

Pressemitteilung

Mit der freundlichen Bitte um Veröffentlichung

26. April 2018

Auf der Suche nach Essens zweiter Realität

Vom 8. bis 30. Juni läuft die Spielphase des mixed reality Games „Der Spalt“

Essen. Seltsame Dinge geschehen in Essen. So wollen Menschen mitten auf der A40, die die Stadt in Nord und Süd spaltet, einen Linienbus gesehen haben, der wie aus dem Nichts aufgetaucht und sofort wieder verschwunden sei. Schnell macht in der Stadt das Wort vom „Geisterbus“ die Runde. Nur was steckt dahinter? Fake News? Oder vielleicht doch ein Riss in der Realität? Die auf solche Vorfälle spezialisierte Agentur: SPALT (Spezialagentur für Alternierende Territorien) soll gemeinsam mit den Bürgerinnen und Bürgern erforschen, was es mit dem Bus auf sich hat. Dieser, davon sind die Leute von SPALT überzeugt, sei Teil einer parallel verlaufenden Realität und in dieser Realität müsse etwas vorgefallen sein, das den Bus für kurze Zeit in unsere Dimension durchbrechen ließ. Doch nicht nur das: In der Stadt tauchen an verschiedenen Stellen Artefakte aus der zweiten Realität auf. Um der Sache auf den Grund zu gehen, stellt die Agentur den Essener Bürgerinnen und Bürgern eine App zur Verfügung, mit deren Hilfe sie anhand der spärlichen Informationen, die über die Passagiere des Busses vorliegen, deren Identitäten im Stadtraum nachverfolgen können und so die fehlenden Daten liefern, die die Agentur benötigt, um das Bild zu vervollständigen. Alle sollen mithelfen, unsere Realität zu sichern!

Zum Abschluss seiner Grillo-Jubiläumsspielzeit macht das Schauspiel Essen den Essenerinnen und Essenern ein ungewöhnliches Geschenk. Ähnlich wie bei Spielen wie „Ingress“ oder „Pokémon Go“ legt das **mixed reality game „Der Spalt“** eine unsichtbare zweite Realität über den Stadtraum und lädt alle Mitspielerinnen und Mitspieler dazu ein, **vom 8. bis 30 Juni** per App in die Fußstapfen verschiedener Charaktere zu treten und in einer hybriden Realität ein- und auszugehen. Allein oder in kleineren Gruppen erleben sie eine komplexe Story an öffentlichen und nicht öffentlichen Orten in unterschiedlichen Essener Stadtteilen – dezentral und zeitlich flexibel.

Um das Spiel spielen zu können, benötigt man die Spalt-App, die man sich ab Anfang Juni kostenfrei entweder in den gängigen App-Stores (sowohl für Smartphones mit Android als auch IOS) oder unter www.spalt.xyz herunterladen kann. (Auf Windows-Smartphones wird das Spiel leider nicht verfügbar sein.) **Spielstart ist am Freitag, dem 8. Juni.** Im Rahmen des diesjährigen Kulturpfadfestes wird an diesem Tag von 17 – 21 Uhr die erste **Mobile Forschungsstation** auf der „Freiheit“ (Essen Zentrum, Platz auf der Brücke über die A40 südlich des Hauptbahnhofs) stehen. Hier wie auch an den später an anderen Orten aufgebauten Mobilien Forschungsstationen kann man sich persönlich von Mitarbeiterinnen und Mitarbeitern der Organisation SPALT die Nutzung der App erklären lassen.

Zudem gibt es am **Sonntag, dem 10. Juni ab 11:15 Uhr im Café Central International** im Grillo-Theater ein **Offenes Tutorial**, bei dem sich die Macher des Spiels vorstellen sowie die Installation der App und erste Schritte erläutern.

Eine weitere Anlaufstation während der Spielphase ist **das Offene SPALT-Headquarter in der Maxstraße 54**. Hier bekommt man an unterschiedlichen Abendterminen (Dauer jeweils eine Stunde) in Form eines theatralen Live-Events die Gelegenheit, mehr über den Hintergrund von SPALT zu erfahren, man lernt Mitarbeiterinnen und Mitarbeiter der Organisation kennen und arbeitet gemeinsam mit ihnen in Form eines Workshops an der Erforschung der rätselhaften Vorgänge in Essen. Außerdem hat man die Möglichkeit, persönlich in die Nutzung der App eingeführt zu werden und Zugang zu einer Spezial-Mission zu erhalten. Der Eintritt zum Offenen Headquarter beträgt € 10,00; Karten sind regulär im TUP-TicketCenter oder über das Online-Ticketing erhältlich.

Zum Abschluss der Spielphase lädt das Schauspiel Essen am **Samstag, dem 30. Juni ab 20 Uhr ins Grillo-Theater** ein. Unter dem Titel „**SPALT: Abschluss-Communiqué und After Game Lounge**“ beendet SPALT seine Forschungsarbeit in Essen und gibt allen Mitspielerinnen und Mitspielern die Gelegenheit, noch einmal das Team der Organisation zu treffen, sich über das finale Ergebnis der Forschungen zu informieren sowie die Spielzeit und den Abend gemeinsam bei Getränken und Musik im Café Central International ausklingen zu lassen. Der Eintritt ist frei.

Das mixed reality game „Der Spalt“ haben Christiane Hütter und Sebastian Quack von Invisible Playground entwickelt. Das Spiel ist powered by Toto, eine Software der Nebelflucht GmbH. Inszenierung und Story: Christiane Hütter, Game Design: Sebastian Quack, Software und Spielmechanik: Markus Schubert, Videografie: Lukas Friedrich, Szenografie und Design: Nina Lund Westerdahl, Dramaturgie: Florian Heller.

Vom Ensemble des Schauspiel Essen wirken mit: Thomas Büchel, Stefan Diekmann, Ingrid Domann, Alexey Ekimov, Henriette Hölzel, Floriane Kleinpaß, Ines Krug, Stefan Migge, Philipp Noack, Jan Pröhl, Sven Seeburg, Rezo Tschchikwischwili, Silvia Weiskopf, Jens Winterstein.



Das mixed reality game „Der Spalt“ wird gefördert von der Kunststiftung NRW.

Das Schauspiel Essen dankt der Ruhrbahn GmbH für die Drehgenehmigung.

Weitere Infos zum Spiel, alle Termine der Mobilien Forschungsstation und des Offenen Headquartiers sowie die Antworten auf häufig gestellte Fragen unter www.schauspiel-essen.de oder www.spalt.xyz

Pressekontakt:

Martin Siebold
Leiter Presse- und Öffentlichkeitsarbeit
T 02 01 81 22-236
F 02 01 81 22-211
martin.siebold@tup-online.de

