

09 „Mich interessiert das Narrative“: Interview mit Deborah Sengl

Nina Schedlmayer,
Helmut Neundlinger



09 „Mich interessiert das Narrative“

Interview mit Deborah Sengl

INTERVIEW

Nina Schedlmayer, Helmut Neundlinger

PERMALINK

<https://doi.org/10.48341/91mj-x364>



This work is licensed under a

[CC BY-NC 4.0 - Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License.](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/)

„Mich interessiert das Narrative“

Deborah Sengl, geboren 1974 in Wien, kombiniert in ihren Gemälden, Skulpturen, Installationen und Papierarbeiten gern Menschenkörper mit Tierköpfen. Dabei spricht sie gesellschaftspolitisch brisante Themen wie Konsumwahn, soziale Ungleichheit oder Geschlechterrollen an. Für ihre Malerei entwickelte sie im Laufe ihrer künstlerischen Karriere einen unverkennbaren Stil. Immer wieder manifestiert sich Sengls Kunst auch in anderen Medien sowie in Kooperationen, die über die Grenzen der bildenden Kunst hinausgehen: So gestaltete sie etwa [Porzellanskulpturen für ein Fachgeschäft für Tafelkultur](#) oder [ein Buch mit dem Komponisten Matthias Jakisic](#). 2019 konzipierte sie im Wiener Museumsquartier ihren ersten Escape Room – einen berührenden Parcours, der Empathie für die Traumata und Probleme Geflüchteter weckte. Später folgte ebendort ein weiterer Raum, in dem sich Sengl der Kinderarmut widmete, sowie anlässlich des Strauss-Jahres 2025, einer über Johann Strauss. In [Schatten des Zweifels - Johann Strauss | Time-Busters Wien](#) (Abb. am Deckblatt des Artikels) schickt Deborah Sengl ihr Publikum auf eine Schnitzeljagd nach Zeitungsausschnitten und Liedfragmenten, Nummernkombinationen und Jahreszahlen. Jeder Escape Room, so wird sie bei dem Gespräch in ihrem Atelier in Wien erzählen, stellte sie vor jeweils eigene Herausforderungen.

Nina Schedlmayer: Deborah Sengl, du hast einmal erzählt, dass du selbst gern Escape Rooms spielst. Was hat dich ursprünglich daran gereizt?

Deborah Sengl: Tatsächlich habe ich Escape Rooms für mich um 2014 entdeckt. Entstanden ist die Form meines Wissens um 2007 in Japan. Der Trend kam auch nach Österreich. Ich liebe Rätsel. So sah ich mir das gleich an und verliebte mich. Am Anfang hatte ich Angst, weil ich klaustrophobisch bin. Aber ich war so abgelenkt, dass das kein Thema war. Ich spielte in Wien alles, was es gab, durch – war von Anfang an aber auch enttäuscht, weil ich dachte: Okay, das macht mir Spaß und die Rätsel sind gut gemacht, aber der Inhalt ist so sinnentleert oder so weit weg von der Realität.

2015 kam die sogenannte Flüchtlingskrise, die ließ niemanden kalt. Mich hat die Empathielosigkeit mancher Menschen verärgert. Die Leute konnten nicht damit umgehen. Da gab es sehr viel Ablehnung und Vorurteil. Ich hatte gleichzeitig die zunächst eher kindische Idee, einen eigenen Escape Room zu entwickeln, und zwar zu einem Thema, das mich gerade beschäftigt. Das war dann eben die Flucht. Wie könnte ich es schaffen, das Thema in einer Stunde zu vermitteln? Dann setzte ich mich hin, baute ein Modell und entwickelte daraus meinen Escape Room. Ich habe aber nie gedacht, dass das jemals realisiert wird. (Abb. 1)



Abb. 1: Escape-Room-Modell zum Thema Flucht

(Zeigt das Modell) In dieses Modell habe ich alle meine Gefühle hineingepackt. Durch die Erfahrung, die ich hatte, überlegte ich: Was muss es können und, vor allem, was möchte ich erzählen? Mit der Ankunft fängt für die Flüchtlinge erst das wahre Problem an, weil sie nicht erwünscht sind. Das war eigentlich die Grunderzählung. So habe ich das konzipiert. Dann sagte der Kurator Günther Oberhollenzer, mit dem ich seit Langem gern und viel zusammenarbeite: Super, mach das. Er hat mich dafür ans Museumsquartier verwiesen, dessen Geschäftsführer damals Christian Strasser war. Ihm gefiel das Konzept auch, und dann wurde der Escape Room nach einer Entwicklungszeit von zwei Jahren wirklich umgesetzt.

Nina Schedlmayer: Du hattest Erfahrung mit Escape Rooms, die du selbst gespielt hast. Worauf hast du bei der Konzeption dann geachtet, was war wichtig?

Deborah Sengl: Eigentlich eher drauf, was mich selbst interessieren würde. Wenn man meine Kunst kennt, weiß man, dass sie immer kritisch ist, dass ich versuche, ein Publikum jenseits der Kunstwelt anzusprechen. Das Thema Flucht ist sehr politisch. Wie kann ich es schaffen, Menschen auf dieses Thema zu lenken, die vielleicht in kein Museum gehen oder politisch komplett anders ticken? Ich will niemanden missionieren.

Ich verstand das Prinzip des Escape Room und machte daraus ein Kunstprojekt. Bei den zwei weiteren Escape Rooms merkte ich dann, dass das nicht einfach ist. Einen künstlerischen Escape Room zu machen und das breite Publikum zu erreichen, ist fast ein Ding der Unmöglichkeit, weil du immer jemanden verlierst. Bei meinem ersten Escape Room habe ich Rätsel entwickeln lassen, aber viel zu wenige. Mein Fokus lag stark auf der Arbeit mit Geflüchteten, die auch Geschichten und Gegenstände zur Verfügung stellten. Das war für die klassische Escape-Room-Community vollkommen langweilig. Diese möchte Rekorde brechen, möglichst tolle Rätsel lösen und sich nicht mit Inhalten befassen. Da haben wir von Escape Room zu Escape Room geschaut, was es braucht, damit sowohl die „Escaper“ als auch die Kultur- und Kunstinteressierten dabeibleiben. Das ist die wahre Kunst, und da habe ich noch immer keine komplette Lösung.

Nina Schedlmayer: Wie bist du an den Escape Room zu Johann Strauss herangegangen?

Deborah Sengl: Ich habe mir offensichtlich schon einen Namen gemacht als Künstlerin, die sich mit Escape Rooms befasst. Ich wurde von der Intendanz des Strauss-Jubiläums eingeladen, mir Gedanken dazu zu machen. Ich kannte Strauss, aber nur oberflächlich. Ich habe mich mit einer Expertin getroffen, die mir viel über ihn erzählt hat. Dann überlegte ich, was mich an ihm interessiert. Man weiß zugleich viel und wenig über ihn, er erscheint als makelloses Wesen. Zu seinen Zeiten wurde nicht jede Geschichte über Social Media verbreitet. Er hat es geschafft, ein relativ sauberes Image zu transportieren. Das will ich ihm auch lassen, aber mich hat interessiert: Wer ist dieser berühmte Mensch, der Popstar seiner Zeit? Es gibt Gerüchte, dass er einmal ein Burnout hatte und die Geschwister ihm geholfen haben. Auch die Beziehung zu seinem Vater, der sehr berühmt war, hat mich interessiert. Dem Strauss-Jahr-Intendanten Roland Geyer hat gefallen, dass ich mich für diese Seite interessiere und ich das in Form eines Escape Room machen möchte: die Persönlichkeit von Johann Strauss beleuchten, aber umgemünzt auf jeden von uns. Themen wie Liebe und Scheitern betreffen jeden Menschen.

Nina Schedlmayer: Die dramaturgisch leitende Idee steckt im Titel: „Schatten des Zweifels“. Die Besucher:innen des Escape Rooms müssen helfen, seine künstlerische Blockade zu überwinden. Wie entstand dieses Motiv?

Deborah Sengl: Wenn man als Künstler etwas besonders beherrscht, ist man verlockt, das zu wiederholen. Ich bin Malerin, nicht Musikerin. Aber was vielleicht für alle gilt: Wenn sich einmal etwas gut verkauft hat, wird es das auch ein zweites Mal tun. Johann Strauss war vielleicht der Walzerkönig, aber wer weiß, welche Musik er sonst noch komponieren hätte wollen? Dieser Druck von außen, du bist auf der Bühne und alle

feiern dich: Das kennt man von Popstars, die dann sie ins Hotelzimmer zurückkommen und Depressionen haben. (Abb. 2)



Abb. 2: „Im Schatten des Zweifels“, Modell 1



Abb. 3: „Im Schatten des Zweifels“, Modell 2

Im Escape Room besteht durch die vielen Rätsel die Gefahr, dass man dadurch vom Reflektieren abgelenkt wird. Mir war wichtig, Strauss` Position im Jahr 1848 zu thematisieren: Er war ja kurz Revolutionär, aber dann wurde es ihm zu brenzlig. So etwas kann ich nur in kleinen Andeutungen reinbringen. (Abb. 3)

Nina Schedlmayer: Bei dem Escape Room zu Flucht und Kinderarmut trafen schwere Themen auf den spielerischen Charakter des Escape Rooms. Wie löst du diese Spannung für dich künstlerisch?

Deborah Sengl: Ich habe da noch immer keine Lösung gefunden. Das ist ein wirklicher Spagat. Der Raum muss betrieben werden. Natürlich will ich für meinen Projektpartner Michael Ginner vom Unternehmen Time Busters Tickets verkaufen. Es hat keinen Sinn, wenn du einen tollen Raum hast und sich dann rumspricht, dass sich da nichts tut. Ich bin aber wiederum die Künstlerin, die den Anspruch hat, dass ihre Arbeit in die Tiefe geht und die Leute nachher darüber debattieren.

Nina Schedlmayer: Umgekehrt könnte man sagen: Genau durch dieses Spielerische entsteht eine Auseinandersetzung, die zu Empathie führen kann, indem das Publikum intensiv angesprochen wird.

Deborah Sengl: Genau: Wie komme ich aus dem rein musealen Kontext heraus? Und da finde ich Escape Rooms schon spannend, ebenso andere Möglichkeiten des interaktiven, immersiven, spielerischen Zugangs. Die Kunst ist für mich die größte Liebe überhaupt, aber manchmal verängstigt sie die Menschen. Sie steht auf einem Sockel, zu dem sich manche gar nicht erst hin trauen – gerade wenn es um komplexere, schwierigere, kritischere Themen geht. Escape Rooms oder andere Zugänge sind vielleicht eine gute Variante, den Diskurs zu öffnen und zu erweitern. Wir sind in einer Gesellschaft gelandet, in der nur mehr A oder B, schwarz oder weiß gilt und nichts dazwischen. In meiner Kunst interessiert mich generell das Dazwischen, denn es gibt ja nicht nur die eine oder die andere Wahrheit, Gut und Böse. Da ist der Escape Room etwas, wo ich experimentieren kann – wohin kann ich gehen, wie weit, was funktioniert und was nicht? Beim Fluchtraum hat uns die Pandemie einen Megastrich durch die Rechnung gemacht. Von den mehr als zwei Jahren Laufzeit konnten wir nur rund ein halbes Jahr offenhalten. Die Escaper haben in der Community vermittelt: Geht dort nicht hin, da tut sich nicht viel, da gibt es am Anfang ein paar Rätsel und dann muss man sich irgendwelche Flüchtlingsfotos anschauen. Die NGOs fanden ihn toll – das war super, finde ich. Aber ich habe den Menschen das gezeigt, was sie ohnehin schon kennen. Das ist nicht der Sinn und Zweck, den ich dahinter sehe.

Man möchte einerseits nicht zu arrogant rüberkommen, aber gleichzeitig will man ein Thema auch nicht verblödeln. Ich stelle an mich selber sehr hohe Ansprüche und glaube, dass das im Strauss-Raum ganz gut gelungen ist. Ich bin komplett für die Ästhetik zuständig, aber ich habe nicht die Rätsel entwickelt. Ich habe meine Gedanken, was mich interessiert an Strauss, die Zweifel, meinem Team weitergegeben. Dann besprachen wir, wo man Dinge wegnehmen oder hinzufügen könnte.

Nina Schedlmayer: Kannst du diese Zusammenarbeit genauer beschreiben?

Deborah Sengl: Ich arbeite immer in Form von Modellen, weil ich mir die Dinge gerne plastisch vorstelle. Ich kenne die Architektur der Räumlichkeiten im Museumsquartier. Ich habe die Räume nach den Vorgaben gebaut und mir überlegt, was da passieren könnte: Wie selbstzweifelnd war Strauss? Auch ich bin ein Künstlerkind, mein Vater ist ein bekannter Künstler. Künstler:innen ticken wohl tatsächlich anders. Meine Gedanken auf Strauss und diese Lebensthemen übertragend, überlegte ich mir im Erarbeiten dieser Modelle, wie das umgesetzt werden kann. Für mich war ein prägendes

Element dieser Silvester-Moment. Ich mag diese Feiern nicht, aber jedes Jahr triggert mich dann doch diese Mitternacht emotional. Man kann jetzt sagen: Ja, es ist eine von Millionen Sekunden, aber irgendwie macht es was. Und damit verband ich etwas mit Johann Strauss – diese Einstellung: Du hast immer die Möglichkeit, etwas zu ändern in deinem Leben. Das sind Dinge, die mich persönlich stark beschäftigen, und die wollte ich in diese Räume einbauen. Und dann gibt es eben das Team von Time Busters: Michael Ginner, der diese Räume betreibt, der wiederum Leute hat wie Mechatroniker, eine Storytellerin, die sich total in die Biografie von Strauss eingegraben hat, dann die Geschichte erstellt und recherchiert. Dann gibt es Musiker und jemanden, der besonders gut ist in dreidimensionaler Gestaltung. So würfelt sich das Team zusammen, mit dem man sich immer wieder trifft.

Nina Schedlmayer: Wie ist das für dich als Künstlerin, mit einer Gruppe anderer Personen zu arbeiten?

Deborah Sengl: Das ist herausfordernd, ich bin eine totale Einzelgängerin, aber ich kenne dieses Team, vor allem den Michael Ginner, mit dem ich jetzt schon den dritten Raum gemacht habe, Juliane Neuhuber, die die Geschichte entwickelt hat. Ihnen vertraue ich. Ich habe auch schon Teamexperimente gemacht, die nicht funktioniert haben. Da geht's mir nicht darum, dass ich die große Anführerin bin. Aber man muss sehr viel Vertrauen haben, dass das Zusammenspiel funktioniert und die Leute ihre Arbeit machen, ohne dass ich permanent nachfragen muss. Man muss auch loslassen können. Ich bin ein Mensch, der alles unter Kontrolle haben möchte, im positiven Sinne, weil ich wahnsinnig perfektionistisch bin. Auch bei dem Raum gibt es Dinge, die ich anders machen würde. Ich habe da eine Grundstruktur geschaffen, eine Ästhetik, die mir wichtig war. Bei gewissen Rätseln bin ich einfach nicht klüger als die Leute im Team: Da kann ich nur sagen: Okay, wenn ihr meint, dann soll das so sein.

Nina Schedlmayer: Es überrascht mich, dass es eine Storytellerin gab, weil ich dachte, dass du die ganze Dramaturgie entwickelt hast. Und dass jemand anderer für die Recherche zuständig war. Hast du in diesem Prozess viel Neues erfahren?

Deborah Sengl: Die Grundidee stammt von mir: Strauss ist zuhause gefangen und muss da raus. Die Storytellerin, Juliane Neuhuber, transkribierte das dann ins Detailreichere. Das ist auch ihre Sprache, ihr Text. Auch beim Fluchtraum gab es viel Zusammenarbeit, weil ich in gewissen Dingen kein Wissen habe. Ebenso bei der Kinderarmut: Da haben wir viel mit der Volkshilfe gesprochen: Was sind die Themen, welche Formulare gibt es, worauf musst du da achten und Ähnliches. Da brauche ich Hilfe. Ich kann das natürlich auch recherchieren. Aber wenn jemand anderer es besser weiß,

dann muss und werde ich das abgeben. Juliane Neuhuber schreibt auch Drehbücher für Spots und Spielfilme, sie verfügt natürlich auch über ein Handwerk für Dramaturgie.

Nina Schedlmayer: Kennst du andere künstlerisch gestaltete Escape Rooms?

Deborah Sengl: Mir ist bis dato nichts untergekommen. Ich weiß, dass fast jedes Museum mittlerweile ähnliche Erlebnisse anbietet. Ich glaube, dass viele so Art Schnitzeljagden machen, wie zum Beispiel das Kunsthistorische Museum Wien in der Antikensammlung, die nicht so gern besucht wird wie die Gemäldegalerie. Das ist natürlich sehr sinnvoll, um das Publikum auch dorthin zu lenken. Es ist in Mode gekommen, dass man so was anbieten muss. Aber diese Dinge sind ganz selten bis nie selbst künstlerisch gestaltet.

Helmut Neundlinger: Wir haben das Zentrum für Angewandte Spieleforschung am Department, das einen Escape Room für unser Archiv der Zeitgenossen kreiert hat. Die Frage ist, wie ist das in die Institution eingebettet und wo emanzipiert es sich. Aus der systematischen Befragung der Besucherinnen und Besucher können wir mehr erfahren über die Erwartungshaltungen. Vielleicht kriegt man andere Gruppen ins Museum, wenn sie über diese Erfahrung ein Erlebnis haben, das ihnen vermittelt: Das ist ein Raum, in den ich mich nie hineingetraut habe – aber jetzt wurde ich über die Schwelle getragen von einem spielerischen Prozess.

Deborah Sengl: Im Escape Room über Flucht kam ein Container vor, wo du drei Minuten drinnen warst. Der Platz war ausreichend, aber die Leute hatten trotzdem Angst. Ich will niemanden schockieren, das ist nicht meine Art, Kunst zu machen. Aber ich hätte, wäre es nach mir gegangen, noch viel mehr übertrieben – etwa engere Gänge gemacht. Genau das geht aber sicherheitstechnisch nicht. Da brauchst du Fluchtwege und Brandschutz und so weiter, und das ist ja auch gut so. Ich könnte mir vorstellen, wenn du einen Escape Room in einem musealen Kontext machst, in einer Ausstellung – ich denke an den Schweizer Künstler Christoph Büchel mit seinen begehbaren Installationen – da kann man schon mehr und etwas Bleibendes produzieren. Mit den Escape Rooms ist man schon gebunden, weil da andere Voraussetzungen existieren. Da musst du schauen, in welche Richtung geht die Tür auf, wo ist der Notausgang. All diese Dinge musst du mitberücksichtigen, und ich finde das gut so, denn es soll sich niemand unwohl fühlen. Gleichzeitig will ich aber ein Unwohlsein gestalten. Sogar beim Strauss-Raum, der der „lustigste“ von den dreien ist, steht der Selbstzweifel im Fokus – und ich erlebe ihn gerade persönlich, das kann ich ganz offen sagen, das ist ja nichts Angenehmes. Er hat hoffentlich etwas Produktives, aber es ist kein schöner Zustand, genauso wie es kein schöner Zustand ist, arm zu sein oder flüchten zu müssen oder an einem Ort anzukommen, wo dich keiner will.

Ich habe noch einen vierten Raum gestaltet, der allerdings kein klassischer Escape Room ist: Ich wurde eingeladen vom Audioversum in Innsbruck, etwas zum Thema „Hören“ zu machen. Das Spannendste in dem Kontext war für mich der anthropogene Lärm, mit dem der Mensch die Natur zerstört. Ich baute eine Indoor-Stadt. Da arbeitete ich mit Leuten zusammen, die eine Soundkulisse geschaffen haben. Du bist durchgegangen – die Häuser waren ein bissl größer als du selber, und du hast vom Kinderspielfeld über die Kirche bis zu einem Unfall oder einer Baustelle gemerkt, was für ein wahnsinniger Stress das ist. Ich bin sehr empfindlich, ich bin misophon. Im Audioversum gab es keine Rätsel. Das war zwar am Anfang angedacht, aber wir ließen es dann weg. Offen gesagt, weiß ich nicht, wie gut man das Übersetzen einer wichtigen Thematik mit Rätseln wirklich lösen kann.

Helmut Neundlinger: Das Spannende an dem Prozess des Spielens ist die Gruppendynamik. Deswegen machen das viele Institutionen zum Team-Building. Indem man eine gemeinsame Aufgabe löst, hat man schnell ein Profil: Wo sind die Kompetenzen, wie ist es um die Teamfähigkeit bestellt, gibt es jemanden, der in den Tunnel geht und versucht, alles allein zu lösen, gibt es jemanden, der die Gruppe organisiert? Da ist man dem anderen ausgeliefert und muss kooperieren, sonst wird es schwierig. Es ist interessant, dass du als Individualistin in so einen Produktionsprozess gegangen bist.

Deborah Sengl: Ich versuche generell, nicht nur in meiner Kunst, an mir zu arbeiten und zu wachsen. Ich muss zugeben, dass ich selten in einer größeren Gruppe gespielt habe. Aber das sind Dinge, die ich berücksichtige: Ich einzelgängerische, zurückgezogene Person, was habe ich davon, es mit anderen zu machen? Gewisse Rätsel kann man nur mindestens zu zweit lösen. Ich bin ja nicht der komplette Misanthrop.

Helmut Neundlinger: Für dich ist es der Prozess der Umsetzung, wo du abgibst, wo du das Vertrauen haben musst, dass in dem Team die Kompetenzen vorhanden sind, es weiterzuentwickeln. Es ist ja nicht so, dass du ein Kunstwerk anfertigst und es signierst, sondern ...

Deborah Sengl: ... es ist auch eine Teamarbeit. Es ist mir wichtig zu sagen, dass es kein Escape Room von mir, sondern eine Kooperation ist. Ich bin nicht besser oder schlechter als die anderen. Michael Ginner will natürlich auch etwas mit dem Raum, nämlich möglichst viele Kunden. Das ist vielleicht profan, aber es ist die Realität. Wenn es nicht darum ginge und das Geld keine Rolle spielen würde, dann würde ich vielleicht noch viel härter eingreifen und sagen: Wir brauchen jetzt gar nicht so viele Rätsel, sondern ich möchte eher noch viel mehr Stimmung erzeugen.

Helmut Neundlinger: Was nimmst du demzufolge mit für deine künstlerische Arbeit im Sinn von dem Erzeugen von Atmosphären? Es ist ja ein Unterschied, ob ich ein Bild male, eine Skulptur gestalte oder einen Raum. Du kreierst über die Modelle schon in der Planung und in der Konzeption Räume. Hat dich das auch in Bezug auf deine Kunst mehr in den Raum gebracht?

Deborah Sengl: Ich glaube, da komme ich her. Ich bin immer gern ins Theater gegangen, gestaltete gelegentlich Bühnenbilder. Selbst wenn man meine Bilder sieht – gerade auch die jüngsten –, sind sie sehr räumlich. Sie sind gemalt, aber ich möchte auch immer plastischer werden. Ob das weiter Escape Rooms sein werden oder begehbare Bilder, Bühnenbilder vielleicht, weiß ich noch nicht. Aber da haben mir schon die Escape Rooms gezeigt, dass ich da hin will. Ich arbeite sehr gern dreidimensional, liebe es, Modelle zu bauen. Ich habe jedes Mal eine Freude, ich könnte mich da in Details verlieren, da muss ich mich bremsen. Mich interessiert in der Kunst generell das Narrative. Ich weiß nicht, ob es mir gelingt, aber ich möchte gern einen Moment, eine Geschichte erzählen und die Leute triggern: Was passiert da gerade? Und das kann man natürlich mit einem Escape Room, weil du da zumindest eine Stunde drin bist.

Helmut Neundlinger: Damit bringst du die Dimension der Zeit, die du in der bildenden Kunst in dieser Form nicht hast, nämlich die Zeit als Erfahrung, ins Spiel.

Deborah Sengl: Ich sehe die Gefahr, dass du durch diesen Rätselstress das Thema aus den Augen verlierst. Eine Freundin sagte: Eigentlich müsste sie noch mal in den Raum gehen, weil sie schon gemerkt hat, das ist von mir, aber sie hat eigentlich kein einziges Bild genau angeschaut, weil auch die Gruppe so einen Druck gemacht hat, weiterzumachen. Gerade die Ästhetik des zweiten Raumes ist konzipiert als eine Art inneres Museum – mit den Schubladen, die auf die inneren Schubladen anspielen – etwa die zur Kindheit.

Helmut Neundlinger: Im ersten Raum erlebt das Publikum die Situation einer gegenwärtigen Krise, im zweiten faltet sich das Geschehen auf in die Biographie, und im dritten ist der Ausgang, der Knoten ist aufgegangen, und man hat eine Form gefunden. (Abb. 4)

Nina Schedlmayer: Was hättest du in den Escape Rooms sonst noch umgesetzt, wenn es möglich gewesen wäre?

Deborah Sengl: Im Flucht-Raum hätte ich noch mehr zugespitzt. Den Strauss-Raum, das fällt mir gerade ein, hätte ich vielleicht schubladiger gestaltet: Sodass du in diesem Wirrwarr an Gedanken und Gefühlen mehr gefordert bist, dahin zu schauen, wo es wichtig ist.

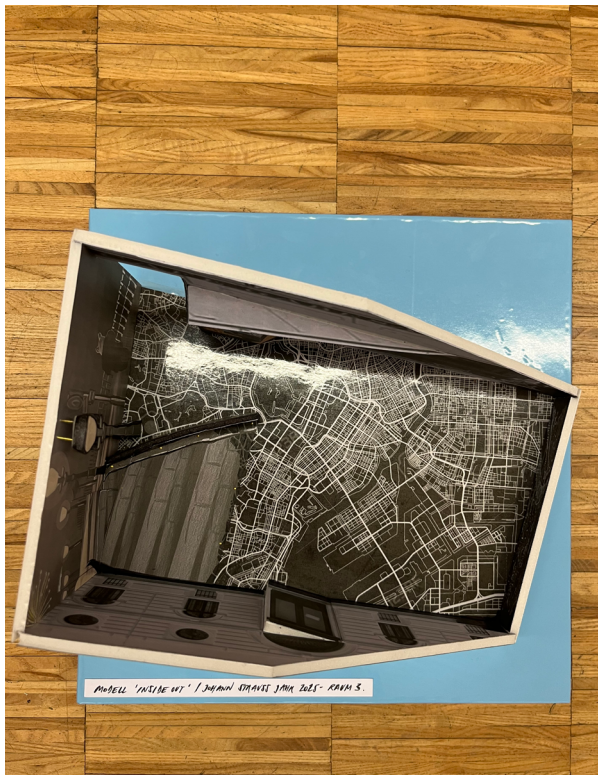


Abb. 4: Escape Room Modell

Nina Schedlmayer: Wie reagieren Leute, die in der Kunstwelt verankert sind, auf die Escape Rooms?

Deborah Sengl: Darüber mache ich mir natürlich viele Gedanken. Ich glaube, es ist noch nicht klar: Ist das jetzt Kunst, ist das Entertainment, ist das Spiel? Aber vielleicht gibt es davon noch zu wenig. Deswegen reizt es mich, mehr dazu zu machen, weil ich da einen sehr hohen Anspruch habe, aber auch noch immer am Tüfteln bin. Wie kann ich ernsthafte Themen für ein breites Publikum darstellen? Wenn Kunst für jedermann zugänglich ist, muss sie nicht banal sein. Da gibt es jene, die sagen: Kunst soll im Museum sein, da gibt es 1000 Zeilen Text, und die muss man verstehen, sonst ist es nicht Kunst. Ich sehe das anders.

Nina Schedlmayer: Bei „Schatten des Zweifels“ schaffst du ein Kunstwerk, das Kunst vermittelt. Üblicherweise ist die Kunst das, was vermittelt wird.

Helmut Neundlinger: Aber inwieweit ist das überhaupt Vermittlung? Im Archiv der Zeitgenossen nutzt der Escape Room nur ganz wenige ausgesuchte Objekte, die zum Teil wiederum nur verweisen auf andere Objekte. Da spielt es keine so große Rolle, wie viel die Leute vom Archiv mitkriegen. Deborah, siehst du es als Vermittlungsformat? Wie war dein Ansatz im Flucht-Raum, da ging es wohl stärker um die Vermittlung eines Inhaltes?

Deborah Sengl: Natürlich war das beim Flucht-Raum viel stärker angedacht, weil wir mit „Fremde werden Freunde“ gearbeitet haben, einer kleinen Organisation, die sich ausschließlich mit dem Thema Flucht beschäftigt hat. Da haben Flüchtlinge, die alle um 2015 und 2016 angekommen sind, bei uns gearbeitet – sie waren die Spielleitung. Wir haben ein Intro-Video gemacht, in dem ein grantiger Bürokrat das Spiel erklärt hat, erzählt, was du alles nicht darfst. Wenn du am Ende angekommen bist, war einer der beiden Spielleiter wieder da. Die Menschen, die das gespielt haben, waren am Ende wieder mit einem Geflüchteten konfrontiert. Die Flüchtlinge sind ihre Fragen durchgegangen mit den Teams, das war total spannend. Das habe ich alles dokumentiert. Wir hatten am Tag der Flucht im Oktober Leute da, und dann stand da ein Syrer und stellte die Fragen, und ich habe gemerkt, den Leuten war es total unangenehm, dass sie jetzt einem echten Geflüchteten gegenüberstehen. Sie stellten zum Teil sehr direkte Fragen: Bist du auch in einem Schlauchboot gekommen, warst du auch in einem Container? Er hat sie umgekehrt gefragt: Was denkt ihr darüber? Deswegen mochte ich diesen Raum so wahnsinnig, weil er viel Potenzial hatte.

Bei den Themen Flucht und Kinderarmut konnten uns Leute in einer Box Nachrichten hinterlassen. Von der Flucht habe ich noch eine ganze Kiste solcher Messages. Das ist auch dokumentiert in [ESCAPE! - Leykam Buchverlag](#), wo alles drinnen ist. Außerdem hat sich eine Frau gemeldet, die eine Studie zu Gamification geschrieben hat. Sie hat das begleitet, deswegen haben wir das alles dokumentiert, weil sie einen längeren Essay schreiben wollte: Darf man das, kann man das, kann man mit einem Spiel ein Thema wie Flucht behandeln? Funktioniert das?

Helmut Neundlinger: Die Befragung des Publikums ist eine entscheidende Ebene, weil man dadurch erst ein Bild davon kriegt, wie ein Escape Room ankommt.

Deborah Sengl: Was wir beim ersten Raum machten, und das war mir ganz wichtig: dass du dich anmeldest, aber mit Fremden spielst. Dass du gar nicht weißt, mit wem du spielst, was das für eine Stimmung aufkommen lässt, wenn zwei gegensätzlich Tickende die Flucht begehen müssen. Wir hatten damals die Idee, dass du zwei Wege gehen kannst, dass du gemeinsam startest und dich dann entscheidest: Gehe ich die legale oder die illegale Fluchtroute – wobei wir wissen, es gibt keine legale Flucht –, dann entzweien sich die Gruppen und treffen sich erst im Container wieder. Das war aber leider nicht umsetzbar.

Über die Autor*innen

Nina Schedlmayer, geb. 1976, ist Kunsthistorikerin und als Kunst- und Kulturpublizistin tätig. Seit 2019 ist sie Chefredakteurin der Kulturzeitschrift *morgen* (St. Pölten), 2017 erhielt sie den Österreichischen Staatspreis für Kunstkritik. Jüngste Publikation: *Hitlers queere Künstlerin. Stephanie Hollenstein – Malerin und Soldat*. Paul Zsolnay Verlag, Wien 2025.

Helmut Neundlinger, geb. 1973, ist Literaturwissenschaftler und Leiter des Archivs der Zeitgenossen (Universität für Weiterbildung Krems).