



Jan Meyers Storyboard für „Die Nashörner“ und die Umsetzung im digitalen Raum. Fotos: Jan Meyer; Freie Bühne München

Inklusiv und innovativ

Offenheit für Vielfalt und Mut zum Experiment – das ist die Freie Bühne München. Sie hat mit Aufführungen wie „WOYZECK“ und „LULU“ bewiesen, dass inklusives Theater professionell, künstlerisch wertvoll und energiegeladen sein kann. Am 9. Oktober war nun die Premiere von „Die Nashörner“ zu sehen – als Livestream in der Black Box am Gasteig. Eine Produktion, die zusammen mit WE ARE VIDEO entstand und dank eigener Erfindungen neue Impulse setzt bei Optik und Ton für live gestreamte Theaterstücke.

von Eva Maria Fischer

Die Freie Bühne München wurde 2013 von Angelica und Marie-Elise Fell als Verein gegründet und ist das erste inklusive Theater in Bayern mit professionellen Produktionen. Es steht allen Menschen offen, ob mit oder ohne Beeinträchtigung. Dem Theater ist eine dreijährige Schauspielausbildung angegliedert. Alle Stücke werden von Ensemble und Leitung gemeinsam erarbeitet. Bereits im November vergangenen Jahres stand die Stückauswahl für die neue Spielzeit an; das Ensemble beriet sich eingehend: „Etwas mit Grusel“ sollte es dieses Mal sein, „eine Verwandlung“! Auf Vorschlag von Marie-Elise Fell entschieden sich Regisseur Jan Meyer und Dr. Katharina Keim, die im Projekt theaterwissenschaftliche Beratung leistete und den Text einrichtete, für das absurde Theaterstück „Die Nashörner“ von Eugène Ionesco.

Meyer ist kein Therapeut, sondern freiberuflicher Autor, Performer und Regisseur. Er hat an der Freien Universität Berlin studiert, war bereits in Saarbrücken, Osnabrück, Berlin und Bern tätig, ehe er im Jahr 2015 die

künstlerische Leitung der Freien Bühne München übernahm. Er behandelt sein Ensemble wie jedes andere auch, nimmt jeden Darsteller mit seinen jeweiligen Besonderheiten ernst und bietet eine professionelle Plattform für seine Talente. In einer Spielzeit führt er drei zehnwöchige Workshops durch, die meist in Werkschauen münden, und inszeniert eine große Theaterproduktion, etwa „Woyzeck“ von Georg Büchner sowie „LULU“ von Frank Wedekind.

Die „Die Nashörner“ erzählt von Ausgrenzung, Feindseligkeiten und faschistoiden Tendenzen. Denn für Menschen mit Handicaps, die von der Gesellschaft als „behindert“ angesehen werden und deshalb oft an ihrer Entfaltung gehindert werden, wird die politische Luft wieder dünner. Das Ensemble stand auch sofort hinter dem Stück, der Geschichte von Bérenger, einem jungen Büroangestellten, der hedonistisch in den Tag hineinlebt, zu viel Alkohol trinkt und von der Welt um ihn herum überfordert ist. Luis Goodwin übernahm die Rolle des durchaus brüchigen Charakters. Von seinem besten Freund Jean,



Das Ensemble der Freien Bühne München beim Foto-Shooting: Im Lockdown durfte es nicht zusammen spielen. Foto: Benjamin Schmidt



Der Regisseur Jan Meyer koordiniert das „Solo zu neunt“ von seinem Homeoffice aus. Foto: Christian Gasteiger



Magdalena Vaith souffliert über den MIDI-Controller KEY-288 von Omnitronic, Jan Meyer hat alle Darsteller im Blick. Foto: Christian Gasteiger

gespielt von dem Schauspieler, Theaterallrounder und Gründungsmitglied Burchard Dabinnus, wird er deshalb stark gemaßregelt. Eines Tages rennt in seiner kleinen Provinzstadt ein Nashorn durch die Straßen. Die Bevölkerung ist alarmiert, bleibt jedoch weitestgehend untätig. Innerhalb weniger Tage tauchen immer mehr Nashörner in der Stadt auf, die rücksichtslos durch die Straßen hetzen. Es zeigt sich, dass es sich bei den Tieren um die Bewohner der Stadt handelt, die nach und nach zu Nashörnern mutieren, auch Jean, dessen Ideale und Kultiviertheit als gesellschaftliche Fassade demaskiert werden. Und je mehr es werden, desto verführerischer scheint es für alle zu sein, ebenfalls gepanzert zu werden – auch wenn das bedeutet, die eigenen Grundsätze zu ignorieren. Einzig Bérenger schafft es nicht, sich zu verwandeln. Er bleibt als letzter Mensch zurück und kündigt den Nashörnern den Kampf an.

Not macht erfinderisch

Bald sollte die Probenarbeit beginnen. Mitten in die Stückkonzeption fiel jedoch der sogenannte Lockdown. Aufgrund der Covid-19-Pandemie musste das Stück kurzfristig in den digitalen Raum verlegt werden. Eine Aufgabe, die für die Freie Bühne München/FBM e. V. als freies Theater mit geringem Budget eine große Herausforderung darstellte: „Eine digitale Theaterproduktion – das heißt ein Arbeiten, bei dem jedes Ensemblemitglied allein bei sich zu Hause vor der Webcam sitzt. Das heißt, dass ich meine Kolleg:innen nicht spüre. Dass jeder Ton über die Lautsprecher meines Laptops zu mir herüberschallt. Dabei ist Theater doch gerade das Gegenteil von alledem“, sagt Meyer, doch gerade während der Corona-Pandemie wurde „die Sichtbarkeit unserer inklusiven

Theaterarbeit wichtiger denn je“. Sozial Schwächere werden leichter an den Rand gedrängt.

Die tragische Farce erscheint in Zeiten von Existenzangst, Popularisierungen und Verschwörungstheorien mit einem Mal bedrückend aktuell: Das poetische Motiv des Nashorns oder „rhinocéros“, das dem französischen Wort für Schnupfen, „rhinite“ ähnelt, verwendete Ionesco für den Neologismus „rhinocérité“, dem „Nashorn-Syndrom“, einer geistigen, aber auch körperlich an Physiognomie und Haltung erkennbaren Krankheit, eine Metapher für die Vermassung der Gesellschaft. Der Autor wollte wohl 1957 auf den damals aktuellen Patriotismus und Rassismus im Verlauf des französischen Algerienkriegs aufmerksam machen, doch sicher hinterließen zudem seine Erfahrungen mit dem Nationalsozialismus und mit der ideologischen Vereinnahmung intellektuellen oder philosophischen Gedankenguts ihre Spuren in dem Werk.

Da die Premiere der Freien Bühne München im Oktober stattfinden sollte, war klar, dass die Visualisierung nicht in einer klassischen „Zoom“-Optik mit Quadrierungen der Fensterkacheln, die man seit Mitte März gewohnt war, stattfinden durfte. Es sollte visuell interessanter gestaltet sein und für das Ensemble mehr Spielmöglichkeiten bieten. Ziel war es, eine passende Ästhetik zu finden, die theatertypisch sowohl eine Atmosphäre aufbauen, als auch die Spielorte klar darstellen sollte, ein digitales Bühnenbild also, das immer wieder überraschen und dazu beitragen sollte, die Spannung aufrechtzuerhalten.

Meyer ging daher mit seinem Storyboard auf Raphael Kurig zu, dem Leiter der Videoabteilung des Staatstheaters am Gärtnerplatz und Mitbegründer der Firma WE ARE VIDEO, der ursprünglich für das Design der Videoprojektionen im Stück verantwortlich sein sollte. In den vergangenen Jahren hatte die Freie Bühne München schon mehrmals mit ihm in den Theaterproduktionen zusammengearbeitet, etwa in „HAMLET: eine Maschine“ und „Lulu“. Mit den Anforderungen im Kopf entwickelten sie gemeinsam ein Konzept für die digitale Umsetzung und begannen damit, einzelne Lösungswege anzugehen. Mit den gängigen Medienservern kamen sie bei einer komplett digitalen Inszenierung schnell an die Grenzen, da die Video-Inputs in Programmen wie Pandoras Box von Coolux immer wie Fremdkörper in einem fertig gerenderten Bühnenbild erschienen.

Live gerendertes Bühnenbild

Ziel war es jedoch, die Inszenierung auf jeden Fall live zu streamen, wie in einem Video Game live zu spielen, um das Theatererlebnis als solches zu erhalten. Dazu gehörte auch, dass die Bilder der Schauspieler, nicht Avatare, mit dem Bühnenbild interagieren sollten, weil sie sich als Teil dieser Welt verstehen mussten. Folglich musste auch das Bühnenbild live gerendert werden. Diesen Ansatz gab es in dieser Form und Größe tatsächlich noch nicht, ebenso wenig dafür ausgelegte Softwarelösungen, daher musste also Pionierarbeit geleistet werden. >>



Livebilder in einer dreidimensionalen, vorprogrammierten Umgebung, hier ein Büro. Fotos [2]: Freie Bühne München



Eigener Look durch den Einsatz von Filtern und schwarzen Quadrierungen in unterschiedlichen Bildausschnitten, Winkeln und Kameraperspektiven

Zu zweit war dies nicht mehr möglich, weshalb der gelernte Veranstaltungstechniker Christian Gasteiger von WE ARE VIDEO hinzukam. Er begann seine Laufbahn an der Staatsoper in München und ist nicht nur erfahren auf den Gebieten Licht- und Tontechnik sowie Videodesign, sondern war auch in der Lage, die 3D-Modelle zu bauen und das gesamte Projekt mit dem Programm NOTCH VFX von 10bit FX zu programmieren. NOTCH VFX ermöglichte es ihnen, die Kamera in Echtzeit in einer Umgebung zu bewegen, um eine lebendige Theateraufführung im digitalen Raum stattfinden zu lassen.

In dieser Umgebung gab es u. a. das 3D-Set, Lichtquellen und Schatten, einen globalen Hintergrund, simulierte Projektionen und neun Videos der Darsteller in einem 3D-Bühnenbild-Modell der fiktiven französischen Provinzstadt. Alle Parameter von Bildausschnitt bis Farbtonkorrektur können in Echtzeit verändern und angepasst werden. Die Video-Inputs der einzelnen Darsteller wurden mittels einer Capture Card als Live-Input in NOTCH VFX gespeist und dort verarbeitet. Eigentlich ist das Realtime-Graphic-Tool NOTCH VFX, das auf sogenannten Nodes basiert, stark bei Events im Konzert- und Showbereich und bei interaktiven Installationen vertreten. Jedoch erfreut es sich bei Motion Graphic Artists, VR und XR Developer zunehmender Beliebtheit, zumal es auch, falls nötig, mit Virtual-Reality-Brillen verknüpft werden könnte.

Komplexes Audiosystem

Das 3D-Bühnenbild der Stadt ließ sich ohne Probleme in NOTCH VFX importieren. Auch das Setzen der Beleuchtung und das Einpflegen der Video-Inputs der Akteure stellten für das Programm keine Herausforderung dar, aber aus rund 140 Cues mit Auf-, und Abgängen des Ensembles, Kamerafahrten und Lichtwechsel ein fertiges Theaterstück zu programmieren, war erst mit über 3000 angelegten Nodes möglich. Daher musste zusätzlich zur Realtime Engine ein komplexes

Audiosystem die Darsteller sowie das Regieteam mit den richtigen Audiokanälen erreichen. Das bedeutet, dass alle immer nur die Akteure hörten, die gerade in der Szene spielten. Gleichzeitig durfte die eigene Stimme nicht wieder zurück übertragen werden, damit man sich nicht selbst beim Sprechen hörte. Dabei mussten Zeitverzögerungen bis zu zwei Sekunden eingeplant und beherrscht werden, ebenso sprachliche Besonderheiten wie Stottern.

Ein weiteres Ziel war hier die Möglichkeit einer Soufflage, die nur diejenigen Ensemblemitglieder hören konnten, die gerade in der Szene waren und für alle anderen nicht hörbar sein sollten. Diese einzelnen Auditorootings, genauso wie die Musik- und Toneinspieler, wurden mit Touch Designer von Derivate programmiert. Die Software gab ihnen ebenfalls die Möglichkeit, das Delay auch während der Aufführungen anzupassen, die Stimmen notfalls zu verstärken und bei einem möglichen technischen Fehler eine Ansage an das Publikum zu machen.

Während der Livestreams wurden die einzelnen Szenen bzw. Cues mithilfe Streamdecks von Elgato gesteuert. Damit hatte man auch die Möglichkeit, die Kamera manuell zu schwenken und so individuell auf das Ausgabebild Einfluss zu nehmen. Der Ton wurde über den MIDI-Controller KEY-288 von Omnitrone gesteuert, hierüber wurde außerdem die Soufflage möglich gemacht.

Alles von zu Hause aus: Proben, spielen und Premiere

Die neun Schauspieler wurden von der Regieassistentin Magdalena Vaith mit Webcams, Mikrofonen, Bluetoothkopfhörern, Kostümen, Requisiten und einer neutralen Stellwand ausgestattet. Sie spielten vor der mit schwarzem Molton bespannten Stellwand, zu Hause in ihren Wohnungen, die zum Teil weit voneinander entfernt lagen, in München, Tutzing, Moosburg und Wien etwa, unterstützt von ihren Familien oder Mitbewohnern.

„Die Nashörner“ – verwendete Technik

Hardware:

- 1 × PC für NOTCH VFX Stand-alone (gesponsert von MiFCOM)
- 1 × PC für Videokanäle und Audiorouting/ Zuspierer (gesponsert von MiFCOM)
- 1 × PC für Gebärdendolmetscher, Streaming und Recording
- 10 × eMeet C960 Webcam
- 10 × Bluetooth-Kopfhörer
- 1 × Magewell-4k-Capture-Card
- 1 × Magewell-HD/1080p-Capture-Card
- Stream-Deck-MIDI-Keyboard Omnitrone KEY288

Software:

- NOTCH VFX (Live Render Engine) (Ermäßigung durch 10bit FX)
- TouchDesigner (Audio Routing)
- Cinema 4D (3D-Modelle)
- NDI (Netzwerkverbindung zwischen den PCs)
- OBS (Streaming-Software)
- VAC- Virtual Audio Cable (legt virtuelle Audiostrecken an)
- VirtualCam (virtuelle Webcam)
- Zoom (für Gebärdensprachdolmetscherinnen)

Dabei wurden sie von ihren Webcams gefilmt, spielten mit der Kamera und sahen in einem Rückvideo, wie ihr eigenes Bild mit den Bildern der anderen Ensemblemitglieder im digitalen Bühnenraum aussah. Somit vereinte das virtuelle Bühnenbild sie über die Distanz und brachte sie in einen gemeinsamen Raum. Eine Zeit des Ausprobierens, Suchens, Experimentierens in einem „Solo zu neunt“ begann. Jeden Tag wurde von 10 bis 17 Uhr davor geprobt. Meyer dirigierte alles, ebenfalls von zu Hause aus.

Erst im September gab es ein persönliches Wiedersehen: Nach sieben Wochen ausschließlich



Die digitale Stadt mit Lebensmittelladen, Café und polygonen Bäumen mutiert allmählich zum urbanen Schreckensszenario. Foto: Christian Gasteiger

digitaler Proben kamen alle unter strikter Einhaltung der Corona-Bestimmungen zu einer analogen Kostümprobe mit der freien Ausstatterin, Schneider- und Gewandmeisterin Christiane Gassler und einer Fotosession mit Benjamin Schmidt auf der Bühne des PATHOS Theaters zusammen. Ein aufregendes Ereignis, zumal Theater für die inklusive Gruppe nicht nur einen Lern- und Arbeitsbereich darstellt, sondern ihnen Struktur gibt, Selbstbewusstsein und ein starkes soziales Umfeld. Am 9. Oktober fand die Premiere des Live-streams unter strengen Corona-Bedingungen in der Black Box am Gasteig in München statt, auf einer Bühne, auf der auch schon öfter absurdes Theater, beispielsweise „Quadrat I+II“ von Samuel Beckett, präsentiert wurde. Parallel dazu wurde der Stream auch im Internet

gezeigt. Die Darsteller agierten wieder von zu Hause aus.

Auf ihrer auf dem Bildschirm animierten Bühne sieht man über Kameraschwenks und -fahrten Plätze, Häuser und Räume mit Einrichtung der biedereren Kleinstadt, die bewusst schmucklos im Ambiente eines Architekturplaners gestaltet wurden. Die Darsteller erscheinen, stark gefiltert, in schwarzen Fenstern, die um Tische herum gruppiert, über einen Marktplatz bewegt oder in Reihen miteinander verschmelzen können. Die Figuren vor einer schwarzen Quadrierung in unterschiedlichen Bildausschnitten und Kameraperspektiven stellen dabei herkömmliche Sehgewohnheiten und -perspektiven im Theater mitunter auf den Kopf. Die Ästhetik der realen und digitalen Ausstattung bedingen einander, bilden einen eigenen

Look. So führte Meyer als Verfremdungseffekt eine Art Origami-Stil mit Polygonen ein, beispielsweise für die Nashorn-Masken, aber auch die sich allmählich verändernde Stadt, die ähnlich wie in Michael Endes Jugendroman „Momo“ immer grauer, monotoner und unwirtlicher erscheint.

Zunächst laden gestreifte Markisen zum Verweilen ein, die riesigen Betonklötze am Ende wirken hingegen abweisend und kalt. Aufziehende Nebel- und Rauchschwaden, erzeugt durch einen Rauchprojektor, wirken unheimlich auf den Betrachter. Allein der Boden deutet bereits die unaufhaltsame Mutation an: Zunächst sind kreideartige Strukturen bestimmend, später eine zarte Lederoptik, die bald zur dickporigen Nashornhaut geriert, bis eine gewaltige Masse über ihr hinwegtrampelt und sie schließlich zum Einstürzen bringt: „Wer mit Ungeheuern kämpft“, schrieb Friedrich Nietzsche in „Jenseits von Gut und Böse“, „mag zusehn, dass er nicht dabei zum Ungeheuer wird. Und wenn du lange in einen Abgrund blickst, blickt der Abgrund auch in dich hinein.“ •

„Die Nashörner“

Regie: Jan Meyer

Regie-Assistenz: Magdalena Vaith

Technologie Idee und Konzeption:

Raphael Kurig (WE ARE VIDEO)

Kostüme/Maske: Christiane Gassler

Technologie Planung und Umsetzung:

Christian Gasteiger (WE ARE VIDEO)

Sprach-Coach: Thomas Koch

Produktionsleitung: Marie-Elise Fell

Gesamtleitung: Angelica Fell



CORFU PLUS

[Die neue Generation des Bodentuches]

- Flächengewicht von nur 450 g/m².
- Perfekte Planlage.
- Extrem belastbar.
- Schwer entflammbar nach DIN EN 13501-1 Bfl-s1.
- Neue Anti-Rutsch-Beschichtung haftet wie fest verlegt – selbst auf Bühnenschrägen.
- Einfache Verarbeitung und Handling auf der Bühne.
- Flache Verarbeitung beim Vernähen durch breite Webkante.
- Materialbreite von 300 cm ermöglicht weniger Nähte in der Fläche.
- Lieferbar in den Farben Schwarz und Weiß.

gerriets.com

