

***Third Call*: Ein Sight-Specific Kunstvideospiele als Highlight des neuen Bereichs Digitaltheater am Badischen Staatstheater Karlsruhe**

Wie wäre es, allein die Gänge des Theaters zu erkunden und dabei die Architektur im Zeitraffer zu erleben? Das Medienkunstwerk *Third Call* des Karlsruher Künstler:innenkollektivs VOLNA macht es möglich! Die Architektur des Theatergebäudes wird zur Kulisse eines einzigartigen Videospiele. Kunst, Theater und Gaming verschmelzen in dieser ersten Kooperation mit der UNESCO City of Media Arts und verwandeln ab 9. November für den Rest der Spielzeit immer vor den Vorstellungen das Neue Entrée am Badischen Staatstheater Karlsruhe in ein Portal zur virtuellen Welt!

Third Call ist ein First-Person-Videospiel, das auf den Architekturplänen des Badischen Staatstheaters basiert. Die Grundidee des Spiels ist die Erschaffung eines digitalen Werkes als Kunst-am-(Um)Bau, bei der die Kunst, wie der Bau selbst, virtuell erscheinen, aber auch eine reale Dimension haben. Thematisch steht das Spiel im Zusammenhang mit der umfangreichen Modernisierung und Sanierung des Theatergebäudes, die derzeit durchgeführt wird. Das Spiel greift die Verschmelzung alter und neuer Theatergebäude auf und lässt interaktive Portale entstehen, durch die die Spieler:innen navigieren, während sie sich durch ein ständig umgestaltetes Theater bewegen. Durch die Erkundung der Theaterarchitektur im Zeitraffer erleben sie die Dynamik und den Wandel des Theaters.

Die Aufgabe der Spieler:innen besteht darin, innerhalb der durch drei Glockenschläge begrenzten Zeit durch das Labyrinth der Theaterkomplexe zu gehen, um ihren zufällig zugewiesenen Sitzplatz im virtuellen Zuschauerraum zu finden und somit eine Zeitreise durch verschiedene Epochen der Theaterarchitektur zu unternehmen. Dabei ist die Dramaturgie des Spiels so konzipiert, dass der Theaterraum nicht nur als traditionelle Bühne dient, sondern jede:n Zuschauer:in des heutigen und insbesondere des zukünftigen Theaters als aktive:n Teilnehmer:in – oder sogar als Protagonist:in – ins Zentrum des Geschehens stellt.

Third Call besticht durch eine postrealistische Ästhetik, die die bestehende Architektur des Badischen Staatstheaters in neuer Intensität erfahrbar macht. Die detaillierte Ausarbeitung der aktuellen Gebäude wird mit einer originellen Vision zukünftiger öffentlicher Räume verknüpft. Das Spiel entwirft eine futuristische Vorstellung der architektonischen Entwicklung, die überrascht und fasziniert, indem es die Grenzen zwischen Realität und digitaler Fantasie auflöst. So eröffnet *Third Call* eine immersive, virtuelle Welt, die unmittelbar zugänglich ist und in der architektonische Formen auf visionäre Weise weitergedacht werden.

Third Call wurde mit der Unreal Engine entwickelt und bietet realistische Spezialeffekte sowie originelles Sounddesign. Die Spielmechanik ist so konzipiert, dass sie einfach und intuitiv ist. Mit einer Spieldauer von maximal 8 Minuten können die Spieler:innen das Spiel von jedem Punkt im Theater aus beginnen und fortsetzen. Dieses Design ermöglicht eine nahtlose Interaktion des Publikums vor den Vorstellungen und garantiert, dass jede:r neue Spieler:in leicht einsteigen kann.

Das Spiel von VOLNA zählt zu den Pilotprojekten des neu geschaffenen Bereichs Digitaltheater, der ab der Spielzeit 2024/25 als Kompetenzzentrum die bestehenden fünf Sparten des Badischen Staatstheaters unterstützt. Mit *Third Call* positioniert sich das Staatstheater als Vorreiter in der Erschaffung hybrider digitaler Theatererfahrungen.

Seit 2019 präsentiert die UNESCO City of Media Arts Karlsruhe digitale, interaktive und virtuelle Kunst im öffentlichen Stadtraum mit dem Ziel, Medienkunst für Bürger:innen und Gäste der Stadt erlebbar zu machen. Der Schwerpunkt liegt sowohl inhaltlich als auch durch die eingesetzten Medien und Methoden in der Auseinandersetzung mit den Nachhaltigkeitsaspekten der Agenda 2030 der Vereinten Nationen.

Seit der Gründung von VOLNA im Jahr 2016 widmen sich die Künstler:innen Snezhana Vinogradova und Nikita Golyshev der raumgreifenden Kunst und der Erforschung interdisziplinärer Praktiken. Ihre Arbeiten verbinden verschiedene Technologien und reichen von ortsspezifischen Projekten und szenografischen Gestaltungen bis hin zu großangelegten Lichtinstallationen und kinetischen Werken. Unter diesen Projekten nehmen innovative digitale Ansätze eine bedeutende Rolle ein, insbesondere in der Schaffung von virtuellen Räumen, die das Erlebnis von Raum und Kunst neu definieren.



www.volna-media.com

BADISCHES STAATSTHEATER KARLSRUHE

Ausstellungseröffnung
9. November 2024, 18:00

Standort
Neues Entrée
Badisches Staatstheater
Karlsruhe
Hermann-Levi-Platz 1,
76137 Karlsruhe

Laufzeit
9.11.2024 – 26.7.2025
vor den Vorstellungen

Eine PC-App des Spiels steht zum Download auf volna.ltch.io bereit.



Gefördert im Rahmen des Projektförderprogramms für Medienkunst der UNESCO City of Media Arts Karlsruhe

Credits
Konzept und Entwicklung:
VOLNA
Musik: Szdát

Pressebilder herunterladen

Videos herunterladen

Kontakte

Badisches Staatstheater
Barbara Schöneberger
(Pressereferentin)
Barbara.Schoeneberger@staatstheater.karlsruhe.de

Lucas Bauer
(Ltr. Sanierungskommunikation)
Lucas.Bauer@staatstheater.karlsruhe.de

VOLNA
Snezhana Vinogradova
sne@volna-media.com