

Kobie van Rensburgs Projekt „The Plague (Die Seuche)“ wird ein virtueller Opernfilm, der mit spezieller Software geschaffen wurde

Oper wie ein Computerspiel

Von Christian Oscar Gazsi Laki

Wenn Begriffe wie Bluescreen, „Framerate“ beziehungsweise Bildfrequenz und „Unreal Engine“ fallen, denkt man an Computerspiele und weniger an Oper. Letztere beispielsweise ist eine Spiel-Engine, ein Programm, das für virtuelle Welten, wie sie in Computerspielen vorkommen, eine Art Rahmen gibt. Einen Raum schafft, den die Entwickler mit ihren Ideen füllen können – verkürzt gesprochen. Dabei ist das besondere, dass das Programm für – auch kommerzielle – Anwender bis zu einem Umsatz von einer Million Dollar kostenlos ist; das macht es auch für kleine Produktionen interessant.

Die Möglichkeiten virtueller Realität spielen eine zentrale Rolle bei einer Produktion des Theaters Krefeld und Mönchengladbach, die eigentlich als Musiktheater für die Bühne geplant war und nun doch ein Film werden wird. Kobie van Rensburg, der Kopf hinter dem Projekt „The Plague (Die Seuche)“ hat sich, als klar war, dass die Premiere im Theater aufgrund des anhaltenden Lockdown nicht stattfinden können wird, entschieden, die Produktion ganz in die virtuelle Realität zu verlegen. Kompromisslos ganz.

Defoes Pest-Szenarien werden mit Musik von Purcell vermählt

Die Grundidee – eine Auseinandersetzung mit einer Situation während einer Pandemie, als Spiegel unserer aktuellen Lage – blieb. Auch blieb, dass es sich musikalisch um ein Pasticcio, also einen neu zusammengefügt Mix, aus Werken

Termin

Film Die Produktion „The Plague (Die Seuche)“ wird ab 3. April als Stream und zudem auch als DVD verfügbar sein. Alle Informationen jeweils aktuell auf der Webseite des Theaters.

@ theater-kr-mg.de

von Henry Purcell und zwei weiteren Barockkomponisten handeln würde, deren Texte van Rensburg anpasst. Man darf sich auf Highlights wie die schaurig-grandios erzitternde Bass-Arie „What power art thou“, auch bekannt als „Cold Song“, freuen.

Dass sich als Stoff für die Szenen um Verzweiflung, Wut, Sehnsucht, Hoffnung und Tod ein Text über die Pest in London des 17. Jahrhunderts eignen würde, blieb auch Teil des Konzepts – ein Schuss schwarzer Humor auch. Ob man ein Stück über eine Pandemie mitten in der Pandemie machen könne, ist gewiss eine Frage, die mit-schwingt, doch jene muss dann vom Ergebnis her beantwortet werden. Jene Frage blieb auch Teil der Gesamtkonstellation. Was aber gänzlich neu ist, ist die Idee eines Opernfilms. Oder besser: Einer Oper in einer virtuellen Realität. Und so etwas gibt es tatsächlich nicht allzu häufig. Denkt man an Opernfilm, kommen einem Mantel-und-De-gen-Szenen mit überschminkten großen Sänger-Stars in den Sinn, die sich hatten überreden lassen, Figaro und Co. filmisch



Bei „The Plague (Die Seuche)“ agieren die Sänger unter Kobie van Rensburgs Anleitung vor einem Bluescreen.

Foto: Matthias Stutte

umzusetzen. Diese waren schon zu Zeiten ihrer Entstehung problematisch – alleine schon wegen der charmant grobschlächtigen Synchronisation und dem süßlichen Kitsch, den man auf die Opern stülpte, in der Hoffnung, sie populärer zu machen. Natürlich gibt es hervorragend gelungene Ausnahmen. In Luft leerem Raum bewegt man sich heute nicht, wenn man Oper und virtuelle Realität paart.

Doch mit diesen Opernfilmen hat – so die Hoffnung – das Projekt, was nun van Rensburg in Angriff genommen hat, weniger

zu tun. Alleine schon deshalb, weil er – wie er betont – sich ganz bewusst für die filmische Perspektive interessiert und auch entscheidet. Und weil er eben die Unreal-Engine nutzt, somit mit Mitteln für virtuelle Realitäten arbeitet, die ansprechende ästhetische Ergebnisse liefern können, die in einem reizvollen Kontrast zur Musik und der opernhafte Szenerie stehen können. Wohl aus diesem Grund heißt die Produktion auch „Opernpasticcio in einer virtuellen Realität“ und nicht Opernfilm.

Um eine entsprechende Stimmung entstehen zu lassen, entschied sich van Rensburg, wie er uns erläutert, für eine monochrome, viel mit Licht und Schatten arbeitende Grundästhetik.

Bei „The Plague“ die angelehnt an Daniel Defoes „Die Pest zu London“ sich mit zehn „Stationen“ einer Seuche befasst und diese in Szenen beleuchtet, begegnet uns eine Szenerie aus dem 17. Jahrhundert, wenngleich diese durch Defoe aus der Perspektive des 18. Jahrhunderts gezeichnet wird.

Van Rensburg lässt die Sängerinnen und Sänger mithilfe von Blue- und Greenscreen, diese erlauben durch besondere Filmtechnik beliebige Bilder hinter die Akteure zu „zaubern“, in der virtuellen Realität selbst agieren. Aus dem Material, das nun abgedreht ist, fügt van Rensburg im Homeoffice dann „ganz alleine“ eine etwa 80-minütige Arbeit. Jene wird ab 3. April veröffentlicht.

Das Projekt wird unterstützt von den Theaterfreunden Krefeld und auch Mönchengladbach.