Richtlinie zum „Software-Sprint“

Bodua

Schlussbericht

Zuwendungsempfänger:

Sabine Wieluch

Das diesem Bericht zugrundeliegende Vorhaben wurde mit Mitteln des Bundesministeriums für Bildung und Forschung unter dem Förderkennzeichen 01IS23S41 gefördert. Die Verantwortung für den Inhalt dieser Veröffentlichung liegt beim Autor.

Kurze Darstellung der Aufgabenstellung und Motivation

Bodua ermöglicht es der freien Szene auch ohne großes Budget digital-interaktive Stücke zu produzieren und Aufführungen und Themen möglichst vielen neuen Menschen zugänglich zu machen.

Für experimentelle Theatergruppen ist es sehr wichtig, viele unterschiedliche Möglichkeiten sehr schnell testen und ausprobieren zu können. Darum ist entsprechend eine sehr flexible Softwarelösung nötig. Interaktive digitale Inhalte in eine Theateraufführung zu nutzen ist nit nur inhaltlich spannend, sondern eröffnet auch Menschen das Theater, für die eine Aufführung bisher durch Einschränkungen nicht gut zugänglich war (zu laut, zu schnell, zu schwierige Sprache, etc).

Die wichtigsten Meilensteine der Umsetzung waren dabei:

- Initiale Testsession mit Theaterkollektiv Henrike Iglesias um neue, wichtige Features festzulegen und die großen bisherigen Probleme zu identifizieren.
- Grundlegende Überarbeitung des ursprünglichen Prototypen hin zu einem modularen Softwaredesign.
- Entsprechende UX Überarbeitung.
- Implementierung der erarbeiteten neuen Features (u.a. Bilderupload & -Tausch, Überarbeitetes Medien-Preloading, Überarbeiteter Login, Feedback des Ladezustands aller Spieler*Innen).
- Regelmäßige Testsessions und kurze Evaluation mit Theaterkollektiv oder anderen Testpersonen.

Beitrag des Projektes zu den Zielen der Förderinitative „Software-Sprint“

Digital-Interaktive Bühnenperformances werden von kleinen Kollektiven leider kaum umgesetzt, da es wenig passende Software gibt, die eine einfache Durchführung ermöglicht. Aber gerade die kleinen Kollektive setzen sich oft mit wichtigen Themen der Gesellschaft auseinander, die von großen Produktionen nicht beachtet werden. Bodua bietet hier eine kostenlose, selbst-host und -erweiterbare Lösung um der freien Szene eine Umsetzung solcher interaktiven Performances zu ermöglichen. Entsprechend ermöglicht die Software auch die einfache Integration um zusätzliche Inhalte wie Untertitel (Fremdsprache/einfache Sprache) oder anderweitige unterstützende Inhalte auszuspielen.

Ausführliche Darstellung der Ergebnisse

Welche konkreten Ergebnisse hast Du erzielt? Konnten alle Meilensteine erreicht werden? Welche zusätzlichen Erkenntnisse hast Du aus der Projektarbeit gewonnen, auch im Hinblick auf die Begleitung durch die Open Knowledge Foundation?

Bodua wurde mit Webtechnologien umgesetzt, wobei der Fokus auf Modularität gesetzt wurde, damit es möglichst einfach ist die Software um weitere Interaktionsarten zu ergänzen.

Der Ablauf der Softwarenutzung ist wie folgt: teilnehmende Zuschauer*Innen scannen mit ihrem Smartphone einen QR Code und werden auf eine Website geleitet. Diese fragt nach Rechten für Tonausgabe, setzt sich dann in den Vollbildmodus und spielt die interaktiven Elemente aus wie beispielsweise ein Bild, ein Geräusch oder eine Umfrage.

Das Controlpanel zum Steuern und Erstellen der Performanceabläufe ist ebenfalls eine Website, die für die Benutzung mit Chrome optimiert wurde (Leider bietet aktuell nur Chrome die Möglichkeit Web-MIDI zu nutzen, was die einfache Ansteuerung von Bühnentechnik erlaubt und auf diese kann Bodua nicht verzichten). Eine oder mehrere Personen des Theaterteams können über dieses Controlpanel dann die einzelnen Cues editieren und aktivieren. Zusätzlich gibt es noch die Möglichkeit einzelne Cues in Szenen zu gruppieren um eine bessere Übersicht zu gewährleisten.

Das Controlpanel bietet außerdem eine Übersicht aller verbundener Smartphones und gibt eine visuelle Übersicht darüber, ob die aktuell ausgelöste Cue auf den Smartphones geladen wurde.

Die Smartphones und das Controllpanel kommunizieren via socket.io mit dem Server, was eine schnelle, moderne und über alle Geräte nutzbare Verbindung darstellt.

Im Rahmen der Förderung wurden alle Meilensteine erreicht. Bei den regelmäßigen Testsessions wurde klar, dass noch weitere Arbeit am Projekt nötig sein wird um eine möglichst einfache Nutzung zu gewährleisten. Eine Weiterarbeit am Projekt ist geplant.

Zielgruppe, Nutzen und mögliche Weiterentwicklungen

Die Zielgruppe von Bodua sind kleine Performancegruppen, die gerne mit digital-interaktiven Elementen für ihre Performances experimentieren möchten. Dies kann dann sowohl die Einflussnahme auf Inhalte der Performance sein, aber auch mögliche accessibility Features wie das Einblenden von Text oder Farbige Symbolen, um das Geschehen auf der Bühne für mehr Menschen zugänglich zu machen.

Die open-source Stellung des Projekts ist hier essentiell um eine Erweiterung der Software durch unterschiedlichen Interaktionsarten zu ermöglichen.

Die Kooperation mit dem Theaterkollektiv Henrike Iglesias wird auch künftig für die Weiterentwocklung von Bodua fortgesetzt und ist aktuell auch konkret in Planung. Auch persönlich konnte das Wissen über Webentwicklung stark erweitert werden.

Kurze Darstellung der Arbeiten, die zu keiner Lösung geführt haben

Es gab keine Arbeiten, die zu keiner konkreten Lösung führten.

Kurze Angabe von Präsentationsmöglichkeiten für mögliche Nutzer

Bodua (mittlerweile umbenannt zu “arci”) wurde hier veröffentlicht:
https://github.com/bleeptrack/arci
Das Theaterstück “Flames to Dust” wurde mit Bodua/arci umgesetzt:
https://vimeo.com/791897178

Kurze Erläuterung zur Einhaltung der Arbeits- und Kostenplanung

Die Arbeits- und Kostenplanung konnte wie geplant umgesetzt werden.

Kurze Darstellung von etwaigen Ergebnissen bei anderen Stellen

Es gab in der Förderphase keine für Bodua relevanten Ergebnisse bei anderen Stellen.