

Die letzte Schauspiel-Premiere der Salzburger Festspiele am Landestheater war die am besten gelungene und spektakulärste. Alle waren sich einig: Die Salzburger Festspiele haben damit einen späten Höhepunkt der Saison 2014 gesetzt.

**Dipl.-Ing. Günther Konecny**  
(Text), **Bernhard Müller** (Fotos)

Die Gruppe 1927, von der Regisseurin und Textautorin Suzanne Andrade und dem Trickzeichner Paul Barritt 2005 gegründet und geführt, entwickelte einen unverwechselbaren Stil, indem sie Schauspiel mit projizierter Zeichentrick-Animation verbindet und dabei Live-Musik, Film und Bewegungstheater integriert. Die schottische Mitbegründerin der Gruppe 1927 schrieb auch den Text für das Stück, der an Motive von Gustav Meyrinks Roman „Der Golem“ aus dem Jahr 1915 anknüpft. Paul Barritt steuerte für diese völlig neuartige Aufführungsform Animation, Design und Filmsequenzen bei. „Golem“ ist eine Koproduktion der Gruppe 1927 mit dem Young Vic in London und dem Théâtre de la Ville in Paris.

Die Basis des Stückes bildet eine jüdische Sage aus dem 18. Jahrhundert, der zufolge ein Rabbi den Golem aus Lehm erschaffen und ihn dann zum Leben erweckt hat. Er sollte ihm am Sabbat die Arbeit abnehmen. Anfang des 20. Jahrhunderts griff der Schriftsteller Gustav Meyrink den Stoff auf und machte 1915 daraus sein Buch „Der Golem“. Das britische Ensemble 1927 nahm das Buch als (vage) Vorlage für ihr gleichnamiges Theaterstück.

Von Meyrinks Roman war in dieser Inszenierung allerdings nur mehr wenig zu finden. Sein Roman sollte bloß als Ausgangspunkt dienen, wie Regisseurin Suzanne



**Ein Höhepunkt bei den Salzburger Festspielen 2014**

## Uraufführung von „Golem“ in der Version der „Gruppe 1927“

Andrade in einem Interview erklärt. Sie verlegte den Golem in eine Welt, in der Technologie und Marktwirtschaft davor stehen, die Kontrolle über die Gesellschaft zu übernehmen.

### Der Inhalt

Robert Robertson, die Hauptfigur, ein wenig eigenartig, interessiert sich fast nur für Computer. Bei einem Freund kauft er sich einen Golem, der ihm im Haushalt zur Hand gehen soll. Das läuft anfangs auch prima, bis eines Tages der bisher stumme Golem plötzlich zu sprechen anfängt und langsam beginnt, die Rollen zu vertauschen. Er ist es nun, der Robert anschafft und nach und nach die Kontrolle über seinen Meister gewinnt. In seiner Naivität legt sich Robertson trotzdem ein „Update“ für Golem zu. Diese neue, perfektere Version des Golems nimmt aber noch mehr Einfluss auf Roberts Leben. Am Ende beherrscht der „Golem Version II“ das gesamte soziale,

berufliche und gesellschaftliche Leben. Jeder will seinen eigenen Golem haben. Sogar den Partner sucht Golem aus. Immer radikaler wird die freiwillige Gehirnwäsche einer Generation, die die Gefahr von „Whats App“ und „Facebook“ dramatisch unterschätzt. Die Geister, die man rief, ziehen längst alle Fäden. Und niemand merkt es so richtig, denn endlich macht man nichts mehr falsch. Golem III schließlich ist ein Chip, der eingepflanzt wird. Garantiert schmerzfrei wird man frei für den Konsum, frei von eigenen Entscheidungen, frei von Verantwortung und frei vom Denken selbst.

### Die Botschaft des Stückes ist klar:

Es regt dazu an, sich Gedanken zu machen über die Zukunft der Menschen. Wird die Bevölkerung irgendwann von Robotern gelenkt oder gar durch sie ersetzt, weil sie die Arbeiten schneller, besser und effizienter erledigen können und inwieweit beginnt der Mensch selbst in einer Welt, die

zunehmend von Technik, Maschinen und Wirtschaft kontrolliert wird, seine Menschlichkeit und seine Bedeutung zu verlieren? Neu mögen diese Gedanken nicht sein, aber ihre Umsetzung in der neuartigen Darstellungsform beeindruckt und macht nachdenklich.

### Die Realisierung der Produktion

Bei dieser Aufführungsform gibt es auf der Bühne keine Dekorationselemente außer einer großen, weißen Projektionsleinwand. Vor diese Leinwand agieren die Darsteller wie im Stummfilm. Vor dem projizierten Hintergrund treten die Protagonisten auf der Stelle und simulieren dabei das Schreiten, während hinter ihnen Häuserzeilen wie aus einer Londoner Vorstadt vorbeiziehen oder die Trickfigur des Golem – die es nur gezeichnet gibt – mitwandert. In der handwerklich perfekten Show steigen die Bühnendarsteller aus Leinwandprojektion heraus



Verschmelzung von Realität und Animation



Robert wandert mit Golem



Auch aus der Wand heraus wird gespielt



Die Projektionen eröffnen beeindruckende Szenenbilder

und erzeugen in der Überschneidung dieser zwei Realitätsebenen raffinierte Bildkompositionen. Zwei Schauspieler trinken projizierte Absinth-Bottiche durch reales An-den-Halmen-Saugen leer. Oder: Der Rauch einer echten Zigarette steigt als bloß projizierter blauer Dunst in die Höhe. Oder: An einer roten Ampel bleibt Robert stehen, lässt die Autos an sich vorbeirauschen. Sein Golem ist dabei ein mit ihm auf der Leinwand über kunterbunte Straßenzüge mitstolperndes Lehmännchen. In einem Einkaufszentrum fahren er und sein Golem mit Fahrstühlen und Rolltreppen nach oben, unten, links und rechts. Und all dies geschieht – das ist das Beeindruckende – vor einer weißen Wand, auf welche die zahlreichen Animationen geschickt eingeblendet werden, wie etwa der Golem, der erst aus Plastilin besteht und später dann zum gelben Cartoon mutiert. Das – animierte – Wesen aus Lehm bewegt sich zunächst etwas

hölzern. Bereits die zweite, weiterentwickelte Version kann jedoch schon hüpfen und sogar fliegen. Am Ende sieht Robin selbst wie ein Golem II aus. Ben Whitehead verleiht dem Golem die Stimme, Andrade steuert weitere Stimmen bei. Die flotte Musik ist wesentlich – links spielt ein Schlagzeug, rechts ein Elektro-Piano. Mehr Instrumente sind nicht im Einsatz. Die fünf Darsteller – Esme Appleton, Will Close, Lillian Henley, Rose Robinson und Shamira Turner – musizieren und spielen hinreißend und mit viel Begeisterung, wobei die unglaublich präzise Interaktion mit den Bildanimationen verblüfft. Die Projektionswand bestand aus bis zu 5 Teilen, die in der Tiefe gestaffelt auf der Bühne aufgestellt waren. Es gab in der Wand eine Türöffnung und darüber sowie links und rechts weitere fensterartige Öffnungen. Da ja das Bühnenbild nur aus Projektionen bestand, gab es kein sonst übliches Bühnenlicht, son-

dern das Projektionsbild wurde selbst als Lichtquelle verwendet. Jene Stellen, an denen sich ein Akteur befand, wurden dabei als Kreise, Ovale oder Rechtecke über das animierte Bild gelegt. Je nach Beleuchtungssituation der Szene wurden diese Felder auch eingefärbt. Die Inhalte der Animationen wurden zu 100 Prozent von der Künstlergruppe 1927 vorgefertigt. In einer sehr aufwändigen Probenzeit von bis zu 6 Monaten wurde von der Gruppe jeder Clip sowie die Inszenierung entwickelt. Es musste ja jede Szene präzise durchgespielt werden, um die perfekte Synchronität zwischen agierenden Menschen und den Animationen zu erzielen. Das komplette Stück wurde bereits in England durchgespielt und beinahe fertig auf der Bühne des Landestheaters wiederaufgenommen. Die Adaption im Landestheater und technische Leitung wurde dort von den Salzburger Festspielen wahrgenom-

men, denn im Sommer hat das Landestheater Ferien und ist nicht besetzt. In dieser Zeit wird das Landestheater von den Salzburger Festspielen gemietet. Auch die Kostüme wurden von der Gruppe 1927 selbst entworfen und in Eigenregie hergestellt. Projiziert wurde von der gesperrten Mittel-Loge des Landestheaters aus, wo auch die komplette Technik für die Videozuspielung installiert war.

Eingesetzt wurden:

- 1 Barco FLM R22 als Hauptprojektor mit Schallschutzgehäuse
- 1 Panasonic PT-D8000 als Übertitel-Projektor
- 1 Apple Mac Pro + Catalyst HD als zuspieldender Medienserver.

Gespielt wurde auf Englisch mit deutschen Übertiteln. Dazu wurde der komplette Text ins Deutsche übersetzt und mit dem Übertitel-Projektor auf eine Projektionswand vor dem Bühnenportal projiziert.