

Einladung zum Besuch  
**Sonntag, 27.11.2011 in der Kleinen Freiheit,**  
Cospudener See, Hafen  
**14.00 – 17.00 Uhr**

Klassenstufen 8-10  
**AG INFORMATIK&KUNST (RHS)**  
**HAUNTED HOUSE**  
**HARTE ARBEIT IST KEINE MISSION**  
**m**



‘Lill Robot’ von Mary Linley, in einem Video von Chantal Harvey  
Beitrag zum Wettbewerb ‘Good Day, Today’ von David Lynch, 2010

Auf Dich wartet in der AG ein hartes Stück Arbeit. Wir werden am PC die Herausforderungen der dritten Dimension meistern. Die Erwachsenen nennen es spielen, doch Du weißt: man muss Alles geben, um in einem Spiel das Gefahren birgt zu überleben. Aber Überleben ist nicht genug! Es geht um die Meisterschaft! Es geht um das Entschlüsseln verborgener Botschaften. Es geht um die Rettung der Welt. Der Welt in der Lill Robot gefangen ist.

Wir bauen, kommunizieren, planen. Wir arbeiten mit Text, Bildern und Objekten, schreiben kleine Programme, die Bewegung und Ton ins Spiel bringen. Du wirst sagen: so eine harte Arbeit muss belohnt werden - und wo wartet mein Ruhm? Wie wäre es das Ganze ins Internet zu stellen, es für alle sichtbar machen? Das kann doch nur ein erster Schritt sein. Du willst mehr: Richtig! - wir gehen in die dritte Dimension. Ein alter Hut wer Minecraft kennt, oder World of Warcraft oder was auch immer Du spielst :) Nur diesmal schaffen wir selber die Figuren, die Gebäude, hauchen Kunstwerken aus vergangenen Zeiten neues Leben ein oder schaffen Welten, die ein Mensch zuvor noch nie gesehen hat. Damit das Ganze nicht im Chaos endet, gibt es Helfer, die wir Instrukoren nennen. Zwei sind im Klassenzimmer, die übrigen helfen später wenn jemand Unterstützung, Anregung oder andere Hilfe braucht. Denn auch Zuhause kann man, wenn man einen PC mit guter Grafikkarte hat, über das Internet in festgelegtem Zeitrahmen daran arbeiten. Zeitrahmen wirst Du sagen, was soll das denn? Nun, manchmal ist es ganz schön hart selber zu einem Ende zu kommen wenn man mitten in der Arbeit steckt. Aber der Mensch braucht Pausen, Pausen wo Du z.B. Hausaufgaben machst oder die Spülmaschine ausräumen hilfst oder ... nah Du weißt schon was eben alles erledigt sein muss. Deshalb gibt es auch automatisch eine Zeitbegrenzung pro Woche.

*Die AG findet im 2. Schulhalbjahr 2011/12 an der Rudolf-Hildebrand-Schule statt und wird 10 Doppelstunden, also 1x die Woche 90 Minuten, umfassen und endet mit einer Ausstellung.*

## So sieht der Arbeitsplan aus:

### 1. Ebene: kennenlernen

Wir besuchen ein Museum in einer Welt die wir Simulacron One nennen. Dazu nutzen wir ein Betrachtungsprogramm, Viewer genannt. Da kannst Du (noch) nichts kaputt machen. Du kannst die Welt betreten, gehen, laufen, fliegen, zoomen, dein Aussehen und deine Kleidung ändern, Kunstwerke und Objekte betrachten, mit anderen chatten und so Kraft für die nächste Doppelstunden schöpfen ... Auch schauen wir ganz kurz vorbei wo Lill Robot hinter einem Zeitschloss gefangen ist.

### 2. Ebene: Erste Schritte zum Machen

Wir bauen aus Primitiven, wie Quader, Kegel, Kugeln, Pyramiden. Wir wählen Texturen aus und bringen Farbe ins Spiel. Wir setzen diese Primitive zu einem größeren Objekt zusammen. Wir linken und verändern, stauchen und dehnen, wir „strecken“. Wir lernen viele kleine Details, die man als Gamedesigner wissen sollte. Deine Eltern werden wohl nur Bahnhof verstehen, wenn Du heimkommst und z.B. über die zu wenigen „attachment points“ schimpfst. Nur halt nicht verraten, das dies was ganz Simples ist wenn man Kleidung, Rüstung oder Haare am Körper haben will muss dies alles „attached“ werden. Wenn es nicht genug von den attachment points gibt muss man entscheiden was man dringender braucht: Axt und Schwert und keine Haare oder lieber doch Haare und eine Gitarre statt den Waffen? Und wenn es eine Halskette und Ohrringe sein sollen, nun dann gibt's dieselben Probleme bloß eben an anderer Stelle.

### 3. Ebene: Du erhältst Deine Mission

Wir erfahren mehr zur Geschichte des Lill Robot, denn das wird unser Modell, ein Beispiel, ein Muster, ein Vorbild, ein Begleiter auf Deiner Mission. Vielleicht sieht Lill Robot nicht wie dein persönlicher Lieblings-Roboter aus, vielleicht hasst du Roboter sogar, aber deine Eltern sollen sehen, es ist harte gute Arbeit mit der du dein Brot in der AG verdienst. Dieser Roboter ist eine der Herausforderungen die Du meistern wirst. Nun alles wollen wir hier nun auch nicht verraten, denn Deine Aufgabe wird nicht sein Lill Robot nur nachzubauen, nein Du wirst ... - und ich verrate es in Geheimschrift und in Englisch – ihn aus einem „**ᄁSNOᄁ PᄁUNᄁ**“ befreien. Lill Robot zeigt Dir zum Dank wie Du selber eines bauen kannst. Ein Spukhaus für Dich und Deine Freunde.

### 4. Ergebnisse in die 3D-Welt einstellen und diese bloggen

Und nun hast Du es schon fast gegen Ende der AG geschafft. Du baust, arbeitest, entwickelst und irgendwann machen wir dann Fotos von all den tollen Sachen, setzen diese in elegante Rahmen und laden Besucher ein Deine Werke zu besichtigen und natürlich Dein „**ᄁSNOᄁ PᄁUNᄁ**“ zu betreten. Vielleicht wird das was Du baust so berühmt wie Lill Robot, denn der gilt als Kunst und steht in einem Museum. Um dies zu schaffen, bloggen wir. Das geht mit Wordpress und ist einfach zu erlernen. Der Blog für dieses Projekt wird aber noch nicht verraten – so viel nur: er hängt mit Picasso zusammen, denn wenn schon Kunst, dann auch richtig!

Die Ergebnisse der AG sollen in einem kleinen Buch und in einer Ausstellung vorgestellt werden. Das Buch wollen wir mit **BLURB** erstellen. Da kannst Du auch mitmachen. Für die Ausstellung suchen wir noch Sponsoren.

## Das sind die Instruktoeren:

Reiner Schneeberger, Markkleeberg

Ida Littmann, Leipzig

Daniel Jung, Berlin

Sean Lennon, Cheltenham, England

Liliana Papadopoulou, Paros, Griechenland

Nun wollen Deine Eltern vielleicht noch mehr erfahren. Du weißt ja, die Alten sprechen oft ganz kompliziert. Das was wir hier machen ist Teil eines Projektes „Digitaler Medienkunst“ und wird von einer Arbeitsgemeinschaft, einem Verein für Weiterbildung in Neuen Medien getragen – VISIT heißt der ... meistens schulen wir Erwachsene, Studenten, Lehrer ... und diesmal ist das Ganze für Dich.

Hier nun der Link für die Eltern:

<http://bit.ly/ag-hh>

## Hier die EINLADUNG:

Am **27.11.2011** kannst Du die Computerwelt mal ansehen. In der **Kleinen Freiheit am Cospudener See** (Hafenkontor), bei einem Nachmittags-Spaziergang, so zwischen **14.00 und 17.00 Uhr**. Lill Robot und seine Freunde werden da sein.

Vielleicht gelingt es gar das was Du gebaut hast über die Zeit zu retten, eben genau wie in einem richtigen Museum. Dann kannst Du in 25 Jahren sehen ob Dein „**ᄁSNOᄁ PᄁUNᄁ**“ noch bewohnbar ist.

*Lill Robot wurde von Mary Linley (alias Feathers Boa), Seattle, USA zur Verfügung gestellt.*

Telefon: 0341 3576694, 0171 2077087

E-mail: [info@visit-ev.de](mailto:info@visit-ev.de)

V.i.S.d.P. Reiner Schneeberger