

Interaktive Inszenierung in der Bühne für Musikvisualisierung

„FIDELIO, 21. JAHRHUNDERT“

Musik: Ludwig van Beethoven, „Fidelio“, Szenen aus dem 2. Akt (1814), in einer Aufnahme mit den Wiener Philharmonikern unter Leonard Bernstein (1978) und René Kollo (Florestan), Gundula Janowitz (Leonore), Hans Sotin (Don Pizarro), Manfred Jungwirth (Rocco).

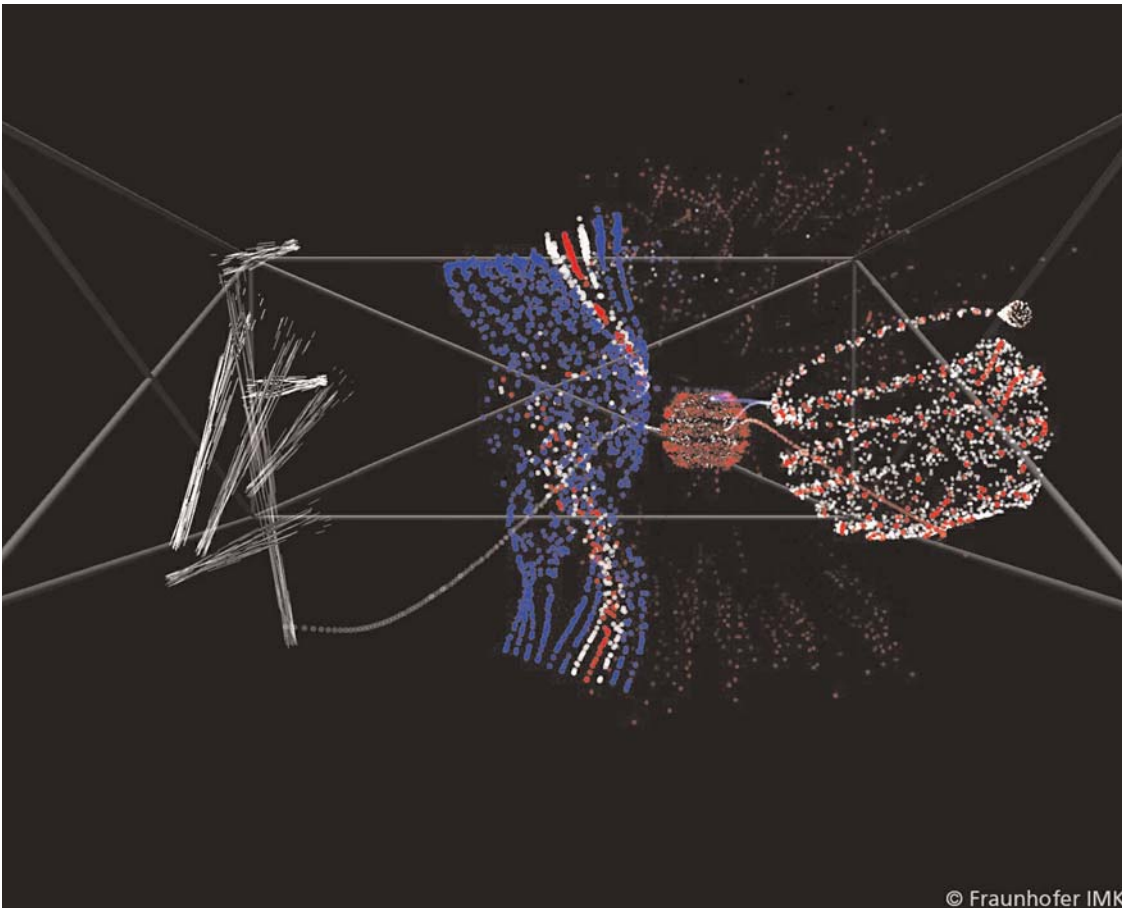
Produktion: Johanna Dombois (Konzept, Regie/Dramaturgie, Künstlerische Leitung), Uli Lechner (Leitung Visuelle Effekte), Florian Dombois (Idee, Konzept, Projektleitung). Produktion für das Beethoven-Haus in Zusammenarbeit mit Vertigo Systems GmbH und rmh – new media gmbh. © Fraunhofer-Institut für Medienkommunikation, Sankt Augustin (2004).

Dauer der Vorstellung: 20 Minuten

Mit „Fidelio, 21. Jahrhundert“ wurde erstmals eine klassische Oper im 3D-Graphik- und Klang-Raum (3D Virtual Reality oder Virtual Environment) interaktiv inszeniert. Die in der Oper auftretenden Personen wurden als abstrakte Figuren aus kleinen Teilchen (Partikel-Systeme) geschaffen. Die Figuren bilden in tänzerischen Bewegungen den Fluß der Musik ab, indem sie musikalischen und dramaturgischen Vorgaben folgen. Zusätzlich kann die Inszenierung über die Interaktionsgeräte beeinflusst werden.

Die Handlung: Die für die Produktion ausgewählten Szenen beinhalten den Kern der Handlung von Beethovens Oper „Fidelio“: Florestan wird von seinem Kontrahenten Pizarro besiegt und ins Gefängnis gesperrt (Introduktion). Dort erscheint ihm in einer Vision seine Frau Leonore als Engel (Arie „In des Lebens Frühlingstagen“). Vom Gefängniswärter Rocco eingelassen (Pfiffe) will Pizarro Florestan mit einem Dolch töten. Fidelio (die als Mann getarnte Leonore) wirft sich dazwischen, gibt sich zu erkennen, wehrt Pizarros Dolch ab und rettet ihren Mann Florestan (Quartett „Er sterbe“). Gemeinsam feiern sie Rettung, Wiedersehen, Befreiung und die Entmachtung Pizarros (Duett „O namenlose Freude“).

Die Figuren: Die abstrakten Opernfiguren sind an ihrer spezifischen Form und Farbe zu erkennen. Sie verändern sich je nach Dichte und Intensität des musikalischen Geschehens.



Von links nach rechts: Pizarro (weiße Stäbe), Leonore (blaue Wand bzw. Welle), Rocco (rot-weiße Doppelkugel mit Tentakeln), Florestan (weiß-rote Spirale). Das Gefängnis besteht aus geometrisch angeordneten Stäben.

Die Interaktionsgeräte: An den vier im Bühnenraum aufgestellten Interaktionsgeräten kann der Besucher das optische und akustische Geschehen während der Vorführung in gewissem Rahmen beeinflussen. Die Bedienung der Geräte bewirkt, daß sich die Figuren und ihre zugehörigen Stimmen an eine andere Stelle des Raumes bewegen. Der Besucher kann dadurch eigene dramaturgische Vorstellungen einfließen lassen. Die Interaktionsgeräte sind den Figuren zugeordnet und leuchten, wenn sie einsatzbereit sind:

Seile – Florestan (spiralförmige Figur)

Kugel – Rocco (kugelförmige Figur)

Säule – Leonore/Fidelio (wandförmige Figur)

Joystick – Pizarro (aus Stäben zusammengesetzte Figur)

Mehr Informationen über die Musikvisualisierungen finden Sie bei www.beethoven-haus-bonn.de. Besuchen Sie auch das „Studio für digitale Sammlungen“ im Erdgeschoß und das Museum in Beethovens Geburtshaus nebenan!