

VRona

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



THEATER KOBLENZ

„Das ist kein Bug, das ist ein Feature!“

Die Begegnung von Puppenspiel und Virtueller Realität (kurz VR) ist die Besonderheit eines neuen Projekts im Rahmen der langjährigen Kooperation von Theater und Universität. Die Idee entstand in einem Gespräch mit Markus Dietze über die Zukunft unseres gemeinsamen Vorhabens *Theater und Neue Medien*. Begeistert von den Perspektiven starteten wir noch im Wintersemester 20/21 mit Studierenden im virtuellen Laborbetrieb erste experimentelle „Gehversuche“ mit prototypischen Gliederpuppen.

Gleich zu Beginn war klar, dass es beim virtuellen Figurentheater nicht um einen simplen Übertrag konventionellen Puppenspiels in die VR gehen kann. Puppen lassen sich nachmodellieren und ihr Verhalten kann physikalisch simuliert werden. Der besondere Reiz der Entwicklung und Entfaltung des Figurespiels in virtuellen Umgebungen aber liegt in neuen Denk-, Seh- und Ausdrucksweisen, in der Schöpfung neuer Erlebnis- und Erfahrungswelten. Hierzu zählt die Extension der Körper, ihre Verlagerung in virtuelle, von der physikalischen Realität scheinbar losgelöste Räume, die die tradierten Ordnungen des Theaters erweitern und neu denken lassen. Nicht selten sind es Zufälle, unerwartete Programmfehler oder Missverständnisse zwischen den unterschiedlichen Kulturen – funktionale Störungen gewissermaßen –, die den kreativen Prozess befördern. Die forschende Ästhetische Praxis arbeitet dennoch zielgerichtet. Das betrifft insbesondere die Entwicklung innovativer Avatar- und Interaktionskonzepte, Tests unterschiedlicher Sensorik und Steuerungstechnik sowie neue ästhetische Ansätze der Kommunikation in virtuellen Welten.

Auf die technische Grundlegung folgte im Sommersemester *VRona* – ein Figurespiel, bei dem nun auch die Rolle der Zuschauenden neu gedacht werden sollte. Thilo Reffert, der Autor unseres großartigen interaktiven Bühnenstücks, hat für diese neue Rolle teilhabender Rezeption den Terminus ZM (= *ZuschauendeMitwirkende*) geprägt. Im Zusammenspiel mit professionellen Puppenspielerinnen und schulischen Projektklassen gewann die graue Theorie zunehmend an Form und Farbe, indem prototypische Avatare zum Leben erweckt und beseelt wurden. Den Studierenden der Computervisualistik bot sich dabei die Möglichkeit, im unmittelbaren Austausch mit den Künstler*innen am Theater ästhetische Konzepte zu entwickeln, virtuelle Bühnenbilder und Charaktere zu designen und die hinter der VR-Anwendung stehende Logik zu programmieren.

Wie das professionelle Kunstschaffen am Theater, besonders aber die Faszination des kunstfertigen Figurespiels, unsere Studierenden nachhaltig beeindruckt und beflügelt hat, so haben vermutlich auch die künstlerisch-experimentellen, bisweilen recht technischen Interventionen unserer studentischen VR-Architekt*innen produktive Irritationen in den Theateralltag getragen und die Sparte Figurentheater dabei um mindestens eine Realitätsebene erweitert. Die Institutionen übergreifende schöpferische Zusammenarbeit zwischen Theater, Kunstwissenschaft und Informatik fortzusetzen und einen experimentellen Raum für Studierende und Theaterschaffende zu etablieren, ist in der Zusammenschau dieses neue Impulse gebenden Prozesses und seiner Resultate ein großes Anliegen und eine Herausforderung für die Zukunft.

Nehmen Sie Teil an dieser ganz besonderen Begegnung und genießen Sie das einzigartige Erlebnis! Stellvertretend für das universitäre Entwicklerteam sage ich Dank für die gelungene Kooperation und wünsche viel Vergnügen!

Dr. Markus Lohoff

Das Projekt „VRona. Ein Romeo-und-Julia-Setting“ hat das Theater Koblenz mit Studierenden der Computervisualistik am Institut für Kunstwissenschaft der Universität Koblenz entwickelt.

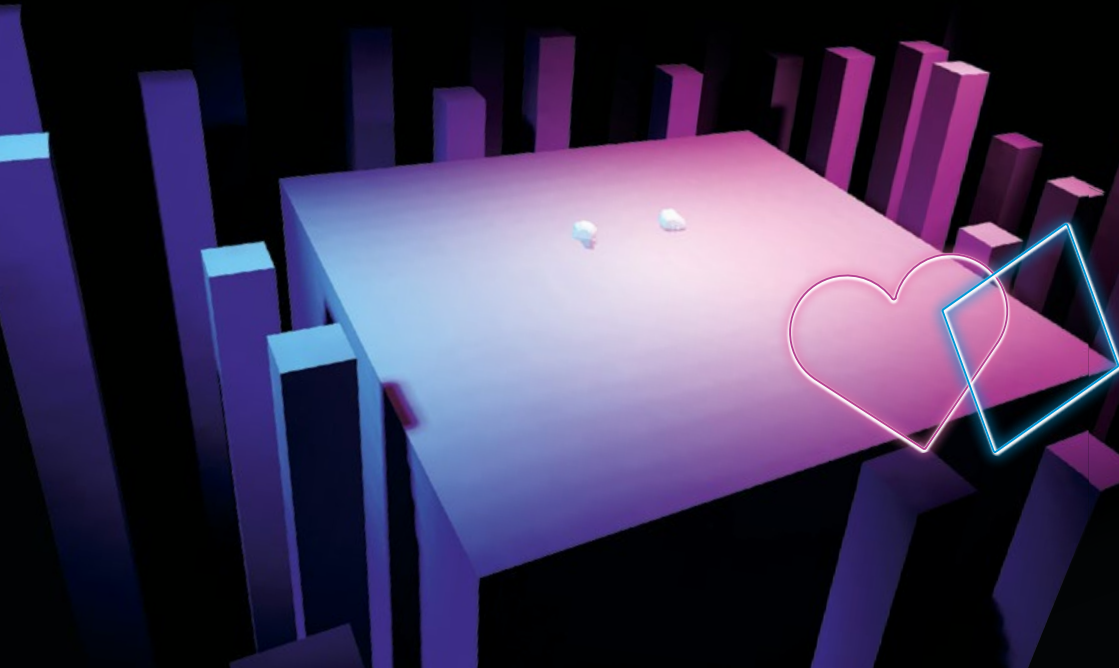


***Die Galerie des Arbeitsbereichs Digitale Medien
am Institut für Kunstwissenschaft anschauen >>***

Mit Julia auf dem Balkon des Palazzo in Verona stehen? Unten auf dem Platz erklärt Romeo seiner jungen Angebeteten, was es bedeutet, einen Menschen von ganzem Herzen zu lieben. Mit ihren Controllern dürfen die Zuschauerinnen und Zuschauer an dieser leidenschaftlichen Szene teilhaben. Und das hautnah.



Den Blog-Beitrag von Elisabeth Maier weiterlesen >>



Stimmen Projektbeteiligter

Was begeistert dich am Projekt „VRona“?

- >> Das Begeisternde: dass es ein echtes Wagnis war, eine Art Expedition mit ungewissem Ausgang; sehr cool, dass das im Theater möglich ist. *(tr)*
- >> Mich begeistert die Kombination von Theater und VR, da ich die Verbindung offensichtlich finde, es allerdings selbst noch nie umgesetzt gesehen habe. Da ist es natürlich toll, das Ganze in Action zu sehen und direkt dabei zu sein. *(jo)*
- >> ‚VRona‘ ist ein Experiment für alle Beteiligten. Es ist eine große Aufgabe, Digitale Medien mit den Mitteln des Theaters zu verknüpfen und daraus ein gutes Theatererlebnis zu kreieren. Aber genau diese spannende Herausforderung macht das Projekt so besonders – wir als Theater erforschen gemeinsam mit den Computervisualisten etwas völlig Neues, d.h. wir alle entwickeln miteinander unsere Fähigkeiten weiter. *(as)*
- >> Die Konvergenz von Kunst und Technologie. Das Projekt bietet die Gelegenheit, das recht junge Medium der VR zu erkunden und seine Zukunft mitzugestalten. *(jr)*

Was war für dich das Besondere oder Herausfordernde an diesem Projekt?

- >> Dass sich mehr als 15 Menschen in der VR korrekt sehen und interagieren können. *(jb)*
- >> Das Besondere: dass mein Text als eine Art Code unter anderen Codes erfahrbar wurde. *(tr)*
- >> Das Besondere und zugleich Herausfordernde an diesem Projekt war der Umgang mit den technischen Gegebenheiten. Sätze wie ‚Ich habe keine Hände‘ hören wir in der Probenarbeit normalerweise eher selten. Hier aber darf das Theater seine volle Anpassungsfähigkeit unter Beweis stellen. *(bb)*
- >> Dass sich die Schnittstellen zwischen den analogen Spielszenen und den VR-Szenen sehr organisch ineinanderfügen und verknüpfen. *(cr)*
- >> Die größte Herausforderung des Projekts war, sich von Stereotypen zu befreien. Ich als Puppenspielerin bin daran gewöhnt, zum Beispiel eine präzise Puppenführung zu schaffen, damit das Material lebendig wird. In der VR muss man eine andere Spielweise entwickeln, und das nicht nur in Bezug auf das Material, sondern auch auf die Erzählweise. Obwohl wir uns alle in einem Raum befinden, entsteht durch die VR eine Distanz zwischen uns Spielerinnen und dem Publikum. *(as)*

Welcher war bisher dein Lieblingsmoment in den Proben oder Teamgesprächen?

- >> Meinen Lieblingsmoment hat mir eine Schülerin in den Testläufen gewährt, die so involviert war, dass sie ausgerufen hat: ‚Wir schaffen das! Für die Liebe!‘ (bb)
- >> Lieblingsmoment: Zoom-Konferenz bei 130 km/h (nur Audio natürlich). (tr)
- >> Thilo Refferts Stück zu lesen: Das eigens für das Projekt verfasste Stück ist ein wunderbarer Text, der den spielerischen Flug im Romeo-und-Julia-Setting durch Raum, Zeit und Medien ermöglicht. (cr)
- >> Spontane Interaktionen zwischen Testpersonen zu beobachten. (jr)
- >> Romeo und Paris sprechen in der Krypta und Escalus zieht zeitgleich Grimassen. (jb)
- >> Als wir unseren ersten Durchlauf hatten. Bis dahin hatte ich immer noch Zweifel, dass es überhaupt in einem Bogen funktioniert. (as)
- >> Mit Testpublikum gemeinsam den ersten anrührenden und den ersten lustigen Theatermoment in einer VR-Puppenspielszene erlebt zu haben. (acj)

Warum empfiehlst du anderen einen Besuch dieses Stücks?

- >> ‚VRona‘ beweist, wie viele theatrale Möglichkeiten die Virtuelle Realität bietet. (bb)
- >> Selten kann man so direkt Teil einer Innovation sein. Hier sind die Zuschauenden/Mitmachenden auf vielfältigen Ebenen spürbar mittendrin. (acj)
- >> Ganz klar: ein neues Medium kennenlernen! Gelegenheiten, Live-Theater in der VR zu erleben, sind noch selten. (jr)

*Jeldrik Bailer (jb), Britta Bischof (bb), Andrea Caroline Junglas (acj), Jonas Olesen (jo), Thilo Reffert (tr),
Claudia Rüll Calame-Rosset (cr), Julien Rodewald (jr), Anastasiia Starodubova (as)*



VRona

Interaktives VR-Erlebnis in einem Romeo-und-Julia-Setting
Puppentheater meets Digital Arts
Auf Basis von Texten von William Shakespeare und Thilo Reffert

Mit:

Svea Schiedung
Anastasiia Starodubova

Ein digitales Projekt von:

Jeldrik Bailer · Britta Bischof · Markus Dietze · Andrea Caroline Junglas
Markus Lohoff · Jonas Olesen · Thilo Reffert · Julien Rodewald
Claudia Rüll Calame-Rosset · Svea Schiedung · Anastasiia Starodubova

Technischer Direktor Johannes Kessler · Produktions- und Werkstattleiter Felix Eschweiler · Leiter des Bühnenbetriebs Thomas Kurz · Ausstattungsassistentin Christina Pointner · Bühneninspektor Thomas Wagner · Bühnenmeister Reinhold Haupt, Erwin Manns · Beleuchtungsmeister*in Julia Kaindl, Christofer Zirngibl · Leiter der Requisite Peter Bartosch · Veranstaltungstechnik Jörg Muders, Michael Reif · Leiter der Tontechnik Arne von Schilling · Leiter des Malsaals Bastian Helbach · Leiter der Kostümabteilung Bernhard Hülfenhaus · Kostümassistentin Claus Doubeck · Gewandmeisterin Damen Maik Stüven

Besonderen Dank an:

Gulshan Alizada, Manuela Brenner, Ken Neubacher, Alia Zantout
als weitere VR Artists der Computervisualistik

Schüler*innen und Lehrer*innen aus folgenden Schulen: BBS Wirtschaft Koblenz, IGS Koblenz, Kurfürst-Balduin-Gymnasium Münstermaifeld, Max-von-Laue-Gymnasium Koblenz, Werner-Heisenberg-Gymnasium Neuwied, die das Projekt als Testpublikum unterstützt haben.

Wir bedanken uns beim Freundeskreis Theater Koblenz e.V.
für die großzügige Unterstützung dieser Produktion.

30. Oktober 2021, Proebühne 4

Dauer der Aufführung: ca. 90 Minuten, keine Pause

Die Aufführungsrechte an der textlichen Grundlage von Thilo Reffert
liegen beim Rowohlt Theater Verlag, Hamburg

Wir machen darauf aufmerksam, dass Ton- und/oder Bildaufnahmen unserer Aufführungen durch jede Art elektronischer Geräte strikt untersagt sind. Zuwiderhandlungen sind nach dem Urheberrechtsgesetz strafbar. Bitte stellen Sie Ihr Mobiltelefon vollständig aus.

IMPRESSUM

Theater Koblenz Spielzeit 2021/2022

Intendant Markus Dietze (V.i.S.d.P.) · Redaktion Andrea C. Junglas
Fotos Arek Głębocki (von der Hauptprobe am 26.10.2021) · Grafik Christoph Hahn



