

Pressemitteilung 4. Mai 2021

Online-Premiere

Ein Abend im Großen Schauspielhaus

Zeitreise mit Virtual Reality - Berlin 1927

Gemeinsam mit dem Friedrichstadt-Palast Berlin veröffentlicht das Team der digital.DTHG – dem Kompetenzbereich für Digitalität und Neue Technologien der Deutschen Theatertechnischen Gesellschaft – das Virtual-Reality-Projekt "Ein Abend im Großen Schauspielhaus". Das immersive VR-Erlebnis ist Teil des zweijährigen DTHG-Forschungsprojekts "Im/material Theatre Spaces", gefördert durch die Beauftragte der Bundesregierung für Kultur und Medien. Die Premiere findet zunächst online statt; eine Eröffnung im Foyer des Friedrichstadt-Palastes ist geplant, sobald das pandemiebedingte Hygienekonzept des Hauses die Benutzung der VR-Brillen durch die Gäste erlaubt. Schon jetzt ist das Virtual-Reality-Projekt auf der Internet-Plattform Steam kostenlos zum Download verfügbar und somit für Nutzer:innen mit VR Brille zu Hause erlebbar.

Anlass für das VR-Projekt ist das 100-jährige Jubiläum des nicht mehr existierenden Großen Schauspielhauses Berlin. Theatergründer Max Reinhardt und Architekt Hans Poelzig schufen 1919 mitten in Berlin einen der visionärsten Theaterbauten des 20. Jahrhunderts: mit expressionistischer Formensprache, innovativer Bühnentechnologie und zukunftsweisendem Bühnenraum entstand eine Ikone der Architektur, im Volksmund als "Tropfsteinhöhle" berühmt. Erik Charell brachte als Theaterleiter mit seinen Revuen während der Goldenen 20er den Glamour großer Broadway-Shows nach Berlin. So wurde der künstlerische Grundstein für den heutigen Friedrichstadt-Palast gelegt.

Um die bewegte Vergangenheit des Großen Schauspielhauses als wichtiges Kulturerbe für Besucher:innen heute erlebbar zu machen, nutzt das interdisziplinäre digital.DTHG Team die räumlichen und erzählerischen Möglichkeiten von Virtual Reality¹ und eröffnet ein digitales Erlebnisfenster in die Vergangenheit.

¹ Virtual Reality (VR) beschreibt die voll-immersive Simulation des physischen Raums, also das komplette Eintauchen in eine virtuelle künstliche Umgebung. Der Kern moderner VR-Hardware ist die VR-Brille mit zwei hochauflösenden Displays zur Darstellung künstlich erzeugter Bilder. Nicht nur im Gaming, für Social-VR und für Anwendungen im Kunst- und Ausstellungskontext, sondern auch im Theaterbereich eröffnet dieses Medium vielfältige Möglichkeiten wie z. B. neue Arten der Wissensvermittlung und Kontextualisierung (wie digitale Blicke hinter die Kulissen und Begleitmaterial zu einzelnen Produktionen) oder auch rein virtuelle Theaterinszenierungen.

In der VR-Experience "Ein Abend im Großen Schauspielhaus" können Besucher:innen jetzt in das Berlin der Goldenen Zwanziger reisen und die digitale Rekonstruktion des Großen Schauspielhauses Berlin erkunden – vor, hinter und auf der Bühne. Am verschneiten Premierenabend der Operette "Mme Pompadour" am 23. Dezember 1927 begleiten wir drei verschiedene Protagonist:innen auf ihrer ganz persönlichen Erinnerungsreise durch das Gebäude. Der Besucher Walter Schatz führt uns durch die eindrucksvollen Foyers in den gigantischen Zuschauerraum, die gefeierte Sängerin Fritzi Massary lässt uns eintauchen in den Kosmos eines Bühnenstars und der junge Beleuchter Otto Kempowski zeigt uns die faszinierende Welt der Theatertechnik. Durch diese drei Perspektiven blicken wir in den gesellschaftspolitischen Kontext der Zeit, in die künstlerische Programmatik des Hauses und in verschiedene Berufsbilder und Arbeitsbedingungen von Theater.

Die Besonderheit an diesem Projekt: Die einzigartige Architektur ist eine virtuell begehbare Ausstellungsraum. Historische Objekte aus verschiedenen Theaterarchiven und -sammlungen wie dem Stadtmuseum Berlin oder dem Technischen Kabinett der Oper Leipzig sind digital nachgebildet und in die virtuelle Narration eingebunden. Besucher:innen können so zum Beispiel den innovativen Wolkenapparat der Firma Schwabe & Co oder die Serviette mit der ersten Entwurfsskizze des Architekten Hans Poelzig entdecken. So wird theaterhistorisches Wissen auf poetische Weise vermittelt; die Geschichte und die Geschichten des Theaters, seiner Architektur und seiner Kunst im Hier und Jetzt erfahrbar.

Website: <https://digital.dthg.de/schauspielhaus/>

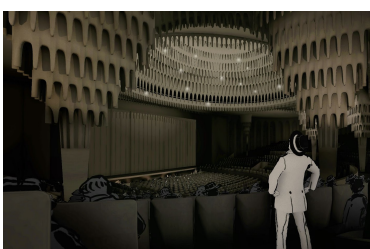
Download Bildmaterial als .zip Datei: <https://digital.dthg.de/pressekit-schauspielhaus/>

frei zur Nutzung unter Angabe Credit: Screenshot VR Experience "Ein Abend im Großen Schauspielhaus - Virtual Reality Zeitreise Berlin 1927" © digital.DTHG

Trailer: <https://youtu.be/vZIDDNgMLCE>, separate Videodatei auf Anfrage

Pressekontakt digital.DTHG: Franziska Ritter, franziska.ritter@dthg.de, Tel: 0179-79 503 73

Pressekontakt Friedrichstadt-Palast: Josephine Dörfler, doerfler@palast.berlin, 030 2326 2-201



Impressum

Projektteam digital.DTHG

Projektleitung: Pablo Dornhege, Franziska Ritter
3D-Modellierung: Sascha Sigl, Pablo Dornhege
Entwicklung: Lea Schorling, Sascha Sigl
Skript/Regie: Ralph Tharayil
Sound: Lorenz Fischer
Kuration: Franziska Ritter, Rebecca Eisele
Illustration: Regina Hapel, Pablo Dornhege
Grafikdesign: Maria Bürger
Untertitel: Julie Kamprath
Projektträger: DTHG GmbH, Hubert Eckart

Sprecher:innen / Musiker

Erzähler: Roman Knížka
Walter: Sven Brieger
Fritzi: Sabine Arnhold
Otto: Max Schimmelpfennig
Nebenrollen: Florian Krüger-Shantin, Heide Domanowski, Jasper Domanowski, Johanna-Friederike Krüger
Violine: David Wedel
Klavier: Andreas Wenske

Projektteam Friedrichstadt-Palast Berlin:

Intendant: Berndt Schmidt
Projektleitung: Guido Herrmann
Technischer Direktor: Thomas Herda
Archiv: Gero Konietzko
Skript-Bearbeitung: Johanna-Friederike Krüger
Projektkoordination: Nora Botzenhardt

Archivpartner:

Stiftung Stadtmuseum Berlin - Theatersammlung,
Theatertechnisches Kabinett der Oper Leipzig
Architekturmuseum der TU Berlin, Stiftung Technikmuseum Berlin

Das Konzept basiert auf dem Entwurf "One Show - Ten Perspectives" von Rebecca Eisele, Elena Kunau, Dominique Lauvernier und Lea Schorling im Rahmen des DTHG Workshops "Im/material Theatre Spaces" 2019.

Technische Details

VR-Headsets: SteamVR (Windows Mixed Reality, HTC Vive, Valve Index...)

Spielbereich: sitzend (+stehend)

Systemanforderungen (Minimum):

Setzt 64-Bit-Prozessor und -Betriebssystem voraus

Betriebssystem: Windows 10

Prozessor: Core i5-7500 / Ryzen 5 1600

Arbeitsspeicher: 8 GB RAM

Grafik: GTX 1060 / RX 580 - 6GB VRAM