



# Erstmals seit dem Jahre 1634: Elektroakustik bei den Oberammergauer Passionsspielen

Bereits seit dem 17. Jahrhundert werden im oberbayrischen Oberammergau alle zehn Jahre die berühmten Passionsspiele ausgetragen. Bei den Aufführungen dieses geschichtsträchtigen Schauspiels im vergangenen Jahr gab es eine bemerkenswerte Premiere. Erstmals setzten die Veranstalter auf die akustische Unterstützung durch eine Beschallungsanlage und so sorgte eine große PM5D-Digitalkonsole von Yamaha am FOH-Platz für den rechten Mix.

**Dipl.-Ing. Günther Konecny**

## Chronik der Passionsspiele

Nach vielen leidvollen Monaten, hervorgerufen durch den Dreißigjährigen Krieg, große Armut und insbesondere die Pest, flehten die verzweifelten Bewohner Oberammergaus im Jahre 1633 Gott um Hilfe an und gelobten, dem Herrn zum Dank ein Passionsspiel auszutragen. Alle zehn Jahre sollten das Leben, der Tod und die Wiederauferstehung von Jesus Christus nachgespielt werden. Tatsächlich, so die Überlieferung, forderte die Seuche von diesem Zeitpunkt an keine neuen Opfer mehr – und so

lösten die Bewohner ihr Versprechen zu Pfingsten des folgenden Jahres ein und spielten auf einer Bühne auf dem Friedhof direkt über den Gräbern der jüngsten Pestopfer das Leben Jesu Christi nach.

Mit steigendem Bekanntheitsgrad wurden auch immer größere Bühnen benötigt. Daher kam es 1815 zur Neuschaffung einer Bühne im Empire-Stil mit flankierenden Annas- und Pilatus-„Häusern“ und Seitengassen. Außerdem gab es neue Dekorationen. Noch im selben Jahrhundert kam es zu einem abermaligen Bühnenausbau durch den international renommierten Münchner Theaterarchitekt Carl Lautenschläger (Abtrennung der seitlichen Häu-

ser, Neorenaissance-Fassade, technische Modernisierung), Teilüberdachung der Sitzplätze, Neuinszenierung im Hoftheaterstil mit naturalistisch-historisierenden Bühnenbildern und Kostümen. Zu den 40 Vorstellungen kamen damals nicht weniger als 124.000 Zuschauer. Die gedeckte Zuschauerhalle besteht aus einer Eisengerüstkonstruktion mit sechs hohen Rundbögen, ist nach vorne zur Freilichtbühne offen und fasst 4.200 Zuschauer. Im Unterschied dazu agieren die Darsteller weiterhin auf der Bühne unter freiem Himmel. Für die Aufführungen des Jahres 2000 wurde die Zuschauerhalle überholt und bietet nun Platz für 4.700 Zuschauer. 1930 wurde die Bühne zum dritten Mal neu

gebaut, diesmal mit einem monumentalen Erscheinungsbild.

2010 ging das Passionsspiel in die 41. Saison ihres Bestehens. 2.000 Dorfbewohnerinnen und Dorfbewohner vernachlässigten ein ganzes Jahr lang ihr Privat- und Berufsleben, um sich mit Leib und Seele diesem Projekt zu verschreiben. Am Ende brachten sie es auf sage und schreibe 105 Vorführungen sowie fünf öffentliche Previews, wobei jede der Vorstellungen acht Stunden dauerte, inklusive einer dreistündigen Pause. Im Grunde handelt es sich bei diesem epochalen Großereignis um ein Laienspiel, denn die Oberammergauer Bürger haben allesamt keine professionelle Schauspiel Ausbildung und es dürfen nur Bürger aus Oberammergau mitwirken, die dort mindestens 20 Jahre ansässig sind.

## Die epochale Neuerung: Elektroakustik

Im Jahr 2010 gab es eine noch nie dagewesene Besonderheit: Denn zum ersten Mal überhaupt wurde in Oberammergau eine Beschal-



Foto: Passionsspiele Oberammergau 2010/Brigitte Maria Mayer

lungsanlage eingesetzt. Angesichts der langen Tradition der Passionsspiele überrascht es kaum, dass einige Dorfbewohner von der neuen Technologie erst überzeugt werden mussten.

„Bislang mussten die Zuschauer ein Textbuch zu Hilfe nehmen, um den Dialogen folgen zu können, da die Darsteller nur in Bühnennähe gut zu hören waren“, erklärt **Michael Kennedy**, der 2010 als Toningenieur für die Passionsspiele arbeitete. „Als entschieden wurde, in diesem Jahr zum ersten Mal Tontechnik einzusetzen, reagierten ein paar Mitwirkende mit Skepsis. Denn ihrer Ansicht nach habe es ja 300 Jahre lang auch ohne Verstärkung ganz gut funktioniert. Doch unser höchstes Gebot war es ohnehin, die Audiotechnik so unauffällig wie möglich zu gestalten. Wir haben großen Respekt vor der Tradition der Spiele, und so konnten wir selbst die größten Skeptiker schon für uns gewinnen, noch bevor die erste Vorstellung vorüber war.“

## Das Equipment

Das Equipment wurde von der Münchener Niederlassung der Veranstaltungstechnik-Firma **Neumann&Müller** gestellt. Zum Lieferumfang gehörten unter anderem ein **Yamaha PM5D** mit zwei **MY16EX-EtherSound-Karten** und einer **MY16MD64-MADI-Karte** sowie 13 Stück **P4500-Leistungsverstärker** und zwei Paar **Aktivmonitore vom Typ MSP5**.

„Das Schauspiel besteht aus einer Reihe einzelner gespielter Szenen, die von Erzählungen und Musikstücken eingerahmt und untermalt werden. Für die musikalische Begleitung sorgen ein Orchester, ein 60-köpfiger Chor und einige Solisten“, so Michael weiter. „Eine quasi ‚unsichtbare‘ Beschallungsanlage für eine **40 Meter breite Bühne** zu realisieren, welche die akustische Richtungsartung stets aufrecht erhält, egal, welcher Mime gerade spricht, und die darüber hinaus gewährleistet, dass auch in der hintersten Reihe, 60 Meter von der Bühne entfernt, die Sprachverständlichkeit gut bleibt – das war eine große Herausforderung.“

Um allen Anforderungen gerecht zu werden, mussten Michael Kennedy und der Sounddesigner des Spektakels, **Rudolf Pirc** von Neumann&Müller, einige Hürden nehmen. Hierzu gehörte zum Beispiel die Mikrofonierung von mehr als 100 Sprecherrollen plus einer großen Anzahl Sendemikros. Auch der Sound des Orchesters, das in einem tiefen Orchestergraben unterhalb der Bühne spielte, musste natürlich bei allen Zuschauern im Saal gleichermaßen gut ankommen. Es gab Szenen, bei denen mehrere hundert Darsteller gleichzeitig auf der Bühne waren.

Die Umsetzung war möglich, da das PM5D über 44 Inputs verfügt – davon 13 für das Orchester und sieben für die Sendemikrofone. Außerdem gab es eine Mixtur aus Richt- und Grenzflächen-

### Splendor 90

- 90 extrem starke 3 Watt LEDs
- RGBW Farbmischung
- vergleichbar mit 250 Watt Gasentladungslampe
- LED Lebensdauer 50.000 Stunden
- kleines, kompaktes Gehäuse
- besonders leichte Ausführung



### DTS Nick 600 Zoom

- einer der hellsten kompakten LED-Moving Heads
- 13° - 40° motorisierter Zoom
- RGBW Farbmischung
- Farbtemperatur linear von 2800 °K bis 6500 °K regelbar
- LEDs durchschnittliche Lebensdauer: 100.000 Stunden
- 18 DMX-Kanäle

Auch als FAR (FREE AXIS ROTATION / freie Achsenrotation ohne Anschlag) erhältlich



### DELTA 10 F LED

- 240 LEDs (60 rote, 60 grüne, 60 blaue, 60 weiße) mit gesamt 19.500 Lumen
- ideal für großflächige Beleuchtungen
- hellster LED Fluter seiner Klasse
- Schutzklasse IP65



### DELTA 10 R ZOOM LED

LED Moving Head RGBW mit 240 x Rebel LEDs (60 rote, 60 grüne, 60 blaue und 60 weiße)

- keine Farbbränder
- perfekte Farbmischung
- 3 Farbmischungsarten RGB, CMY, HSV
- linear Zoom von 15° bis 40°
- 18 DMX Kanäle
- Gesamtleistung: 480 Watt

Auch als FAR (FREE AXIS ROTATION / freie Achsenrotation ohne Anschlag) erhältlich



**www.m-s-v.eu**

M.S.V. Musik-Sound-Vertriebs GmbH  
Wirtschaftsstraße 14  
A-2201 Hagenbrunn IZ

Tel: 02246 28229  
Fax: 02246 28214  
Email: office@m-s-v.eu



Foto: Passionsspiele Oberammergau 2010/Brigitte Maria Mayer

**Bei dieser Zahl von Darstellern, die akustisch stark dämpfend wirken, war eine akustische Verstärkung unumgänglich notwendig geworden**

Mikrofonen für die Schauspieler und den Chor. 40 gemischte Szenen waren in der Konsole vorprogrammiert worden.

„Bei der ersten Szene handelte es sich um eine Start-Szene. Sie löste eine Art übergreifenden Pult-Recall aus. Alle Parameter wur-

den also auf jene Werte zurückgesetzt, die vor dem Beginn der Vorstellungen benötigt wurden“, erklärt Michael. „Danach wirkten sich die meisten Szenen-Recalls lediglich auf die Fader- und DCA-Stellungen aus. So konnte ich eine große Anzahl von Fader-Bewegungen automatisieren (Chor

ein/aus, Orchester DCA ein/aus und so weiter). Gleichzeitig war es mir noch immer möglich, zum Beispiel die EQ-Einstellungen zu verändern, um auf tagesspezifische Unregelmäßigkeiten einzugehen. Oder ich konnte im Falle von defekten Mikrofonen ganze Kanäle einfach abschalten.“

Zwar waren Effekte weitgehend unnötig (und auch unerwünscht), aber es wurde ein virtuell-analoger EQ mit Yamahas VCM-Technologie in den Orchester-Mix inseriert, um diesem ein wenig mehr Wärme zu verleihen.

Bei einem Spiel, das sechs Monate dauert und das teils unter freiem Himmel ausgetragen wird, mussten wichtige Geräte wie das Mischpult extrem zuverlässig sein.

„Unsere Konsole lief fast durchgehend von Mitte April bis Oktober 2010 und das in einem Gebäude, welches zumindest in Bezug auf die Wetterfestigkeit eher einer Open-Air-Bühne gleicht. Die Temperaturen reichten von Minusgraden bis in die hohen Dreißiger, und dennoch machte das Pult seinen Job prima“, erklärt Michael Kennedy.

„Das PM5D eignete sich bestens für das Passionsspiel, und die Bedienung war super. Besonders gefallen hat mir die Preview-Funktion, mit der ich eine Szene vorausschauen und diese nach Belieben editieren und abspeichern konnte, ohne die aktuelle Szene zu beeinträchtigen oder gar die Proben oder Vorstellungen zu unterbrechen.“

Foto: Passionsspiele Oberammergau 2010/Brigitte Maria Mayer



**Bei manchen Szenen waren mehrere hundert Darsteller auf der Bühne**