

A person is seen from behind, reaching out towards a large, illuminated, blue and purple flower-like structure. The structure is composed of many small, glowing points, giving it a digital or pixelated appearance. The person is standing in a dark space, and the overall scene is illuminated by the light from the structures. The title text is overlaid on the top right of the image.

EXPERIENCE & EVENT DESIGN *2025/2026*

avedition

Katharina Stein

PUBLIC

EVERYTHING IS CONNECTED – CAN COMMUNITY BE DESIGNED?

ONTO[STORY] GMBH – OFFICE FOR
TRANSFORMATION & STORYTELLING, COLOGNE



Location

studio trafique, Cologne

Client

onto[story] GmbH – Office for Transformation & Storytelling, Cologne

Month / Year

August 2024

Duration

2 events in 2 days

Awards

Bronze (Best Formats Event)
at BrandEx 2025

Dramaturgy / Architecture / Design

onto[story] Petra Lammers, Cologne

Lighting

Jan-Christoph Hermann, Gründau

Media

onto[story] GmbH – Office for Transformation & Storytelling, Cologne

Music

Matt Flores, Dusseldorf

Artists / Show acts

Felix Barwitzki; Zejhun Demirov; Anna Sophie Deters; Jeanette Klein; Anna Marienfeld; Sandra Schwarzmänn; Lucia Zhai; Jorma Wagner; Simone Younossi; Petra Lammers (Yuuki)

Others

Sophie Heggemann, Christian Prison (Technical support); Jana Schiffl, Barbara Gazeas-Dumont (Project direction); Alexandra Tamayo (AI development Hank the dog)

Photos

onto[story] GmbH – Office for Transformation & Storytelling, Cologne



Unsere Welt ist dynamisch, die Herausforderungen so komplex, dass kaum jemand sie vollständig versteht, geschweige denn einfach lösen kann. Trotzdem verpacken wir Lösungsansätze und Ideen gerne in klassische Helden-geschichten. Doch angesichts der heutigen Herausfor-derungen stößt die einfache Erzählform an ihre Grenzen. Es braucht neue Narrative und Formen der Zusammenar-beit, um komplexe Themen verständlicher und greifbarer zu vermitteln und zu bewältigen.

EIN THEATER-EXPE- RIMENT VERMITTELT DIE KRISEN UNSE- RER ZEIT UND SUCHT NACH NEUEN NARRATIVEN.



Our world is dynamic and the challenges are so complex that hardly anyone fully understands them, let alone is able to find a simple solution. Even so, we like to recount poten-tial solutions and ideas as traditional hero stories. However, in the face of current challenges, the simple narrative form is stretched to the limit. New narratives and forms of coopera-tion are required that convey complex topics in a more un-derstandable and tangible manner in order to master them.

On this basis, onto[story] developed a live laboratory and an interactive experiment that uses theatrical means to enable communication, gather perspectives and open up new courses of action. Protagonists interacted with each other and with the public in eleven scenes. The virtual nar-rator Yuuki, alongside an AI-controlled dog, VR actors, a "collaborative lady" and a traditional heroic character were all part of the staging. During the dynamic rehearsals, the story was developed further, fine-tuned and finally present-ed in two public events.



Deshalb hat onto[story] ein Live-Labor und interaktives Experiment entwickelt, das mit theatralen Mitteln Austausch ermöglicht, Perspektiven verbindet und neue Handlungs-räume eröffnet. In elf Szenen agierten Protagonist:innen miteinander und mit dem Publikum. Neben einer klassi-schen Heldenfigur waren die virtuelle Erzählerin Yuuki, ein KI-gesteuerter Hund, VR-Akteure und die „Collaborative Lady“ Teil der Inszenierung. Während der dynamischen Proben wurde die Story weiterentwickelt, geschärft und schließlich in zwei öffentlichen Veranstaltungen umgesetzt.

Die virtuelle Erzählerin, live gesteuert durch KI-Motion-Tracking, übernahm als „Master of Ceremony“ die drama-turgische Führung. VR-Akteure bildeten einen digitalen Chor, ihre Bewegungen wurden in Echtzeit projiziert und erweiterten das Bühnengeschehen. Sie traten zeitweise aus ihren Rollen heraus und ergänzten die Performance. Ziel war eine kollaborative Dynamik, in die auch das Publikum einbezogen wurde.



Mit „Everything is connected“ ist der Prototyp eines For-mats entstanden, das demokratische Diskussionen als inter-aktives Event und nachhaltiges Theaterstück erfahrbar macht. Gemeinsam mit dem Publikum, VR und KI werden neue Erzählweisen und ein vielstimmiges Narrativ erkundet. Drei Teams arbeiten auch weiterhin an den Themen Nach-haltigkeit, Demokratie und Formatentwicklung – die Agen-tur begleitet und unterstützt sie hierbei langfristig.

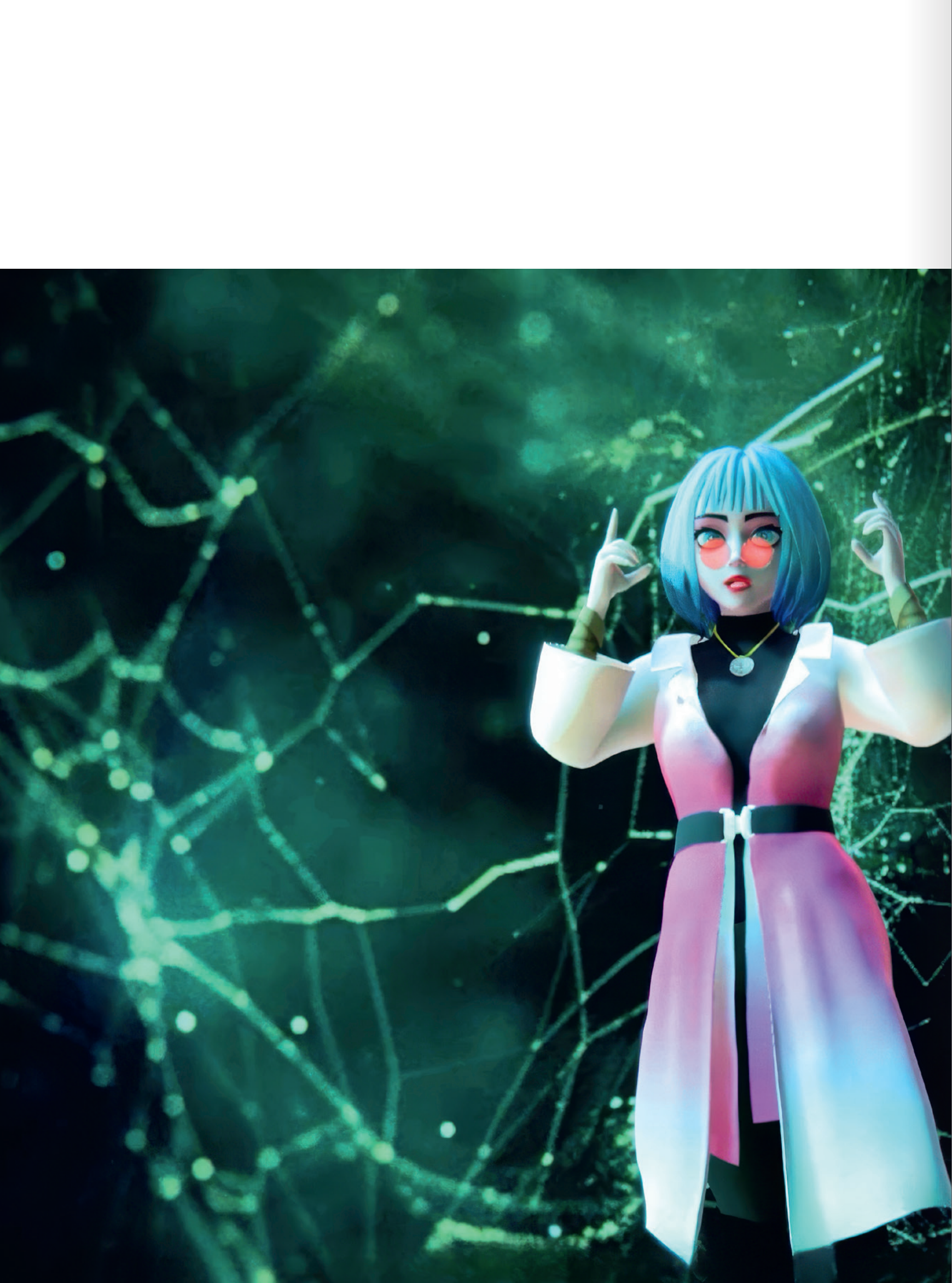


A THEATRE EXPERI- MENT EXPRESSES THE CRISIS OF OUR AGE AND LOOKS FOR NEW NARRATIVES.

The virtual narrator, controlled live through AI motion tra-cking, took on the role of dramaturgic director as "Master of Ceremony". VR actors formed a digital choir, with their movements projected in real time, extending the stage ac-tion. They occasionally stepped out of their roles and added to the performance. The aim was a collaborative dynamic that also incorporated the public.

"Everything is connected" resulted in the prototype of a format that makes it possible to experience democratic discussions as an interactive event and sustainable theatre piece. New ways of recounting and a many-voiced narrative were explored together with the public, VR and AI. Three teams continue to work on the topics of sustainability, demo-cracy and format development – the agency is supervising them and providing them with long-term support in this.





EMPLOYEES

YUUKI – AN AI EXPERIENCE
ONTO[STORY] GMBH – OFFICE FOR
TRANSFORMATION & STORYTELLING, COLOGNE

**AI is really not ethical!
That's why I decided to
connect my brain to an AI.**

Location
Hotel Berlin, Berlin

Client
Takeda Pharma Vertrieb GmbH &
Co. KG, Berlin

Month / Year
April 2024

Duration
2 days

Awards
Gold (Video Storytelling) at Galaxy
Awards 2024; Gold (Use of Artificial Intel-
ligence) at Bea World Awards 2024;
Gold (Internal Communication) at PR
Report Awards 2024; Gold Medal (Events)
at Montreux Awards 2025; Silver (Best
Creation, Innovation and Discovery) &
Bronze (Best Community Engagement) at
ICE Awards Europe 2024; Bronze (Best
Internal Communications During a Brand
Development Project) at Transform Awards
Europe 2025

Direction / Coordination
onto[story] Petra Lammers, Cologne

Lighting
Jan-Christoph Hermann, Gründau

Media
BILDQUADRAT GmbH, Dusseldorf

Music
Matt Flores, Dusseldorf

Others
EXCIT3D GmbH, Solingen

Photos
onto[story] GmbH – Office for Transforma-
tion & Storytelling, Cologne



EIN AVATAR ALS TESTIMONIAL, TEAMMITGLIED UND INTERAKTIVES FORMAT FÜR EINE NEUE LERNKULTUR MIT KI.

Künstliche Intelligenz revolutioniert die Arbeitsweise in Unternehmen und ermöglicht eine effizientere Nutzung von Ressourcen. Doch die rasante Entwicklung stellt traditionelle Lernmethoden vor neue Herausforderungen. Statt starrer Schulungsformate braucht es eine Lernkultur, die auf Neugier, Zusammenarbeit und den Austausch individueller Expertise setzt – unabhängig von Hierarchien.

Artificial intelligence is revolutionising the ways companies work and enabling a more efficient use of resources. However, its rapid development is presenting traditional learning methods with new challenges. Instead of rigid training formats, a learning culture is required that is based on curiosity, cooperation and the sharing of individual expertise – independent of hierarchies.

In order to foster this change at Takeda Pharma, onto[story] developed an interactive format that makes it possible to experience the use of AI in everyday working life in a playful manner. The idea was to use AI not only as a topic but also as content and as a method. The centrepiece was the virtual protagonist Yuuki – a digital avatar that acted as a testimonial, storytelling character and expert. She created a collaborative learning environment as a gamified live escape room experience and encouraged the participants to use AI tools. Diversity played a central role in this: the open, interactive approach resulted in a forum for communication and joint discoveries. The aim was to treat AI not only as a topic but also to anchor it as an integral part of the learning process.

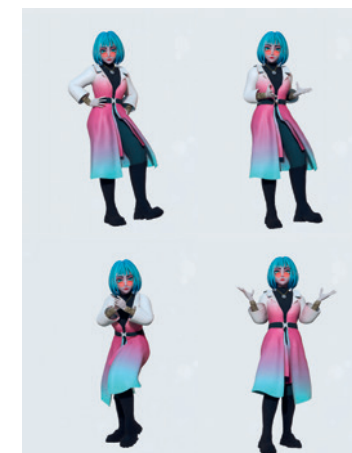


AN AVATAR AS A TESTIMONIAL, TEAM MEMBER AND INTERACTIVE FORMAT FOR A NEW LEARNING CULTURE WITH AI.

Um diese Veränderung bei Takeda Pharma zu fördern, entwickelte onto[story] ein interaktives Format, das den Einsatz von KI im Arbeitsalltag auf spielerische Weise erlebbar macht. Die Idee war, KI nicht nur als Thema, sondern auch als Inhalt und Methode zu nutzen. Herzstück war die virtuelle Protagonistin Yuuki – ein digitaler Avatar, der als Testimonial, Storytelling-Figur und Expertin agierte. In einem gamifizierten Live-Escape-Room-Erlebnis schuf sie eine kollaborative Lernumgebung und motivierte die Teilnehmer:innen, KI-Tools zu nutzen. Diversität spielte dabei eine zentrale Rolle: Durch den offenen, interaktiven Ansatz entstand ein Raum für Austausch und gemeinsames Entdecken. Ziel war es, KI nicht nur als Thema zu behandeln, sondern sie als integralen Bestandteil des Lernprozesses zu verankern.

Yuuki was developed with the help of a motion capture AI app and interacted both live and virtually with the participants. She presented a virtual keynote, moderated discussions and guided over 400 employees through a scenario designed to promote cooperation and the creative handling of AI. She is now an official team member and drives the in-house use of AI forwards.

Yuuki's first international presence was as part of a three-day training session at Takeda Switzerland. She realised her escape room completely virtually for the first time at a digital event about the use of AI. The result was a new, interactive learning experience for over 2000 participants from Europe, the USA and Canada.



Yuuki wurde mithilfe einer Motion-Capture-KI-App entwickelt und interagiert sowohl live als auch virtuell mit den Teilnehmenden. Sie hielt eine virtuelle Keynote, moderierte Diskussionen und führte über 400 Mitarbeitende durch ein Szenario, das die Zusammenarbeit und den kreativen Umgang mit KI fördern sollte. Inzwischen ist sie offizielles Teammitglied und treibt die firmeninterne KI-Thematik voran.

Yuukis erster internationaler Auftritt fand im Rahmen einer dreitägigen Schulungssession bei Takeda Schweiz statt. In einem digitalen Event zur Nutzung von KI setzte sie ihren Escape Room erstmals vollständig virtuell um. Eine neue, interaktive Lernerfahrung für über 2.000 Teilnehmende aus Europa, den USA und Kanada.

