

***Modul „AR-Hack“***

Die Trennung von Sequenz 3 und 4 im beispielhaften Verlaufsplan (s.o.) ist v.a. eine analytische, damit die unterschiedlichen Aspekte – Erstellung einer eigenen gestaltungspraktischen Arbeit bzw. eines Projektes auf der einen und der Verknüpfung dieser Arbeit/dieses Projektes an einen realen Ort auf der anderen Seite – verdeutlicht werden.

In der Konzepterarbeitung der Schülerinnen und Schüler erscheint diese Trennung teils als nicht zielführend, da die Werk-Kontext-Verknüpfung, die anhand von Applikationen zur Augmented Reality geschaffen werden soll, zu Beginn der Konzeptentwicklung mitgedacht werden muss.



**Arbeitsauftrag: Praktische Leistungsaufgabe**

Wie die Beispiele aus der zeitgenössischen Kunst im bisherigen Verlauf zeigen, sind viele Aspekte und Möglichkeiten von Cultural Hacking bzw. Urban Intervention nicht legal oder zu teuer und daher praktisch in Schule nicht durchführbar – virtuell aber schon!

Die dargestellte Aufgabe wird sich folglich darauf beziehen, Vorgefundenes bzw. die ‚Wirklichkeit‘, (kulturelle) Gegebenheiten digital zu ‚hacken‘. Es geht also darum, vorgefundene Wirklichkeit bzw. Gegebenheiten digital zu überarbeiten, in Frage zu stellen, zu kommentieren, sabotieren, zu verändern o.ä. und an den entsprechenden Gegebenheiten, Örtlichkeiten etc. erfahrbar zu machen.

Ein zentraler Aspekt ist hierbei die Realisierbarkeit, dass die geplante ‚Interventionen‘ an diesen (öffentlichen) Orten virtuell erfahrbar werden können. Ihre Aufgabe besteht also darin, zu einem Thema eine gestaltungspraktische Arbeit (gern auch eine Serie mit mehreren Arbeiten) zu entwickeln und umzusetzen, die digital (bspw. mittels Link/QR-Code/der App BiParcours oder ähnlichem) genau dort zu sehen ist, wo sie ursprünglich 'hingehört'. Ihr Projekt soll ein klares Thema haben und über ein Konzept verfügen, das schriftlich fixiert wird - ein „lustiger Kommentar“ zu einer Gegebenheit ist hier nicht ausreichend. ☺



Zur Inspiration: Beispiel für die Verbindung eines Kunstwerks an einem bestimmten Ort: (Kasseler Bahnhof: <https://www.youtube.com/watch?v=sOkQE7m31Pw> [15.12.2022])

**Arbeitsschritte:**

Bitte lesen Sie alle Arbeitsschritte der Reihe nach in Ruhe durch und beginnen Sie erst dann mit den ersten Schritten.

Achten Sie dabei darauf, dass einige der Schritte *parallel zum gesamten Arbeitsprozess* verlaufen, Sie also *diese die ganze Zeit über im Blick behalten müssen* – diese sind *kursiv* geschrieben!

* **Vorab-Inspiration:**

Schauen Sie sich die Ergebnisse und die Werke der Künstlerinnen- und Künstler, die im Unterricht bislang erarbeitet wurden, an.

* **Themenwahl:**

Suchen Sie sich ein Thema aus, zu dem Sie in den folgenden Stunden arbeiten möchten. Das könnte sein:

* + Gender/Geschlechterklischees
  + Schönheitsideale (bspw. Umberto Eco: Geschichte der Schönheit/ Geschichte der Hässlichkeit)
  + Rassismus/ Kolonialismus
  + Sexismus; Macht und Unterdrückung
  + Kultur (das Eigene vs. das ‚Fremde‘; Ethnografie)
  + Geschichte, historische Ereignisse
  + Surreale Alltagswelten
  + Utopie/Dystopie (Schöne neue (Medien)Welt, Zukunftsentwürfe etc.)

Wenn Sie ein eigenes, hier noch nicht aufgelistetes Thema für sich entdeckt haben, dem Sie nachgehen möchten, besprechen Sie dies bitte mit der Lehrkraft ☺

* **Themenauseinandersetzung:**
  + Beschreiben Sie, was Sie an diesem Thema interessiert und wieso es Sie interessiert.
  + Was ist für Sie das Zentrale, das Wichtigste hieran?
  + *Sammeln Sie im Laufe der Zeit aktuelle Informationen zu diesem Thema. Gibt es aktuelle Diskussionen hierzu in der Öffentlichkeit? Was sagen die Medien zum Thema?*
  + *Inwiefern finden Sie das Thema in ihrem Alltag? Was hat es mit Ihnen zu tun?*
  + *Befragen Sie andere, holen sich unterschiedliche Meinungen ein: Was sagen die Menschen in Ihrem Umfeld dazu?*
* **Konzeptentwicklung**:
  + Entwickeln und skizzieren Sie verschiedene Möglichkeiten, wie Sie zu ihrem Thema im Rahmen des Cultural Hackings arbeiten könnten? (Schaue Sie ggf. hierzu vorab noch einmal die bisherigen Arbeitsergebnisse an.)
  + Beschreiben und skizzieren Sie Ihre Ideen, die Möglichkeiten, wie man zu ihrem Thema Cultural Hacking betreiben könnte.
  + Was wären die Ergebnisse? Wie sehen diese aus und wo würden sie zu finden sein?
  + Wie könnte man dies umsetzen?
* **Durchführung**
  + Führen Sie ihr Konzept aus und dokumentieren Sie ihre Arbeitsschritte.
  + Besprechen Sie Ihre Ausführungen mit den Mitschülerinnen und Mitschülern und mit Ihrer Lehrkraft.
* **Präsentation**
  + Wo sollten Ihre Arbeiten zu sehen sein (und wieso dort)?
  + Auf welche Weise und mit welchen Mitteln (Apps (s.u.)) könnte man sie dort sehen?
  + Wie könnte auf anderem Wege eine Präsentation aussehen? Wie könnte man die Arbeiten einem ‚Publikum‘ (Kurs, Öffentlichkeit) zugänglich machen?
  + Erstellen Sie eine ‚Präsentation‘, so dass sich der Kurs im Anschluss Ihre Arbeit(en) vor Ort ansehen kann.
* **Reflexion**
  + *Simultan (während der Arbeit)*
    - *Beschreiben Sie, warum Sie was wie machen!*
    - *Was haben Sie als nächstes vor und wieso?*
    - *Sind Sie zufrieden mit der (jeweils heutigen) Arbeit, warum (nicht)?*
  + Reflexion am Ende des Projektes:
    - Was haben Sie gemacht und wieso haben Sie es (auf diese Art) gemacht?
    - Wie ist es dargestellt?
    - (Inwiefern) Passt es zu dem Thema? Und zu Ihnen?
    - Was ist Ihnen gut gelungen, was nicht? Warum?
    - Was hätten Sie gerne anders und wie sollte es (perfekter Weise) sein?
    - Ist der Arbeitsauftrag erfüllt? Warum (nicht)?
    - War das Cultural Hacking? Inwiefern (nicht)?

**Mögliche Apps, die Ihnen bei der Arbeit behilflich sein könnten:**

* Bildbearbeitung
  + Gimp
  + PIXLR
  + Photopea
* QR-Code-Generator:
  + [www.qrcode-generator.de](http://www.qrcode-generator.de)
  + [www.qrcode-monkey.com/de](http://www.qrcode-monkey.com/de)
* ‚Sprechende‘ Bilder (bspw. Statuen etc.):
  + Chatterpix
  + MugLife
* AR:
  + Halo AR
  + MAKR
  + Wallery (nur für Bilder an eine Wand)
* Zeichnen im Virtuellen Raum:
  + 3D-Brush
  + Just a Line
* 3D-Scanner:
  + SiPi
  + Scan AR
  + Polycam
  + Capture 3D
  + QLone
  + Record 3D
  + Scaniverse

**Sind Sie mit allem fertig und zufrieden mit Ihrer Arbeit, dann:**

* Zählen Sie die Anzahl der Buchstaben ‚e‘ auf den Arbeitsblättern.
* Schreiben Sie hierzu einen Aufsatz zu ihrem Projekt, der dieselbe Anzahl der ‚e’s beinhaltet.
* Bitten Sie eine Deutschlehrkraft Ihrer Wahl, Ihren Text zu lesen und zu benoten.
* Währenddessen können Sie überprüfen, ob ein weiterer Buchstabe, oder die Summe von 2, oder 3 Buchstaben genauso oft auf dem Arbeitsblatt vorkommt. Was will das Universum uns damit sagen? Schreiben Sie auch hierzu einen Aufsatz und senden Sie ihn an die Herausgeber des Dudens mit der Bitte, diesen in einem Vorwort des Nachschlagewerkes zu veröffentlichen.
* Ziehen Sie von der erhaltenen Note des Deutschaufsatzes die Zahl Eins ab und multiplieren Sie diese mit der Anzahl der ‚e’s aus dem Text. Schreiben Sie mit dieser Anzahl von ‚e’s einen neuen Text und geben Sie auch diesen ab, bis Sie keinen mehr schreiben müssen. (Wann wäre das der Fall?)
* Was hat das alles mit Cultural Hacking zu tun?
* Warum 42?