

Animierte Abenteuer

In vielen Berufssparten omnipräsent, ist das digitale Zeitalter nun auch im Theater angekommen. Videoanimationen und Projektionen werden schon länger eingesetzt, um den Bühnenraum zu erweitern. Aktuelle Inszenierungen zeigen: Animationen werden vermehrt zum Teil des szenischen Geschehens. TEXT Elisabeth Stuppniß

Regisseure wie Philipp Stölzl oder Barrie Kosky beweisen schon länger, wie Videotechnik dazu beitragen kann, mit modernen Mitteln Realität und Fiktion zu verbinden. Kosky etwa gelang mit seiner Neuinszenierung der „Zauberflöte“ an der Komischen Oper Berlin ein lebend gewordener Kinofilm. Auch im Wiener Musikverein wurden vor wenigen Monaten mit der Aufführung von Janáčeks „Das schlaue Fuchslein“ Film und Bühne miteinander verbunden. In der Regie von Yuval Sharon agierten

die Darsteller inmitten großer Videoanimationen, die hinter dem Orchester auf eine Leinwand projiziert wurden.

Jetzt schuf der Regisseur Philipp M. Krenn für die Wiener Volksoper in seiner Neuinszenierung von Pierangelo Valtinonis Oper „Pinocchio“ gemeinsam mit Videokünstler Andreas Ivancsics ebenfalls ein multimediales Gesamtkunstwerk, das es schafft, mittels Videomapping und ausgefeilter Beleuchtungsmechanismen Animation und reales Bühnengeschehen zu verknüpfen.

Die Oper wird zum Multimediakunstwerk

Eine hölzerne Puppe erlebt auf ihrer Reise zum Menschenwerden zahlreiche Abenteuer, trifft auf sprechende Grillen, fliegt auf einer Taube durch die Lüfte, um am Ende in einem Walbauch auf Geppetto zu treffen. Was dem Trickfilm ein Leichtes ist, kann im Theater nur schwer umgesetzt werden. Es sei denn, ausgefeilte Animationstechnik, Leuchtmethoden und kluge Regie sind am Werk. Das Konzept des Regisseurs Krenn: 45 Kinder aus dem Kinder- und Jugendchorensemble der



Volksoper und sechs erwachsene Solisten erzählen Pinocchios Geschichte. Sie schaffen gemeinsam Theater und machen den Entstehungsprozess sichtbar. So fährt zu Beginn der Oper das Orchester inklusive Dirigenten langsam in den Orchestergraben hinab, während Techniker und Kinder Bühnenelemente auf die zunächst leere Bühne schieben. Um Kinder und Erwachsene gleichermaßen hörbar zu machen, wurde der gesamte Kinder- und Jugendchor mit Drahtlos-Mikrofonie (Sennheiser D9000) ausgestattet und die Solisten aus Sicherheitsgründen mit zwei Sendern doppelt bestückt. Schnell wird klar: Ohne Technik geht hier nichts.

Oper unter Wasser

Eine von Krenns Welten ist die Zirkuswelt, in der Pinocchio, dargestellt von Juliette Khalil, vom grausamen Zirkusdirektor Mangiafuoco in eine Kanone gesteckt wird. Es knallt, die Gaze fährt hinunter und das darauf pro-

jizierte Video beginnt. Juliette Khalil ist zu einem gezeichneten Pinocchio geworden, der durch die Lüfte fliegt und schließlich mit einem lauten „Platsch!“ im Wasser landet. Zeitgleich wird durchgeleuchtet, die Projektion wandelt sich zu einer Unterwasserwelt. Zum Vorschein kommt die reale Sängerin, wie sie auf einem Seilzug vom Schnürboden hinabgelassen wird. Es scheint, als würde sie tatsächlich unter Wasser schweben. Die Illusion ist perfekt. „Bei den Unterwasser-Szenen war besonders die Beleuchtung eine Herausforderung. Wir haben eine Frontprojektion auf der Gaze und dahinter spielende Kinder. Würde man nur Scheinwerfer aus dem Zuschauerraum nehmen, würde das die Projektion löschen. Also mussten wir von oben und der Seite leuchten, um den Kindern einen Lichtkorridor zu schaffen“, sagt Videokünstler Andreas Ivancsics. Auch eine Sache des Timings, schließlich gehe die Animation zeitgleich mit der Beleuchtung nach unten.

Sicherheit geht vor

Angespielt von einem Medienserver mit Arkaos Mediamaster ist der Main Frontprob ein

Panasonic Beamer mit 12000 ANSI Lumen. Um Licht und Projektionstechnik komplett synchron zu fahren, wird der Mediamaster von dem Lichtpult (ETC Cobalt) angesteuert. Im Falle eines Ausfalls, fahren ein Backup Projektor und ein zweiter Medienserver synchron mit, sodass das Backup nahtlos übernehmen könnte. Tatsächlich sei die Synchronisation der gesamten Abläufe bei dieser Produktion die größte Herausforderung für das technische Team der Volksoper gewesen, sagt der technische Leiter Andreas Tuschl. Schließlich seien die Projektionen nicht mehr im Nachhinein korrigierbar und müssen daher genau mit Licht und Technik abgestimmt werden.

Video: Eine Sache der Position

Nun wurde jedoch nicht nur auf Gazewände, sondern in Form von „Videomapping“ auch auf bewegliche Bühnenelemente projiziert, etwa in Geppettos Werkstatt, als Pinocchio zum Leben erwacht. Hier schieben Kinder und Erwachsene eine hölzerne Kiste in Position, wie aus Geisterhand erscheint sogleich die gezeichnete und animierte Puppe →



→ darauf. Sobald die Kiste gedreht wird, kommt die reale Bühnenfigur Pinocchio zum Vorschein. Bühnenbildner Nikolaus Webern erklärt, dass er beim Videomapping Rücksicht auf die Videos nehmen musste: „Die Kiste habe ich so gebaut, wie sie geplant war. Wir haben uns dann angesehen, ob die Kiste zu dunkel für das Video ist oder ob die Zwischenstreben außen stören. Dann hätte ich reagieren müssen, das Holz heller gemacht oder eine Sperrholzschiene aufgezogen, damit die Ebene glatter wird. Aber es hat, so wie es ist, gut funktioniert.“

Feinste Animation

Als Bildsprache für die Animationen schien dem Regisseur der Trickfilm passend, um Fiktion und Realität zu verbinden. Dafür bekam der animierte Pinocchio die Optik eines Hampelmanns in Papierscherenschnitt. Gezeichnet hat Videokünstler Ivancsics auf einem Wacom Tablet. Um trotz Zwei-Dimensionalität die Illusion aufrechtzuerhalten, dass es sich bei der animierten Figur auch um einen lebenden Bühnencharakter handelt, versah der Videokünstler sein Animé mit einer Knochenstruktur, mit zu bewegenden Gelenken, Knochen und Körperteilen – teilweise ergänzt um reale Körperteile der Sängerin Juliette Khalil. So wurden etwa Mund- und Augenbewegungen der Sängerin bei einem Fotoshooting aufgenommen.

Da es am Theater üblich sei, bis knapp vor Premierentermin Kostüm- oder Regieänderungen vorzunehmen, entschloss sich der Videokünstler dazu, bei der Wahl des Programmes auf Adobes Character Animator zurückzugreifen: „Der Vorteil bei diesem Programm ist, dass die Grundlage ein Photoshopfile ist und Ebenen leicht austausch-

bar sind. Einen Hintergrund zu gestalten ist kein Problem. Einen Hügel, einen Wald – das kann man alles vorbereiten. Aber wenn Pinocchio während der Szenen ein neues Accessoire bekommt, muss man kurzfristig Korrekturen möglich machen. Idealerweise ohne die gesamte Animation neu programmieren zu müssen.“ Das Optische als Möglichkeit tiefer in ein Werk einzudringen, das Zusammenspiel von Film und Bühne scheint hier gelungen. Man darf gespannt sein, wohin der Trend führen wird.



In einen Fluggurt gespannt scheint „Pinocchio“ Juliette Khalil in das Maul des animierten Wals zu fliegen.



Ein perfektes Zusammenspiel von Animation und Realität dank ausgefeilter Leuchttechnik.