

CASE STUDY

**Aktion
MENSCH**



DIE PARTNER AUF EINEN BLICK



Kulturelle Vielfalt leben

dialogus

Dialogus - Kulturelle Vielfalt leben e.V.:

- Verein für Kunst, Kultur, Toleranz und Inklusion
- Betreiber einer interaktiven Holzkunst-Mitmachausstellung
- Initiiert Workshops und Projekte für soziale Teilhabe und interkulturellen Dialog



**STARTPUNKT
MEDIA**

Startpunkt Media:

- Technische Konzeption und Umsetzung des Projekts
- 12 Jahre Erfahrung mit Medienproduktion und virtueller Studioteknik
- Kreative Multimedia-Projekte von der Idee bis zum Live-Einsatz

ZIELE

- Traditionelles Handwerk durch digitale Medien neu erlebbar machen
- Technik zum Anfassen, Ausprobieren und Mitgestalten
- Inklusion ermöglichen durch barrierefreie Formate
- Neue Zielgruppen für analoges Handwerk begeistern

ERGEBNISSE

- Digitale Bühne mit analogen Elementen erfolgreich vereint
- Mitmachformat für alle Altersgruppen geschaffen
- Technik und Storytelling wecken Begeisterung und Teilhabe
- Übertragbares Konzept für Kultur und Bildung entwickelt

DIGITALE BÜHNE FÜR EIN ANALOGES HANDWERK

Wie ein bedrohtes Handwerk durch digitale Kreativität neues Publikum gewinnt.

Kontext und Motivation

Das traditionelle Puppenspiel ist ein kulturelles Handwerk mit langer Geschichte und gleichzeitig ein gefährdetes Kulturgut. Immer weniger Menschen lernen oder erleben es aktiv, obwohl es erzählerisch, handwerklich und künstlerisch großes Potenzial bietet.

Durch ein von Aktion Mensch e.V. und Cultural Bridge gefördertes Projekt konnten wir eine neuartige Idee testen: Wie kann das klassische Puppenspiel neu gedacht werden und gleichzeitig digital, inklusiv und multimedial sein?

Das Ziel des Projektes

Das Projekt mit dem Namen „Everybody needs a puppet“ soll eine digitale Übersetzung einer analogen Kunstform sein. Gemeinsam haben wir folgende Ziele verfolgt:

- **Multimediales Format**, das traditionelle Handarbeit und moderne Technik vereint.
- **Zugänglichkeit für neue Zielgruppen**: durch technische Möglichkeiten Inklusion und Barrierefreiheit fördern.
- **Vorfürungen zur Makers United**, eine Mitmachausstellung für Kunst, Kultur und Technik.
- **Erhalt und Weiterentwicklung** des kulturellen Erbes „Puppenspiel“ als Teil der Kulturhauptstadt Chemnitz 2025.

Umsetzung und Zusammenarbeit

Neben Dialogus haben wir mit Carolene Yawa Ada, eine Londoner Puppenspielerin und -bauerin, Ingeborg Weinberg, eine Puppenschnitzerin aus Hohnstein, und Pavel Ruzyak aus Prag, Geschichten-Entwickler für das Puppentheater, interdisziplinär und co-kreativ zusammengearbeitet.

Bei den Workshops und Aufführungen haben gleichermaßen behinderte und nicht-behinderte Personen mitgewirkt.



Analoge Puppenbühne mit digitaler Greenscreen-Technik



Virtuelles Bild für das Publikum, inklusive Aufzeichnung

Unser Beitrag

Zum Auftakt des Projekts haben wir in zwei Workshop-Sessions gemeinsam verschiedene Bühnenaufbauten erprobt und uns virtuelle Bühnenbilder und Requisiten überlegt. Anschließend haben wir die virtuellen Hintergründe gestaltet sowie Animationen und Soundeffekte umgesetzt. Insgesamt sind 9 digitale Drehbücher mit jeweils mehreren Szenen entstanden.

Für den Einsatz auf der Messe haben wir ein technisches Setup entworfen und bereitgestellt, das den besonderen Anforderungen des Puppenspiels gerecht wird. Ein professionelles Mini-Studio bestehend aus zwei Kameras, Laptop mit Studio-Software, Greenscreen, Licht- und Mikrofontechnik.

Das Ergebnis

Zur Makers United, ein Festival für kreative Köpfe und innovative Technologien, präsentierten wir erstmals unseren Prototypen einer virtuellen Puppenbühne.

Der Bühnenaufbau verband verschiedene Formen des Puppenspiels – Marionetten, Handpuppen und Table-Top-Puppen – mit moderner Greenscreen-Technik. Die Spielerinnen arbeiteten mit grünen Ganzkörperanzügen, so genannten Morphsuits, mit denen sie bequem stehen konnten, während sie im finalen Bild unsichtbar blieben.

„Das Publikum sah nicht nur das Ergebnis, sondern auch, wie es entstand.“

Das technische Setup war so gestaltet, dass es den gesamten Entstehungsprozess sichtbar machte: Das Publikum verfolgte das digitale Bühnengeschehen auf einem großen Monitor, konnte aber jederzeit einen Blick hinter die Kulissen werfen und die Spielerinnen live vor dem Greenscreen erleben. Dieser doppelte Blick lud zum Staunen ein und motivierte viele Besucher, die digitale Bühne selbst auszuprobieren.

Die digitale Bühne bot zudem unterschiedliche Möglichkeiten für eine barrierefreie Vorstellung: Untertitelung, Gebärdendolmetschen, Audiobeschreibung, Audioverstärkung und eine einfache Bedienung der Bühnenbilder über ein programmierbares, bebildertes Steuerpult. So konnten Kinder, behinderte und nicht-behinderte Personen gleichermaßen Teil der Aufführungen werden.

Wirkung und Mehrwert

Mit dem Projekt Everybody needs a puppet ist es uns gelungen, das analoge Puppenspiel mit virtuellen Bühnenbildern zu vereinen und eine Puppenbühne 2.0 zu entwickeln: visuell frisch und an heutige Sehgewohnheiten angepasst. Gleichzeitig bewahren wir die Werte des klassischen Puppenspiels: Haptik, Erzählkunst und Interaktion mit dem Publikum.

Wir konnten aufzeigen, dass analoge und digitale Kunst keine Gegensätze sind, sondern sich perfekt ergänzen. Statt der bisher statischen Welt, konnte das digitale Puppenspiel dank technischer Möglichkeiten ganz neue Freiheiten gewinnen und wurde letztlich zum Erlebnisraum für alle Menschen.

Unser Fazit

Wir glauben: Technik ist nicht nur dazu da, um das analoge Handwerk zu konservieren, sondern durch die neuen Möglichkeiten zu transformieren, es digitaler, inklusiver und zugänglicher zu machen. Und dadurch völlig neu erlebbar. Wir von Startpunkt Media verstehen die Digitalisierung nicht als Selbstzweck sondern als Multiplikator an Möglichkeiten. Mit digitalen Medien lassen sich analoge Welten neu entdecken, die Sichtbarkeit erhöhen und eine breitere Akzeptanz schaffen für Kulturgüter, die vielleicht bald in Vergessenheit geraten.



Jan Haubensack
Projektleiter

„Startpunkt Media hat offen, kreativ und zielgerichtet die vielfältigen Aspekte des Projektes umgesetzt und ein wunderbares Ergebnis geschaffen, das Inklusion, Tradition und Digitales verbindet.“