



Wirklichkeiten gestalten Games, Film und digitale Medien in der Kulturellen Bildung

Tagung • 21. - 22. April 2016

Der politisch-ästhetischen Auseinandersetzung mit Fragen der Information, Kommunikation und Mediatisierung kommt in der medienpädagogischen Arbeit wachsende Bedeutung zu. Sie verändern die Themenfelder Kultureller Bildung insgesamt. Wir sind umgeben von miteinander verschränkten, multioptionalen und multimedialen Lebenswelten, die neue Herausforderungen an Rezipient_innen und Vermittler_innen stellen. Games sind längst in viele Bereiche von Bildung und Kultur vorgedrungen.

Wie können wir diese neuen Lebenswelten aktiv (mit)gestalten? In welchem Verhältnis steht die emotionale Intensität der Geschichten von Computerspielen mit dem Erleben der »realen Wirklichkeit«? Welche Veränderungen erfahren die bestehenden Sozialräume durch die digitale Vernetzung?

Im Spannungsfeld zwischen Film, Games und der Gestaltung von Wirklichkeiten wird die Tagung Antworten auf diese Fragen finden und Impulse für die kulturelle Medienarbeit geben.

Tagungsleitung Susanne Degener | Holger Tepe | Dr. Birte Werner



Jugend und Film e.V.



Niedersächsisches Ministerium
für Wissenschaft und Kultur



BUNDESVERBAND
JUGEND UND FILM

Tagung • 21. - 22. April 2016

Donnerstag

11.00 Uhr Anreise

12.00 Uhr Die Natürlichkeit des Spielens

Vortrag von: Prof. Dr. Rolf F. Nohr

Was Computerspiele zunächst von fast allen anderen Medienangeboten unterscheidet ist die Tatsache, dass ich aktiv handeln muss, damit das Spiel zum Spiel wird. Und in der Tat ist das Spielen selbst eine der basalen Handlungsformen (oder Kulturtechniken), die dem Menschen zur Verfügung stehen. Will man Computerspiele verstehen, so muss man sie aus zwei Perspektiven betrachten: einmal als Handlungsräume und zum anderen als Medien. Aus dieser Doppelperspektive entsteht aber auch die ›Ambivalenz‹ der Computerspiele: als Handlungen können sie etwas bewirken, als Medien sind sie ›nur‹ Zeichen und Repräsentationen.

Der Vortrag möchte sich sehr grundsätzlich der Idee des Spielens als einem ›(Probe-)Handeln in und mit Medien‹ annähern. Dabei soll an einer Reihe von Beispielen, Perspektiven und Paradoxien aufgezeigt werden, dass uns das Computerspiel als Mediengesellschaft auf unterschiedlichste Weise herausfordert. Und dass es ›das‹ Computerspiel genau so wenig gibt, wie ›das‹ Spielen.

13.00 Uhr Mittagessen

14.00 Uhr Workshops, erster Durchgang

I. Machinima Studio - Games als Filmstudio

In diesem Workshop wird ein Einblick in die Idee und Produktion von Machinimas, also die Herstellung kurzer Filme mit und in Computerspielen, gegeben. Dieses transmediale Angebot eignet sich besonders als Einstieg in die digitale Filmproduktion für Jugendliche mit und ohne Spielerfahrung. In Teams entwerfen die Teilnehmer_innen eigene Geschichten, denen sie anschließend, mithilfe eines Spiels, Leben einhauchen. Es werden Drehbücher geschrieben, Kamerapositionen geübt und Spielregeln außer Kraft gesetzt. Dieser Workshop fördert und fordert die Kreativität der Teilnehmer_innen. Durch den Einsatz von Spielen als Schauplatz für Filme eröffnen sich vielfältige Möglichkeiten der Szenenumsetzung. Die verwendeten Methoden können auch zu Hause angewendet werden und so einen Anreiz geben, Computerspiele als Möglichkeit des persönlichen Ausdrucks zu nutzen und Möglichkeiten des digitalen Puppenspiels kennen zu lernen.

Leitung: Andreas Hedrich

2. Doppelwirklichkeiten in Videowalks

Videowalks sind spätestens seit Janet Cardiffs Auftritt bei der letzten documenta keine Unbekannte mehr. Ein Videowalk besteht aus einem Film, bei dem sich die Kamera ohne Schnitt durch verschiedene Locations bewegt, vergleichbar der ›Kamerabewegung‹ in Videospiele. Die Zuschauer_innen sehen sich diesen Film auf ihren Smartphones (oder anderen mobilen Abspielgeräten) an. Der Clou dabei: sie beschreiten denselben Weg, gehen durch dieselben Räume, wie die Kamera im Film.

Videowalks kreieren eine doppelte Realität, eine im Film, eine im realen Raum. Der Umgang mit Übereinstimmung und Unterschieden der beiden Realitäten bietet vielfältige Spiel- und Inszenierungsmöglichkeiten.

Im Workshop werden in Kleingruppen kurzes Videowalks entwickelt und produziert, die dann für die verbleibende Tagungszeit allen Teilnehmer_innen präsentiert werden können. Eine knappe Einleitung in die Technik sowie kurze Beispiele theatraler Arbeiten bereiten auf die praktische Arbeit vor. Dabei können die eigenen Smartphones oder bereitgestellte Geräte benutzt werden.

Leitung: Karl-Heinz Stenz

3. »Film im Spiel, Spiel im Film« - über die Wechselbeziehungen zwischen Film und Games

Seit langer Zeit schon wollen Games wie Filme sein, ahmen deren Erzählstrukturen und Motive nach und liefern damit oft ihre eigene Version vom Kino: erst in kruder Pixelgrafik, später in aufwändig inszenierten Realfilmsequenzen und mit digitalen Abbildern realer Schauspieler. Und auch wenn Games sich erzählerisch bisweilen schon über die Möglichkeiten des Films hinaus entwickeln, so bleiben sie noch sehr häufig filmischen Erzählstrukturen verhaftet.

Der Vortrag wirft anhand zahlreicher konkreter Beispiele ein Blick auf die untrennbar verbundene Geschichte von Games und Film und auf die zahlreichen Anknüpfungspunkte zwischen beiden Medien, denn die sind längst nicht nur ästhetischer Natur: Warum sollten Games auch für diejenigen ein Thema sein, die sich mit Jugendfilmarbeit beschäftigen? Welche Formate sollte



Tagung • 21. - 22. April 2016

man kennen? Und wie lassen sich digitale Spiele in der Filmarbeit zum Thema oder gar zum Werkzeug machen? Am Abend wird Gelegenheit sein, einige der im Vortrag erwähnte Spiele zu spielen.

Leitung: Stefan Berendes

16.30 Uhr Kaffeepause

17.00 Uhr 60 Jahre Landesarbeitsgemeinschaft Jugend und Film

Grußworte von: Staatssekretärin Andrea Hoops,
Holger Tepe

18:00 Uhr Sektempfang

18:30 Uhr Abendessen

19:30 Uhr Die ludifizierte Leinwand - Wechselspiele zwischen Filmen und Games

Vortrag von: Andreas Rauscher

Die Familienbande zwischen Kino und Videospiele erscheinen einerseits unmittelbar einleuchtend und gestalten sich zugleich dennoch ausgesprochen vielschichtig und komplex. Beide Kunstformen haben ihre Ursprünge auf dem Jahrmarkt der Attraktionen. In ihrer Anfangsphase emanzipierten sie sich von den Spielregeln anderer Medien und brachten darüber ihre eigenen dramaturgischen und ästhetischen Formen hervor.

Inzwischen begegnen sich Filme und Games auf Augenhöhe. Hollywood-Stars wie Ellen Page, Willem Dafoe und Kevin Spacey treten mit Hilfe des avancierten Performance Capturing in Videospiele wie *Beyond Two Souls* und *Call of Duty - Advanced Warfare* auf. Spiele wie *L.A. Noire* und *Red Dead Redemption* beziehen entscheidende Inspirationen aus Klassikern der Filmgeschichte. Umgekehrt finden Spiele wie *Prince of Persia*, *Tomb Raider*, *Silent Hill* und die *Resident Evil-Reihe* den Weg von der Konsole auf die Leinwand.

Ausgehend von diesen konkreten Schnittstellen in den Bereichen Ästhetik und Adaption begibt sich der mit aussagekräftigen Beispielen illustrierte Vortrag auf eine Spurensuche nach den Interaktionen zwischen Filmen und Games im Bereich der Genreformen und der transmedialen Weltentwürfe. Neben cineludischen Formen in Spielfilmen, die sich in ihrem Setting und ihrer Struktur bereits wie der Bauplan für die Levelstruktur eines Videospiele gestalten,

werden der Einsatz spielerischer Stilmittel im Film und die besonderen Möglichkeiten des Kinos zur Reflexion der Spiele thematisiert.

Im Anschluss: Spielen! Hands on Games

Freitag

8.00 Uhr Frühstück

9.00 Uhr Labore • 2. Durchgang

11:00 Uhr Kaffeepause

11:30 Uhr Abschlussrunde

13:00 Uhr Tagungsende, Abreise

Tagung • 21. - 22. April 2016

Das Team

Holger Tepe



Geschäftsführer der LAG Jugend & Film Niedersachsen e.V.. Langjährige Leitung beim Unabhängigen Filmfest Osnabrück. Kuratiert und organisiert freiberuflich Filmreihen und -veranstaltungen. Umfangreiche Gremientätigkeit in der Jugend-, Medien- und Filmarbeit u. a. im Vorstand des Kinobüros Niedersachsen & Bremen e.V. sowie im Aufsichtsrat der nordmedia – Film- und Mediengesellschaft Niedersachsen/Bremen mbH.

Susanne Degener



war bis 2015 Referentin im Niedersächsischen Ministerium für Wissenschaft und Kultur. Sie ist die Zweite Vorsitzende der LAG Jugend & Film Niedersachsen e.V. und freiberuflich als Coach und Kulturberaterin tätig.

Birte Werner



Dr. phil., Magisterstudium der Germanistik und Kunstgeschichte an der Georg-August-Universität Göttingen und der Università degli Studi di Perugia. Dramaturgin und seit 2012 Programmleiterin Darstellende Künste der Bundesakademie.

Rolf F. Nohr



Dr. phil, ist Professor für Medienästhetik und Medienkultur an der HBK Braunschweig. Er ist mit Britta Neitzel Gründer der AG Computerspiele in der Gesellschaft für Medienwissenschaften sowie Herausgeber der Reihe Medien´Welten, wissenschaftlicher Fachbeirat der Swiss Austrian German Simulation and Gaming Association (SAGSAGA), Projektleiter des Forschungsprojekts »Kulturtechnik Unternehmensplanspiel« und Regional Director des Learning Games Initiative Research Archive (LGIRA). Arbeitsschwerpunkte sind mediale Evidenzverfahren, Game Studies und instantane Bilder.

Andreas Rauscher



PD Dr. habil, Akademischer Oberrat für Medienwissenschaft mit den Schwerpunkten Filmwissenschaft und Game Studies an der Universität Siegen, freier Journalist und wissenschaftlicher Kurator für das Frankfurter Filmmuseum (Ausstellung *Film & Games – Ein Wechselspiel*). Zahlreiche Seminare und Artikel zu Game Studies, Filmwissenschaft, Comic- und Serienforschung, Dozent an der Johannes-Gutenberg-Universität Mainz und an der Fachhochschule für Mediendesign Mainz in den Bereichen Filmwissenschaft und Mediendramaturgie. 2011 Habilitation über *Spielerische Fiktionen – Transmediale Genrezkonzepte in Videospiele* (Marburg 2012). 2002 Promotion über *Das Phänomen Star Trek* (Mainz 2003).

Tagung • 21. - 22. April 2016

Karl-Heinz Stenz



studierte Kulturwissenschaften und ästhetische Praxis an der Universität Hildesheim. Seit rund 15 Jahren gestaltet er den Videoeinsatz in zahlreichen Bühnenproduktion, darunter drei abendfüllende Videowalk-Produktionen, und lehrt an verschiedenen Einrichtungen. Er gehört dem LiveArt-Kollektiv *cultura* in Hildesheim, sowie dem künstlerischen Stab des *Theater Wrede+* in Oldenburg an. Darüber hinausgehende Gastengagements führten ihn nach Lissabon (*Das Märchen*), an das Oldenburgische Staatstheater (*Die Kinder des Olymp*), an die Hamburgische Staatsoper (*Lear*). Weitere Videoarbeiten für Musiktheaterproduktionen in Tallin (*Cabaret*), Erfurt (*I Medici*) und Düsseldorf (*Don Giovanni*).

Tanja Föhr



Diplom-Geographin, Innovationskulturverstärkerin, Dozentin, Moderatorin und Visualisierer. Sie war tätig als Beraterin Bildung für nachhaltige Entwicklung an Schulen 2009 (FU Berlin) und Business Coach (ZEW Uni Hannover) 2010. Seit 2012 studiert sie berufsbegleitend Arbeitswissenschaften. Sie ist Geschäftsführerin der FÖHR Agentur für Innovationskulturen www.tanjafoehr.com. Bei der Tagung wird sie Diskussionen und Ergebnisse live visualisieren.

Stefan Berendes



ist Medienpädagoge und Vorstandsmitglied der LAG Jugend & Film Niedersachsen e.V.. Seit seiner Jugend ist er fasziniert von Games und spielt quer durch alle Plattformen und Genres.

Andreas Hedrich



setzt sich als Initiator der Initiative Creative Gaming für den kreativen Umgang mit Computerspielen ein. Er ist Vorstand des Mediennetz Hamburg e.V., Mitglied des jaf – Verein für medienpädagogische Praxis Hamburg e.V., Sprecher der GMK-Landesgruppe Hamburg, Gesellschafter von Frische Medien und Projektleiter zahlreicher filmpädagogischer Projekte. Er ist Hochschullehrer an der Fakultät für Erziehungswissenschaft an der Universität Hamburg.



Teilnahmebedingungen und -hinweise

Kostenbeitrag 115 Euro (erm. 90 Euro, für Studierende, LAG-Mitglieder, Arbeitslose und in Ausbildung befindliche Personen (bis 34 Jahre)), einschließlich Übernachtung im Einzelzimmer mit WC und Dusche im Gästehaus der Bundesakademie und Verpflegung. | Teilnahme ohne Übernachtung und Frühstück 85 Euro (erm. 70 Euro). | Wenn alle Zimmer im Gästehaus belegt sind, übersendet die Bundesakademie eine Liste von Hotels, bei denen Zimmer durch die Teilnehmer_innen direkt gebucht werden können.

Anmeldung Schriftlich per Post, Fax, Mail oder Internet baldmöglichst unter Angabe der Tagungsnummer dk16/8 an die Bundesakademie für Kulturelle Bildung Wolfenbüttel | Tagungsbüro | Postfach 1140 | 38281 Wolfenbüttel. | Sie erhalten eine Teilnahmebestätigung mit Anreisehinweisen.

Absage Sagen Sie nach Zusage der Bundesakademie ab, wird eine Bearbeitungsgebühr von 10 Euro erhoben. Erreicht uns Ihre Abmeldung nach dem 7. April 2016, wird eine Ausfallgebühr in Höhe 50 % der gebuchten Leistungen erhoben. Bei Fernbleiben ohne Absage und bei Absage am 21. April 2016 werden die Kosten für die gesamte gebuchte Leistung fällig.

Tagungsbüro Jörn G. Steinmann | Fon: +49 (0) 5331 – 808 – 443 | Mail: joern.steinmann@bundesakademie.de

Pressereferat Franziska Schönfeld | Fon: +49 (0) 5331 – 808 – 412 | Mail: presse@bundesakademie.de

Mail zentral: post@bundesakademie.de

Fax zentral: 05331 – 808 – 413

Anfahrt Mit der Bahn bis Bahnhof Wolfenbüttel oder bis Braunschweig, Hauptbahnhof und weiter mit der Buslinie 420 bis Wolfenbüttel, Kornmarkt. Das Gästehaus der Bundesakademie ist von beiden Ankunftsstellen in wenigen Minuten zu Fuß zu erreichen. | Die Tagung findet im Gästehaus der Bundesakademie statt. | Am Gästehaus kann nur zum Entladen des Gepäcks geparkt werden.

Adresse Schünemanns Mühle | Gästehaus der Bundesakademie | Rosenwall 17 | 38300 Wolfenbüttel | Fon: +49 (0) 5331 – 808 – 455 | Fax: +49 (0) 5331 – 808 – 458.

Tagungsleitung

Susanne Degener | Holger Tepe | Dr. Birte Werner

www.bundesakademie.de

Die Tagung wird gefördert durch das Niedersächsische Ministerium für
Wissenschaft und Kultur.

In Kooperation mit der Landesarbeitsgemeinschaft Jugend und Film
Niedersachsen e.V..



Niedersächsisches Ministerium
für Wissenschaft und Kultur



BJF

BUNDESVERBAND
JUGEND UND FILM



Jugend und Film e.V.
NIEDERSACHSEN