

121.1.2020

Die GeistAR, die wir rufen Sachbericht

Schulen	Gretel Bergmann Schule, Stadtteilschule Niendorf, Stadtteilschule Süderelbe und weitere Stadtteilschulen aus dem Netzwerk der Kulturagent*innen
Schüler*innen	ca. 125 Schüler*innen aus den Jahrgängen 5 bis 12
Kompliz*innen	Künstlerkollektiv Projektwerft, Sophia Hussain, Dominik Bliefert, Villa Mutzenbecher, Caroline Zimmermann, Rica Blunck, Charlotte Pfeifer, Pascal Fuhlbrügge, Katrin Bahrs, Katrin Rieber, Martin D'Costa, Christoph Steinhard, Miguel Ferraz, MOTTE Verein für stadtteilbezogene Kultur- und Sozialarbeit, Centro Sociale, Stadtteil Neuwiedenthal, Medienbunker Feldstraße, KRASS Festival
Kulturagent*innen	Katrin Ostmann, Eva Maria Stütting
Projektzeitraum	Okt. 2020 bis Juni 2022

Das Projekt wurde über die Trägerin conecco gUG – Kultur, Entwicklung und Management abgewickelt.

Das Projekt Die GeistAR, die wir rufen widmete sich in verschiedenen künstlerischen Prozessabschnitten der Erfindung, Gestaltung und digitalen Implementierung von Geistern in den analogen Raum und involvierte 125 Schüler*innen an 5 Hamburger Stadtteilschulen. Ziel war es, mit den SchülerInnen in verschiedenen künstlerischen Experimentierformaten kreative Gestaltungs- und Networkingtools und Technologien aus dem Bereich Augmented Reality (AR) auszuprobieren, um virtuelle Kreaturen selbst zu entwickeln und sie "zum Leben zu erwecken".

Aufgrund der Lernsituation und Kohortenregelungen während der Corona Pandemie wurde das Projekt in einzelnen Modulen mit kleineren Schüler*innen-Gruppen durchgeführt.

Besonders digital interaktive Lernorte wie Zoom, Gather Town, Mozilla Hubs, Spatial Chat und Teams spielten in Phasen des Distanzunterrichts für die Projektarbeit eine tragende Rolle. Sobald es die pandemische Lage zuließ, wurde die Chance ergriffen, auch im realen und öffentlichen Raum mit Publikum zu interagieren.

Die Ergebnisse der verschiedenen GeistAR Projekte wurden dokumentarisch auf der Projekt-Website zusammengeführt.

>> [HTTPS://ZWISCHEN-WELTEN.EU/](https://zwischen-welten.eu/) <<

Projektmodule

AR Kick Off

Den Auftakt bildete ein Augmented Reality und VR Workshop mit dem digitalen Künstlerkollektiv Projektwerft. Hier wurden den Projektbeteiligten Grundlagen der gestalterischen Arbeit mit digitalen Tools vermittelt. Wie setzt man Augmented Reality Objekte in den Raum? Wie kreierte man Triggerpoints, die die analoge Welt mit der digitalen Welt verbinden? Es wurde mit verschiedenen technischen Tools und APPS aus den Bereichen 3 D Scanning, Oculus Rift/Quest und Metaverse experimentiert. Diese Kick Off Veranstaltung bildete die Grundlage für die weitere Projektarbeit.

Immersion Kick Off

34 Schüler*innen der Jg. 11 und 12, 2 Lehrer*innen, Stadtteilschulen Niendorf

Die Regisseurin Sophia Hussain startet in verschiedenen beteiligten Projektkursen mit einer Einführung in die Immersionspraktik in den darstellenden Künsten und Medien.

Was bedeutet Immersion? Wie entwickelt man immersive Projekte? Was ist ein Narrative Space und was Virtual Reality? Im Anschluss wurden kleine, eigene Immersionsprojekte entwickelt und erprobt. Die Begegnungen und der Austausch mit den Jugendlichen findet ausschließlich im digitalen Raum einer eigens für den Zweck gebauten Gather Town statt.

Pflanzen GeistAR – Coding und Storytelling

10 Schüler*innen, 1 Lehrer*in, Stadtteilschule Niendorf, in Zusammenarbeit mit der MOTTE Verein für stadtteilbezogene Kultur- und Sozialarbeit

Online-Modul mit der Designerin und Programmierin Caroline Zimmermann. Die SchülerInnen wurden an die Grundlagen des Codings herangeführt und experimentierten mit Pflanzen und Sounds. Den Zimmer-Sukkulenten wurde eine eigene Geister-Stimme verliehen: mit einem Coding-Baukasten wurden den Pflanzen Soundfiles implantiert, die bei Berührung abgespielt wurden. Dabei ging es um die Erfindung der Pflanzengeister und die Anreicherung der analogen Realität durch die hidden Stories der Pflanzen.

Natur GeistAR und Monaden

7 Schüler*innen des Jg. 12, 1 Lehrer*in, Villa Mutzenbecher

Recherche mit der Hamburger Theatermacherin Sophia Hussain zum Thema Naturgeister, in Legenden, Mythen und Glaubensrichtungen. Welche Geister gibt es? Wo trifft man auf sie, was können sie, wie sehen sie aus und wie kommunizieren sie mit den Menschen? Dieses Modul fand als Closed Shop Labor in der Villa Mutzenbecher im Niendorfer Gehege statt. Die Live Veranstaltung konnte aufgrund von Corona nicht öffentlich durchgeführt werden. Die Ergebnisse wurden digital gesichert.

Gute GeistAR als Dienstleistung (Popup Shop)

20 Schüler*innen des Jg. 12, 1 Lehrer*in, Stadtteilschule Niendorf, im Centro Sociale und auf der Marktstraße im Karolinenviertel Hamburg

Ein Theaterkurs 12 der Stadtteilschule Niendorf gründete ein fiktives Dienstleistungsunternehmen mit ihnen selbst als Personal der „guten Geister“. Zielgruppe war eine Woche lang das zufällig vorbeikommende Publikum: vereinzelt, ausgehungerte Körper und Seelen im Hamburger Karolinenviertel. Dem Laufpublikum wurde von den Jugendlichen auf deren Wunsch ein zugeschnittenes Angebot aus Miniperformances und interaktiven Spielerlebnisse geliefert. So konnten lange vermisste Kommunikation und Begegnungen untereinander wieder zum Leben erweckt werden. Um eine größere Reichweite zu erzielen, gab es ebenso die Möglichkeit, sich während der Performance virtuell in einem Gather Town Shop zu treffen. Die Dokumentation des K-Markts wurde später Teil eines virtuellen Rundgangs durch das Schulgebäude (Mozilla Hub).

Metaverse Schutz GeistAR

25 Schüler*innen des Jg. 9, 1 Lehrer*in, Gretel Bergmann Schule

Die Theatermacherin und Choreografin Rica Blunck entwickelte mit den Schüler*innen der Gretel Bergmann Schule Schutz-Geister für die Marktstraße im Hamburger Karolinenviertel und setzte sie in der AR App Metaverse um. Über QR Codes erwachten die Geister für die Besucher zum Leben.

Hood GeistAR

19 Schüler*innen des Jg. 6, 1 Lehrer*in, Stadtteilschule Süderelbe und Stadtteil Neuwiedenthal/Hamburg

Mit den Schüler*innen der Stadtteilschule Süderelbe entwickelte Rica Blunck einen Stadteilrundgang, auf dem unterschiedliche Orte durch die Schüler*innen choreografisch begeistert wurden: durch Bewegungen, Rituale und Choreografien wurden die Seelen und Geister der Orte beschworen. Die Ergebnisse wurden in einer interaktiven Webseite mit Gaming Charakter zusammengeführt und so spielbar gemacht für die Schulöffentlichkeit.

ViktoriAnima:

10 Schüler*innen aus Jg. 5 und 6 aus den Netzwerkschulen, fux eG (ehemalige Viktoria Kaserne), Medienbunker Feldstraße

Eine side specific GeistAR Schnitzeljagd in der fux-Kaserne. Die Theatermacherin Charlotte Pfeifer und der Sounddesigner Pascal Fuhlbrügge entwickelten mit Schüler*innen die Geschichten der verborgenen Geister der historischen Viktoria-Kaserne. Dazu wurde die 150-jährige Geschichte des Hauses recherchiert und 9 Geister entwickelt, die die Seele des Gebäudes beschreiben. In Videoanimationen wurden diese Geister von den Schüler*innen dargestellt und mittels QR Codes als AR Geister im Haus verteilt. Die Besucher*innen konnten auf Geisterjagd gehen und die verborgenen Geschichten aufspüren. Als „Belohnung“ erhielten sie ein Kartenspiel, eine Art Quartett mit 9+1 Geistern.

Resümee

Digitale Begegnungsorte: Während des Projektverlaufes stellte sich aufgrund der Corona Situation immer wieder die Frage nach Begegnungs- und Kooperationsorten, sowie Präsentationsformaten. Digitale Räume wurden geschaffen und ausprobiert: in Gather Town und Mozilla Hubs trafen sich die Schülergruppen als Avatare und gestalteten ihre eigenen Realitätsräume. Die Unverbindlichkeit und Anonymität der digitalen Welten waren dabei sowohl Chance als auch Schwierigkeit. Es hat sich gezeigt, dass digitale Formate im besten Fall immer mit analoger Präsenz gekoppelt sind, um ein gemeinsames Erlebnis zu generieren.

Die modulhafte Architektur des Projektes ermöglichte eine große Spannweite an inhaltlichen und methodischen Ansätzen. Es entstanden vielfältige Ergebnisse auf den unterschiedlichsten Medien. Die Schüler*innen wurden Expert*innen für die Welt hinter der Welt: für verborgene Geschichten und die Seelen der Dinge. Im Projektverlauf wurden sie vertraut mit vielen verschiedenen technischen Tools, Apps und digitalen Räumen. Die beteiligten Künstler*innen schafften es, den beteiligten Jugendlichen spielerisch Zugänge zu ihrer eigenen Vorstellungskraft und Ausdruckstärke und gleichzeitig technisches Know How zu vermitteln.

Wir sind mit dem Projektverlauf sehr zufrieden, zumal es über lange Phasen kaum denkbar war, aufgrund der strengen Pandemiebestimmungen besonders an Schule überhaupt künstlerische Prozesse und Präsentationen mit Schüler*innen realisieren zu können. Durch ein notwendigerweise immer wieder flexibel nachsteuerndes Projektmanagement seitens der Projektleitung und der freundlichen Kooperation der LAG Kinder- und Jugendkultur inklusive einer großzügigen Projektlaufzeitverlängerung konnten wir dieses große Projekt modellhaft mit eindrucksvoll reichen und vielfältigen Ergebnissen zu Ende bringen und für eine zusammenfassende Dokumentation sorgen.