

# Culture meets Coder

<b>Institution:</b>	Atze Musiktheater gGmbH
<b>Kultursparte:</b>	Kindermusiktheater
<b>Ansprechpartner:</b>	Klaus Fermor
<b>Telefon:</b>	030-45797974
<b>E-Mail/Web:</b>	k.fermor@atzeberlin.de / www.atzeberlin.de
<b>Name des Projekts:</b>	Digital Heroes

## Problemstellung:

Kommunikationstool, Vernetzungstool, Vermittlung künstlerischer Inhalte, interaktive Spielwiese.

## Projektbeschreibung:

Das ATZE ist Deutschlands größtes Musiktheater für Kinder im Kindergarten- und Grundschulalter. Rund 75 Prozent der jährlichen Zuschauer\*innen sind Kinder, die im Rahmen von Kita oder Schule unsere Veranstaltungen besuchen. Dadurch stellen Lehrer\*innen und Erzieher\*innen die größte Gruppe an Ansprechpartner\*innen in den täglichen Kommunikationsabläufen dar.

In den Kollegien und Teams der Schulen und Kitas vollzieht sich derzeit schrittweise ein Wechsel hin zu einer Generation, die in weiten Teilen vielfältig digital kommuniziert. Unser Wunsch ist es, für diese Zielgruppe ein innovatives digitales Tool zu entwickeln, das Formen findet, die Kunstform Musiktheater sinnlich und vor allem spielerisch zu transportieren.

Geschaffen werden soll eine digitale Abbildung des künstlerischen Programms des ATZE Musiktheaters, mit dem man den Figuren der Stücke begegnen, mit ihnen in Interaktion treten und virtuell in ihre Welt eintauchen kann.

Für dieses Tool soll eine Konzeption sowie ein Prototyp entwickelt werden. Dieser Prototyp soll sich auf die Inszenierung „Albirea. Nur ein Kind kann die Welt retten“, die Ende Oktober 2019 uraufgeführt wird, konzentrieren und Ausgangspunkt sein für eine sukzessive Erweiterung auf andere Stücke aus dem Repertoire.

Mit dem Stück beschreiten wir ab Herbst 2019 bereits künstlerisch neue Wege im Bereich Digitalisierung und Virtualität.

Das Fantasy-Singspiel von Thomas Sutter und Sinem Altan wird von Marc Jungreithmeier / STUDIO6 maßgeblich mit einem virtuellen Bühnenbild und Video-Mapping gestaltet. Viele Schauplätze der Inszenierung entstehen am Computer in einer dreidimensionalen Umgebung. Im speziellen Verfahren des 3D-Videomappings sind die Übergänge zwischen realem und virtuellem Bühnenbild fließend. So sind die Darsteller\*innen nicht nur auf der Bühne präsent, sondern auch Teil der virtuellen Welt. Dieses Konzept soll in der Entwicklung des Prototyps aufgenommen und weiterentwickelt werden. Sowohl ein inhaltliches Konzept als auch umfangreiches digitales Material stünde damit bereits zur Verfügung.

Vorstellbar ist, dass das Tool zusätzlich zum breiten theaterpädagogischen Angebot des ATZE Musiktheaters auch als Unterrichtsmaterial verwendbar ist und somit parallel zum Digitalpakt Schule inhaltlich einen wichtigen Beitrag zur künstlerischen und digitalen Bildung leisten kann.

Bislang konzentrieren sich die finanziellen und personellen Ressourcen des ATZE Musiktheaters im Bereich Kommunikation in vielfältigen und hochprofessionell umgesetzten klassischen Werbestrategien wie Print, Pressearbeit, Website und Social Media. Hinzu kommen – zugeschnitten auf die besonderen Herausforderungen im Umgang mit den Institutionen Schule und Kita – zahlreiche Aktivitäten, die auf die persönliche Kommunikation, den persönlichen Kontakt mit den einzelnen Lehrer\*innen und Erzieher\*innen abzielen.

Das digitale Tool würde es zudem ermöglichen, den Pädagog\*innen eine moderne Kommunikationsform des Informierens, Interagierens und Vernetzens zur Verfügung zu stellen, dabei die besonderen inhaltlichen und kommunikativen Ansprüche der Pädagog\*innen berücksichtigen und die Lehrer\*innen und Erzieher\*innen sehr viel zielgerichteter als bisher ohne die Umwege über die institutionellen Strukturen erreichen zu können.

Mit diesem Tool gehen wir beispielhaft neue Wege in der Vermittlung künstlerischer Inhalte an das Zielpublikum von Kindertheater --> die Pädagog\*innen und nicht zuletzt die Kinder selbst.

## Zielsetzung:

Integration, Vernetzung, direkte Ansprache ohne Umwege (Institutionen), Verbesserung Inhaltsvermittlung, Kommunikationsverbesserung mit Zielgruppen, Beitrag zu künstlerischer und digitaler Bildung, Erweiterung der theaterpädagogischen Angebote (Unterrichtsmaterialien)

## Zielgruppe:

Kinder im Kindergarten- und Grundschulalter, Lehrer\*innen, Erzieher\*innen, Pädagog\*innen