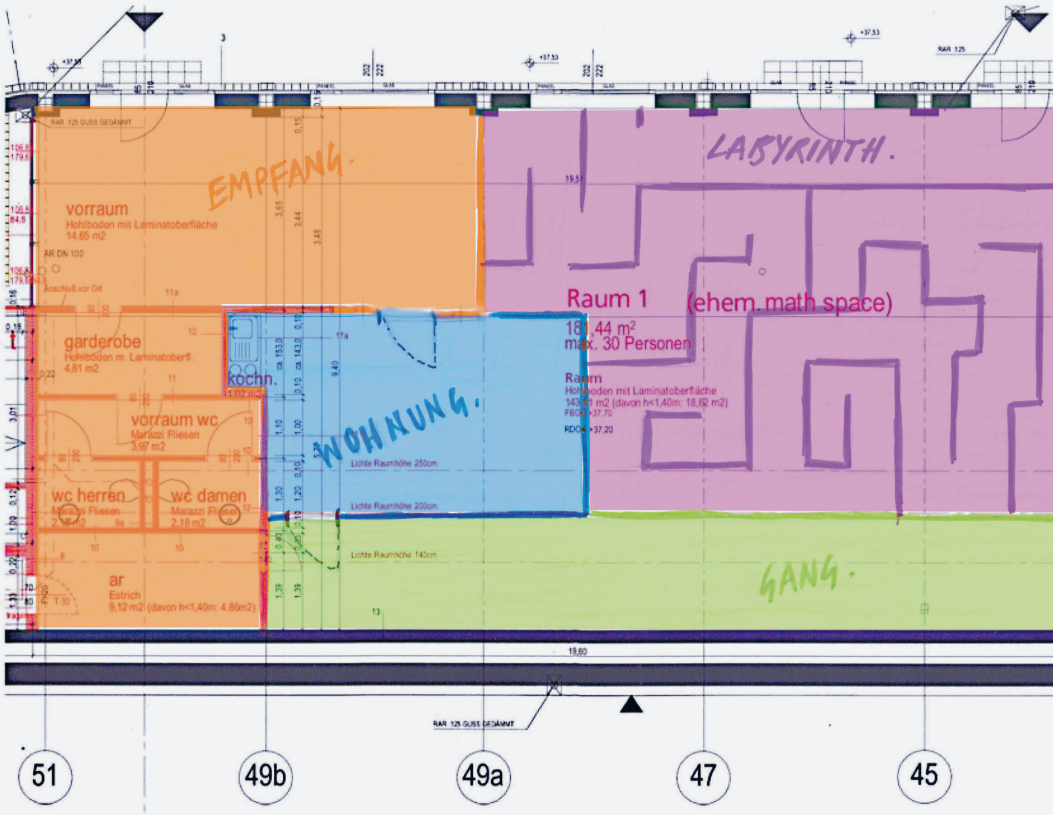
Die Zitate der Künstlerin Deborah Sengl stammen aus Gesprächen mit dem Autor in ihrem Atelier in Wien in den Jahren 2019 und 2020.



Modell *ESCAPE!*, 2017 (Deborah Sengl)

* BARRIEREFREI !

CONTAINER (INNEN



c

ausstellungsraum (math space)	davon h > 1.40m
vorraum 14,65 m2	14,65 m2
garderobe 4,81 m2	4,81 m2
kochnische 1,02 m2	1,02 m2
vorraum wc 3,97 m2	3,97 m2
wc herren 2,18 m2	2,18 m2
wc damen 2,18 m2	2,18 m2
ar 9,12 m2	4,26 m2
ausstellungsraum 143,51 m2	124,89 m2
ges: 181,44m2	157,96 m2

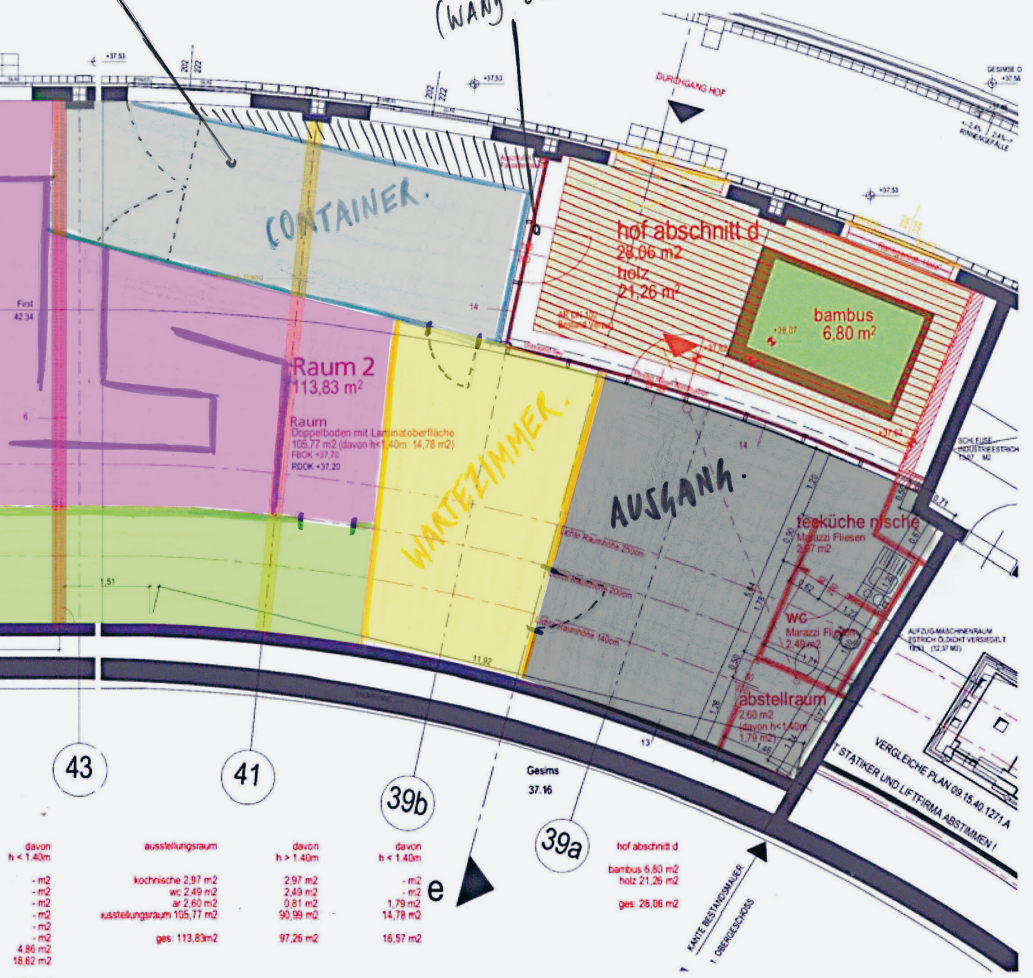
RAUMAUFTEILUNG.

- EMPFANG (+ WC, GARDEROBE, TECHNIK)
- WOHNUNG.
- GANG.
- LABYRINTH.
- CONTAINER.
- WARTEZIMMER
- AUSGANG.

1. ENTWURF ZUR RAUMAUFTEILUNG THE ART OF ESCAPE

MASSE = CA. 6 x 2,5 m.
(INNEN: ORIGINALVERSCHALUNG)
(CONTAINER).
+ ORIGINALTÜREN.

TÜR ENTFERNEN?
(WAND EINZIEHEN).



davon h < 1.40m	ausstellungsraum	davon h > 1.40m	davon h < 1.40m	hof abschnitt d
- m2	kochnische 2,97 m2	2,97 m2	- m2	bambus 6,80 m2
- m2	wc 2,49 m2	2,49 m2	- m2	holz 21,26 m2
- m2	ar 2,60 m2	0,81 m2	1,79 m2	ges. 28,06 m2
- m2	ausstellungsraum 105,77 m2	90,99 m2	14,78 m2	
- m2	ges. 113,83m2	97,26 m2	16,57 m2	
4,86 m2				
18,62 m2				
23,48m2				

MQ 2019.

MEDJOMAY JENGL, 2018.

„Europa“ in Gefahr!
WIEN
MITTENDRIN
TIME-BUSTERS

ESCAPE!—Prolog

Seite 16—17: Plan *ESCAPE!*, 2018 (Deborah Sengl)
Seite 18—22: Tutorialvideo *ESCAPE!* (Stills: Thomas Weilguny)

Die Wohnung: Existenz, Exklusion, Exil, Enteignung, Epidemie

24 → 25

ESCAPE!—Die Wohnung

Video/Wohnung *ESCAPE!* (Stills: Thomas Weilguny)

Was wir uns wünschen *—von Kathrin Limpel*

Wir stehen in dem kleinen Raum. Aus dem Fernseher schreit eine Frau. Ihre Verzweiflung ist zu spüren. Unsicher treten wir von einem Bein aufs andere. Ich schaue zu A. Wie ist es für ihn? Er spürt den Blick, nickt mir zu. Alles ok.

Dann beginnen wir die Rätsel zu lösen. Man spürt die Aufregung. Wir wollen alle aus dem Raum raus. Rein in das Labyrinth. Wir wissen, was uns erwartet. Wir haben die Gänge gesehen, die Dunkelheit, die Enge. Wir kennen die ausgestellten Bilder und Geschichten dazu auswendig. Haben sie gehört, gelesen, sortiert. Aber sie jetzt zu sehen — als Teil von *Escape!*, als Teil einer Kunstinstallation, ist etwas anderes.

Wir sind stolz, grinsen uns an, weil wir das alles hinbekommen haben. Wir sind dankbar für das Vertrauen aller, die uns ihre Geschichten erzählt haben.

Und wir sind traurig. Weil nicht mehr alle von denen, die mitgearbeitet haben, hier sind. Weil ihre Flucht weitergegangen ist, in andere Länder. Sie nochmal von vorn anfangen mussten. Eine neue Sprache lernen. Wieder. Sich in einer neuen Stadt zurechtfinden. Wieder. Behördenwege. Wieder. Allein sein. Wieder.

Dieses Hin und Her hat uns das ganze Projekt lang begleitet. Als Deborah uns davon erzählt hat, waren wir noch vorsichtig. Flucht und Spiel — darf man das verknüpfen? Wir waren unsicher. Es folgten viele Gespräche. Ein vorsichtiges Herantasten. Hier die kleine NPO, dort die bekannte Künstlerin, das Museumsquartier und ein Escape-Room-Betreiber. Geht das gut?

Irgendwie hat genau das so gut gepasst. *Fremde werden Freunde* bringt Menschen zusammen, die ganz unterschiedliche Lebenshintergründe haben. Unsere Vision ist es, so den gesellschaftlichen Zusammenhalt zu stärken, die Grundlage, dass Fremde zu Freunden werden.

Von Beginn an ist uns wichtig, dass wir nicht *über* geflüchtete Menschen sprechen, sondern mit ihnen. Genau so ist *Escape!* zu dem geworden,

was es ist. Deborah kam in den Freunde-Salon, um ganz offen über ihre Idee zu sprechen, vor allem aber kam sie, um zuzuhören. Wir waren alle ganz schön aufgeregt an dem Tag. Wie würden die Reaktionen ausfallen? Wie immer gab es viele Meinungen, Anmerkungen, Anregungen. In einem waren sich alle einig: Die Idee muss realisiert werden. Viele wollten ein Teil davon sein.

Über Monate hinweg haben wir Geschichten gesammelt, Fotos und Gegenstände, die auf der Flucht entstanden sind und wichtig waren. Deborah nahm uns immer wieder mit auf die Baustelle, führte uns durch, besprach ihre Ideen. Und hörte zu. Die Reaktionen waren unterschiedlich. Manche liefen durch, waren begeistert, euphorisch dabei zu sein. Für andere war es hart, zu sehr erinnerte alles an ihre Flucht. Gefühle kamen hoch, Erlebnisse, Geschichten, die sie weit in sich vergraben hatten. War es doch keine gute Idee? Ging es zu weit? Wenn wir die Fragen stellten, war die Antwort jedes Mal ein vehementes Nein. Im Gegenteil, es sei wichtig, dass all das erzählt werde, erlebbar werde.

In diesen Wochen der intensiven Arbeit, wurde uns klar, dass *Escape!* nicht am Ausgang enden sollte. Wir wollten mehr tun und haben ein Begleitprogramm konzipiert. Eines, das den Austausch mit jenen Menschen ermöglicht, die an *Escape!* mitgearbeitet haben. Um über das Erlebte zu sprechen, über die Gefühle, die hochkommen, über die offenen Fragen, die bleiben. Genauso wichtig war uns, dass Menschen mit Fluchterfahrung die Möglichkeit bekommen, bei *Escape!* zu arbeiten. So wurden sechs Arbeitsplätze geschaffen.

Bald ist ein Jahr seit der Eröffnung vergangen. Was wünschen wir uns? Dass es weitergeht, hier in Wien, genauso wie an anderen Orten. Es war ein ganz schönes Stück Arbeit für uns. Wenn wir die Reaktionen der Teilnehmerinnen und Teilnehmer lesen und hören, wissen wir, sie war wichtig.

Und weil wir immer groß denken, ist unsere Vision folgende: Jede Schülerin, jeder Schüler in Österreich bekommt die Möglichkeit, *Escape!* zu besuchen und sich mit dem Thema Flucht auseinanderzusetzen. Jene, deren Eltern sich den Eintritt finanziell leisten können, genauso wie jene, die dabei Unterstützung brauchen. Es wäre eine Chance, eines der größten Themen unserer Zeit unmittelbar und persönlich zu erleben, statt nur Artikel darüber zu lesen. Es wäre eine Chance, sich selbst eine Meinung zu bilden, statt nur das bereits Gesagte nachzusprechen. Es wäre eine Chance, die Empathiefähigkeit zu stärken und damit vernünftige Diskussionsräume zu ermöglichen. Es könnte der Beginn von mehr Verständnis und Austausch sein. Es liegt an uns allen, das zu ermöglichen.

Seite 30—39: Skizzen *ESCAPE!*, 2019 (Deborah Sengl)