

Culture meets Coder

Institution:	Atze Musiktheater gGmbH
Kultursparte:	Kindermusiktheater
Name des Projekts:	"Digital Heroes" / Albirea Onlinespiel (http://www.atzeberlin.de/Quelle-der-Weisheit/)
Themen:	Browsersgame, Kommunikationstool, Vermittlung künstlerischer Inhalte, Interaktion

Projektbeschreibung

Ausgangslage:

Das ATZE ist Deutschlands größtes Musiktheater für Kinder im Kindergarten- und Grundschulalter. Rund 75 Prozent der jährlichen Zuschauer*innen sind Kinder, die über Kita oder Schule unsere Veranstaltungen besuchen. Lehrer*innen und Erzieher*innen bilden somit die größte Gruppe an Ansprechpartner*innen. Bislang konzentrieren sich die finanziellen und personellen Ressourcen des ATZE für Kommunikation in vielfältigen Werbestrategien (Print, Pressearbeit, Website und Social Media). Hinzu kommen Aktivitäten, die auf die direkte Kommunikation mit Lehrer*innen und Erzieher*innen abzielen. Während sich die klassische Werbung an Entscheidungsträger richtet, soll ein digitales Kommunikationsangebot Kindern einen unmittelbaren Zugang zum Theater ermöglichen. Begleitend zur Aufführung des Stücks „Albirea. Nur ein Kind kann die Welt retten“ sollte daher ein digitales Tool eingeführt werden. Das Fantasy-Singspiel ist mit einem virtuellen Bühnenbild gestaltet. Viele Schauplätze der Inszenierung entstehen am Computer in einer dreidimensionalen Umgebung. Mittels 3D-Video-mapping sind die Übergänge zwischen realem und virtuellem Bühnenbild fließend.

Zielsetzung:

Ergänzend zu den Werbestrategien und zum breiten theaterpädagogischen Angebot des ATZE sollte ein digitales Tool entstehen, welches es Kindern ermöglicht, den Figuren der Stücke zu begegnen, mit ihnen zu interagieren und virtuell in ihre Welt einzutauchen. Die Spieler*innen werden so in das Stück eingeführt und zu einem Besuch des Theaters ermuntert. Angelegt als Prototyp, sollte das Tool auch auf andere Stücke aus dem Repertoire übertragen werden können.

Zielgruppe:

Kinder im Grundschulalter, Lehrer*innen, Erzieher*innen, Pädagog*innen

Lösung: Online-Spiel in Form eines digitalen Wimmelbildes

Spieler*innen erschließen sich die Welt Albireas über ein Browsersgame. Drei Szenen aus dem Stück dienen als Spielwelten. In ihnen sind Objekte versteckt, die eingesammelt werden und schließlich - wie im Theaterstück - ein Rätsel preisgeben. Spätestens der Besuch des Theaters bringt die Auflösung! Als Belohnung für den Spielerfolg erhalten die Kinder Gewinne mit Bezug zum Spiel: ein Ausmalbild, ein Bildschirm-Hintergrundbild sowie einen Stundenplan.

Umsetzung:

Ideenfindung	Präsentation des Themas auf der re:publica im Mai 2019, Diskussion erster Ideen
Vorbereitung	Angebotseinholung und Briefing
Umsetzung mit	Movact UG (Berlin)
Konzeption	Identifikation des Zielformats (digitales Wimmelbild) Abstimmung der Spiel-Anmutung in Anlehnung an die Inszenierung Entwicklung des Storyboards, Konzeption der audiovisuellen Inhalte und Texte, Programmierung
Launch	Integration in die Website des ATZE Musiktheaters, Bewerbung über Onlinekanäle des ATZE

Lessons learned:

Auf Basis unserer Erfahrungen aus dem Konzeptionsprozess raten wir zu folgender Vorgehensweise:

- Frühzeitige und eindeutige Festlegung, Klärung und Verteilung der Aufgaben (Storyboard, Gestaltung, Animation, technische und inhaltliche Zuarbeit, etc.)
- Aufstellen eines gemeinsamen, verbindlichen Zeitplans
- Verpflichtender Aufführungsbesuch des Auftragnehmers als Teil des Auftrags/Angebots
- Mehrfache, regelmäßige Meetings mit allen im Projektverlauf wichtigen Akteur*innen

Kontakt: Öffentlichkeitsarbeit / Spielentwicklung: Valeska Graffé v.graffe@atzeberlin.de
Projektleitung: Klaus Fermor k.fermor@atzeberlin.de
<http://www.atzeberlin.de>