

VRona

Interaktives VR- und Theater-Erlebnis in einem Romeo-und-Julia-Setting

Mit dem Besuch der heutigen Vorstellung von „VRona“ werden Sie Teil einer theateralen Forschungskoooperation.

Das Projekt ist keineswegs abgeschlossen und mit einem „Theaterstück“ im herkömmlichen Sinne nur schwer zu vergleichen. Die Arbeit hat teilweise Werkstattcharakter und wird von uns auch während der Vorstellungen weiterentwickelt.

Technische Fehler sind nicht auszuschließen, für Ihren Mut teilzunehmen werden Sie jedoch mit dem unvergleichlichen Erlebnis belohnt, mit uns zusammen Schritte in die mögliche mediale Zukunft von Theater, Kunst und Virtual Reality zu gehen.

Diese Vorabinformationen sollen Sie – besonders, wenn Sie keine Erfahrungen mit VR-Brillen oder Gaming haben – auf den Vorstellungsbuchung einstimmen und Ihnen eine erste Orientierung geben.

Eine kurze praktische Einführung folgt zu Beginn der Vorstellung.

ANALOGUE REALITÄT

Körper • Bleiben Sie immer sitzen. Nutzen Sie den Drehstuhl zum Drehen.

Kopf • Bitte achten Sie darauf, dass Ihre VR-Brille angenehm und doch fest sitzt. Ähnlich wie bei einem Fahrradhelm können Sie die Passform selbst bestimmen.

Maske • Es besteht zur Zeit keine Maskenpflicht beim Theaterbesuch. Allerdings müssen Sie einen Einwegbrillenschutz tragen, den Brillenträger:innen am besten unter ihrer persönlichen Brille tragen.

Hände • Bitte desinfizieren Sie Ihre Hände. Fixieren Sie den Controller L am linken Handgelenk und den Controller R am rechten Handgelenk. Die VR-Brille entspannt in den Schoß legen, bis das eindeutige Zeichen „Brillen auf“ zu hören ist. Sie werden die VR-Brille anfangs mehrfach an- und wieder ausziehen.

Augen • Sie können auf der großen Leinwand das Geschehen in den VR-Räumen auch ohne VR-Brille mitverfolgen. Die VR-Brille darf und kann jederzeit ausgezogen werden. Ziehen Sie die VR-Brille aus, wenn Sie sich unwohl fühlen.

Aktionen • Entscheidungen über den Stückverlauf werden durch die Gruppe oder Einzelne herbeigeführt.

Zwei Mitarbeiter:innen helfen Ihnen bei Bedarf während der Vorstellung, wenn Sie bei der Nutzung der VR-Brillen Schwierigkeiten haben und uns dies signalisieren.

Wenn Sie sich nicht sicher sind, ob Sie aus gesundheitlichen Gründen eine VR-Brille tragen können, seien Sie bitte unbedingt vorsichtig.

VIRTUELLE REALITÄT

Körper • Sie haben keinen sichtbaren Körper in der VR. Sie sehen vor sich selbst VR-Hände, welche Ihre Controllerbewegungen repräsentieren. Das nennen wir „Repräsentanz“. Wenn Gegenstände oder Puppen gegriffen werden, „verschwindet“ die greifende VR-Hand. Andere Personen sind als VR-Brille mit zwei VR- Händen und Figurenname sichtbar.

Bewegung • Teleportieren Sie sich an den Ort Ihrer Wahl. Es gibt keine festgelegten „Plätze“, Sie dürfen überall hin. Das Teleportieren erfolgt mit dem Joystick Ihrer Controller. Bei der kurzen technischen Einführung können Sie ein bisschen üben: Der Daumen bewegt die Joysticks (R oder L), es erscheint ein blauer Kreis. Damit zielen Sie an den Punkt, zu dem Sie gelangen wollen. Ihr Daumen klickt und Sie werden teleportiert.

Hände • Mit Ihren zwei VR- Händen (Repräsentanz) können Sie nach Dingen greifen, so wie Sie es im Realraum tun würden. Ihre VR- Hände müssen dafür sehr nah an den zu greifenden Gegenstand. Sie können mit einer oder beiden Händen greifen und die Hände unabhängig voneinander benutzen. An Ihren Controllern geht das mit der Mittelfingertaste (R oder L).

Augen • Es kann sein, dass sich Ihre Augen zunächst an die VR-Brille gewöhnen müssen. Das gilt besonders, wenn Sie eine Brille tragen.

Aktionen • Sie können ausgewählte Gegenstände greifen und Puppen führen. So können Sie zum Beispiel mit einer Hand die Puppe führen und mit der anderen Hand etwas greifen. Entscheidungen über den Stückverlauf werden durch die Gruppe oder Einzelne herbeigeführt.

Ausprobieren und Spaß haben • Vieles von dem, was Sie erleben oder beeinflussen können, hat mit dem Mut zu tun, etwas vielleicht für Sie ganz Neues auszuprobieren. Haben Sie keine Angst, Dinge zu versuchen. Sie können in unserer „VRona- Realität“ nichts kaputt oder „falsch“ machen.

Geduld • Vermeintliche „Fehler“ verschwinden oft nach wenigen Sekunden des Abwartens oder dem erneuten Versuch, eine Handlung auszuführen.