

Projektbeschreibung



„Zurück durch die Zukunft“ Aurichs verschwundene Orte virtuell entdecken

Die Nutzung von Computern, Smartphones, Tablets, usw. ist bereits zu einem selbstverständlichen Teil unseres Alltags geworden. Gerade für Jugendliche sind diese Medien aus ihrem täglichen Leben nicht mehr wegzudenken. Normalerweise steht dabei das reine Konsumieren für uns im Vordergrund und wir machen uns keine Gedanken darüber, was sich eigentlich hinter diesen Technologien verbirgt. Oft wird erst mit dem Wechsel von der Konsumenten- zur Produzentenebene ein reflektierter Umgang mit den „neuen“ Medien ermöglicht. Erst mit dem Erschaffen von beispielsweise eigenen virtuellen Orten, gewinnt man nicht nur einen Eindruck davon, wie diese Technologien funktionieren, sondern man eröffnet sich zudem einen ungeheuren virtuellen Gestaltungsspielraum.

Mit dem Projekt „Zurück durch die Zukunft“ möchte die Kunstschule miraculum den Beteiligten den Anstoß geben, einen Blickwechsel vorzunehmen und weg vom reinen Konsumieren, hin zum kreativen Gestalten mit neuen Medien zu kommen.

Die Kunstschule miraculum möchte mit dem Projekt „Zurück durch die Zukunft“ Jugendliche dazu animieren, sich mithilfe der sehr aktuellen „Virtual Reality“-Technik, mit der Geschichte und der Kultur ihrer Heimatstadt, bzw. ihres derzeitigen Wohnortes, auseinanderzusetzen. Als aktuellen und ortsbezogenen Ausgangspunkt, soll ein konkreter und sehr zentraler Ort in Aurich dienen – der Georgswall. Durch die Neugestaltung des Georgswalls in den letzten Jahren, ist dieser in Aurich in den Fokus der Öffentlichkeit gerückt und sorgt immer noch für reichlich Gesprächs- und Diskussionsstoff. Sei es die Qualität der Neugestaltung, die Dauer, deren Kosten oder auch die derzeitige Nutzung als Treffpunkt für diverse, nicht immer gern gesehene Gruppen – zahlreiche Zeitungsartikel und Leserbriefe zeugen von einem gewissen Unmut in der Bevölkerung und dem Wunsch nach mehr Bürgerbeteiligung.

Trotzdem haben sich bisher nur Wenige mit der Geschichte dieses Ortes auseinandergesetzt und längst nicht jeder Auricher weiß, dass der heutige Georgswall in vergangener Zeit die weit wichtigere Funktion eines Hafens innehatte. So wird auch von dem ehemaligen Hafen- und Speditionshäuschen, dem sog. „Pingelhus“ lediglich das wahrgenommen, was auch zu sehen ist: ein geducktes Häuschen mit Walmdach und Glockenturm. Dass das heutige Erdgeschoss eigentlich das Obergeschoss des Pingelhuses ist, wissen selbst nur wenige gebürtige Auricher. 1934 wurde das komplette untere Geschoss zusammen mit dem Hafen zugeschüttet und ist seitdem nicht mehr begehbar und wird es auch wohl nie mehr werden.

Genau an dieser Stelle können die neuen Medien unglaublich hilfreich sein: Mit einer Gruppe Jugendlicher soll das einstige Erdgeschoss in einem 3D-Programm nachgebaut und mit einer Virtual Reality-Brille virtuell begehbar gemacht werden. Dazu müssen die Jugendlichen im Vorfeld Recherchen zur Geschichte dieses Ortes anstellen, Pläne zeichnen und sich mit der Software auseinandersetzen, um schlussendlich diesen Ort virtuell neu zu erschaffen. Doch es soll nicht nur beim 3D-Nachbau dieses Raumes bleiben: Mit einer weiteren Gruppe soll die

Geschichte dieses Ortes lebendig werden, indem die Jugendlichen in selbst gedrehten Kurzclips, diese unterhaltsam und spannend darstellen. Diese Clips sollen in den virtuellen Raum integriert werden, um den Raum nicht nur begehen- sondern auch erlebbar zu machen.

Der so erschaffene Raum, wird gegen Ende des Projektes auch selbstverständlich der Öffentlichkeit zugänglich gemacht. An dem realen Ort, dem Pingelhus selbst, soll jeder die Möglichkeit erhalten, mittels der beeindruckenden VR-Technik zu einem verschwundenen Auricher Ort zu reisen – etwas, dass in der Realität so nicht möglich ist und somit das kulturelle Erbe sehr innovativ bewahrt.

Doch nicht nur der Blick in die Vergangenheit wird in diesem Projekt eine Rolle spielen auch die vielfach gewünschten Möglichkeiten zur Mitgestaltung werden berücksichtigt, indem der Georgswall im Spiel „Minecraft“ in seiner jetzigen Form nachgebaut wird und anschließend sowohl von den Jugendlichen, als auch der Öffentlichkeit kreativ und nach den eigenen Ideen und Vorstellungen umgestaltet werden kann.

„Minecraft“ funktioniert nach dem Lego-Prinzip und ist relativ einfach: der Spieler kann Konstruktionen aus zumeist würfelförmigen Blöcken in einer 3D-Welt bauen und sich in dieser Welt bewegen und sie erkunden. Der Kreativität sind dabei keine Grenzen gesetzt. In diesem Spiel wurden schon bedeutende Bauwerke und sogar ganze Städte mit beeindruckender Detailgenauigkeit nachgebaut. Im Projekt „Zurück durch die Zukunft“ soll der Georgswall nachgebaut und bei den öffentlichen Aktionen allen Interessierten zur Umgestaltung freigegeben werden.

Das Team der Kunstschule miraculum betritt mit diesem Projekt ein innovatives Neuland. Die Virtual Reality-Technik ist eine der aktuellsten Entwicklungen im Bereich der neuen Medien und absolut zukunftsweisend. Weder die VR-Technik, 3D-Programme oder Games spielten bisher eine Rolle in der Auricher Kunstschule. Das soll sich mit diesem Projekt ändern, da dieser Bereich ein enorm großes kreatives Potential bietet und zu einer zeitgemäßen Kunstschularbeit dazu gehören sollte. Außerdem stoßen diese Medien besonders bei Jugendlichen auf starkes Interesse - Jugendliche, die sonst vielleicht nie den Weg in die Kunstschule gefunden hätten und immer noch ein schwer zu erreichendes Publikum darstellen. Diese Jugendlichen möchten wir mit „Zurück durch die Zukunft“ dazu anregen kritischer, aufmerksamer und verantwortungsbewusster mit diesen Medien umzugehen und eine eigene, selbstbewusste Haltung zu finden. Denn erst wer eine eigene Meinung, eine Haltung für sich gefunden hat, ist auch motiviert seine Zukunft und seine Umgebung aktiv mitzugestalten. Wir sind davon überzeugt, dass Jugendliche, die sich mit ihrer unmittelbaren Kultur und Geschichte mithilfe von ansprechenden und zeitgemäßen Mitteln auseinandersetzen auch die Möglichkeit und Notwendigkeit von gesellschaftlicher Partizipation und kulturellem Engagement erkennen können.

Ein weiteres Ziel dieses Projektes ist aber auch der Abbau von Vorurteilen oder sogar Ängsten gegenüber Computerspielen und der virtuellen Realität. Um das zu erreichen, hat die gesamte Auricher Bevölkerung die Chance einen unzugänglichen realen Ort, virtuell zu begehen und sich die Möglichkeiten, die diese Technik zu bieten hat, von den Jugendlichen zeigen zu lassen. Außerdem erhalten sie die Möglichkeit der direkten Teilhabe, indem sie sich kreativ „austoben“ und den Georgswall endlich nach ihren eigenen Vorstellungen gestalten können. Wir

wünschen uns, dass vielleicht insbesondere ältere Menschen durch den geschichtlichen Hintergrund den Mut finden Neues auszuprobieren und toleranter gegenüber den neuen Medien zu werden. Die öffentlichen Aktionen können nicht nur die verschiedenen Generationen einander näher bringen, sondern wertschätzen auch die Arbeit der Jugendlichen in einer besonderen Art und Weise.

Mit Tim Bruns und Nikolai Neumayer befindet sich die Kunstschule miraculum in der glücklichen Lage, zwei Experten in den Bereichen 3D-Visualisierung, Virtual Reality und Film gefunden zu haben. Doch auch für diese beiden ist ein Projekt dieser Art neu und experimentell. Und auch wenn die Grundidee schon relativ konkret erscheint, ist das eigentliche Ergebnis noch relativ offen. Die Computerprogramme und die Kurzclips bieten den Jugendlichen enorm viele Gestaltungsfreiräume. Ebenso sind die Reaktionen und Beteiligungen der Öffentlichkeit weder plan- noch vorhersehbar. Es ist dennoch sehr gut vorstellbar, dass im Anschluss an dieses Projekt noch weitere „verschwundene“ Orte virtuell wieder begeh- und erlebbar gemacht werden können.

Als möglicher Kooperationspartner ist bereits die Realschule Aurich angefragt, die schon großes Interesse geäußert hat, sich mit einer Gruppe Jugendlicher zu beteiligen. Des Weiteren wäre die Archäologische Abteilung der Ostfriesischen Landschaft als Partner wünschenswert, die mit Plänen und Hintergrundwissen, sowie einem Zugang zum Pingelhus behilflich sein können. Ebenfalls ist eine Kooperation mit dem „znt – Zentrum Natur und Technik“ vorstellbar, die mit mehreren 3D-Druckern noch eine weitere mögliche Gestaltungsebene miteinbringen können.

Zum Zeitrahmen:

- Anfang Januar 2018 sollen die Planungen und Kooperationen konkretisiert und notwendige Dinge zur Umsetzung vorbereitet werden.
- Im Januar/Februar 2018 könnten Schnupperworkshops für interessierte Jugendliche durchgeführt werden
- Ab dem neuen Schulhalbjahr im Februar 2018 bis zu den Sommerferien Ende Juni 2018 soll das Projekt durchgeführt werden, das heißt die Jugendlichen müssen: Recherchen anstellen, sich mit den Programmen und der Technik vertraut machen, kurze Videoclips drehen (möglicherweise sogar kostümiert?), konkrete Sachen in den Programmen umsetzen, zusammenfügen und gestalten, sich eine ansprechende Präsentation überlegen usw....
- Ca. August/September 2018 sind dann die Aktionen/Präsentationen im öffentlichen Raum geplant, die öffentlich beworben werden und zur aktiven Bürgerbeteiligung aufrufen.
- Ende 2018 ist der Abschluss inklusive Auswertung vorgesehen, evtl. mit einer Abschlussveranstaltung.

Projektantrag Kunstschule miraculum der Stadt Aurich

„Zurück durch die Zukunft“ – Aurichs verschwundene Orte entdecken



Kosten- und Finanzierungsplan

AUSGABEN:

Personalkosten

Honorar Tim Bruns (3D-Animation, Virtual Reality)	4.200 €
Honorar Nikolai Neumayer (Film/Video)	4.200 €

8.400 €

Sachkosten

Werbekosten (geschätzt)	1.200 €
VR-Brille	449 €
VR-Ready-PC	1.599 €

3.248 €

Gesamt: 11.648 €

EINNAHMEN:

Beitrag Realschule Aurich	1.000 €
Stadt Aurich (Kunstschule Veranstaltungen)	1.148 €
Sparkassenstiftung Aurich-Norden	2.500 €
Landkreis Aurich	3.000 €
Ostfriesische Landschaft	4.000 €

11.648 €