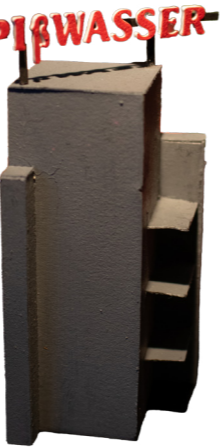


AN KLEPEL Die Psychologie des Raumes

THE SEGMENT 'JOURNAL GOES SLEEK' IS A COLLABORATION BETWEEN SLEEK AND JOURNAL, THE MAGAZINE OF THE BERLIN UNIVERSITY OF THE ARTS. SLEEK INVITES THE JOURNAL EDITORS TO SHOWCASE WORK FROM THEIR CURRENT ISSUE.



Caption, 0000
Caption, 0000
Caption, 0000

A stage is, above all, a space for thought – a place suspended between reality and projection, between body and idea. Yet every space begins with a story that opens up inner and outer worlds and reveals relationships: between characters, bodies and perspectives. This is precisely where stage design comes into play. Nothing within that space exists by chance. Every object and every movement carries meaning and shapes the psychological structure of the production. An Klepel's set design is based on a fictional play about two siblings whose life paths are observed through the lens of digital gaming worlds. Whilst the older brother retreats ever further into virtual spaces and, through online gaming, gradually adopts an incel-like mindset, the younger sibling begins to develop their own identity with the help of character editors. At the heart of the piece lies the question of how digital spaces shape body image and ideas of gender. For the younger sibling, the virtual space becomes a place of self-empowerment. The brother, by contrast, uses the same tools to align himself with a rigid ideal of masculinity. His movements slow, his posture stiffens – until, in the end, he almost resembles an NPC: programmed, immobile, isolated. The spatial staging also reflects this conflict. The audience is seated at opposite ends of the stage and asked to swap seats during the course of the play. Perspective therefore becomes not only metaphorical, but physically tangible. The thematic foundation emerged from personal conversations in which the same concern repeatedly surfaced: brothers and young men increasingly distancing themselves from feminist perspectives. The play therefore seeks not so much definitive answers as an exploration of the tensions between closeness and distance, responsibility and separation – and of the ways in which spaces shape our perception of one another.

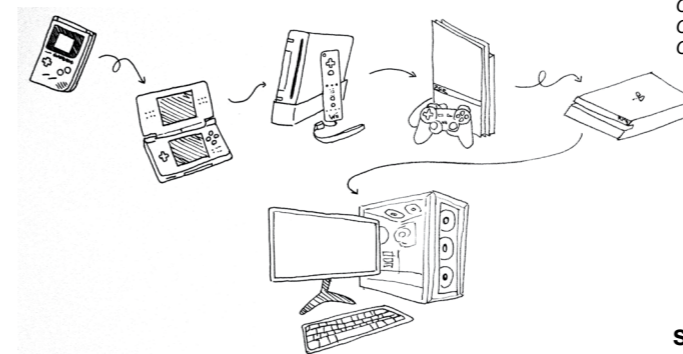
Photos X



Caption, 0000



Caption, 0000
Caption, 0000
Caption, 0000



Eine Bühne ist zunächst ein Denkraum – ein Ort zwischen Realität und Projektion, zwischen Körper und Idee. Doch jeder Raum beginnt mit einer Geschichte. Geschichten eröffnen innere und äußere Welten und machen Beziehungen sichtbar: zwischen Figuren, Körpern und Perspektiven. Genau dort setzt Bühnenbild an. Nichts innerhalb eines Raumes existiert zufällig. Jedes Objekt und jede Bewegung trägt Bedeutung in sich und formt die psychologische Struktur der Inszenierung. Das Bühnenbild von An Klepel basiert auf einem fiktiven Theaterstück über zwei Geschwister, deren Lebenswege wir durch die Linse digitaler Spielwelten beobachten. Während der ältere Bruder sich immer tiefer in virtuelle Räume zurückzieht und über Online-Gaming schrittweise in incel-nahe Denkweisen gerät, beginnt das jüngere Geschwister, mithilfe von Character-Editoren eine eigene Identität zu entwickeln. Im Zentrum steht die Frage, wie digitale Räume Körperbilder und Vorstellungen von Geschlecht beeinflussen. Für das jüngere Geschwister wird der virtuelle Raum zu einem Ort der Selbstermächtigung. Der Bruder hingegen nutzt dieselben Werkzeuge, um sich einem starren Ideal von Männlichkeit anzunähern. Seine Bewegungen verlangsamen sich, seine Haltung verfestigt sich – bis er am Ende beinahe wie ein NPC erscheint: programmiert, unbeweglich, isoliert. Auch die räumliche Inszenierung greift diesen Konflikt auf. Das Publikum sitzt an gegenüberliegenden Enden der Bühne und wird im Verlauf des Stücks aufgefordert, die Plätze zu wechseln. Perspektive wird dadurch nicht nur metaphorisch, sondern physisch erfahrbar. Die inhaltliche Grundlage entstand aus persönlichen Gesprächen, immer wieder zeigte sich dieselbe Sorge um Brüder und junge Männer, die sich zunehmend von feministischen Perspektiven entfernen. Das Stück fragt deshalb weniger nach eindeutigen Antworten als nach den Spannungen zwischen Nähe und Distanz, Verantwortung und Abgrenzung – und danach, wie Räume unsere Wahrnehmung voneinander formen.

