

LEVEL 3: BILDUNGSCAFÉ „HANDS ON GAMES“

Im Anschluss an die Vorträge sind auch die TeilnehmerInnen am Zug, denn beim Bildungscafé „Hands On Games“ können und sollen verschiedene Games selbst ausprobiert werden: Ausgewählte Titel aus den Vorträgen stehen an PCs und Konsolen bereit, um selbst einen Ausflug in die Geschichte der digitalen Spiele zu unternehmen, den verschiedenen filmischen Einflüssen nachzuspüren und eventuell schon die ersten konkreten Ideen für Filmprojekte über und mit Games zu entwickeln. Die Referenten stehen dabei für inhaltliche Fragen und Diskussionen über Film und Games zur Verfügung.

ZEITPLAN

09:30	Eintreffen / Stehkafee
10:00	Intro
10:15	Level 1: „Film im Spiel, Spiel im Film“
12:15	Mittagspause
13:15	Level 2: „Games für die filmpraktische Arbeit nutzen“
15:15	Level 3: Bildungscafé „Hands on Games“
17:00	Game Over

VERANSTALTUNGSORT/ANREISE



Haus der Jugend

Große Gildewart 6-9, 49074 Osnabrück / Anfahrtsskizze und Informationen unter www.hausderjugend-os.de



ANMELDUNG/KOSTEN

per E-Mail an: info@lag-jugend-und-film.de

Bei Rückfragen wenden Sie sich bitte an Stefan Berendes unter Tel. 0541/20247962

Anmeldeschluss ist der 10. Juli.

Tagungsgebühr: 25,- € / ermäßigt 20,- €
(für Mitglieder der LAG Jugend & Film, Studierende u.a.)

VERANSTALTER

LAG Jugend & Film Niedersachsen e.V.

www.lag-jugend-und-film.de

info@lag-jugend-und-film.de



FOKUS e.V.

www.fokus-os.de

post@fokus-os.de



GEFÖRDERT DURCH:



Niedersächsisches Ministerium
für Wissenschaft und Kultur

Unterstützt durch:



Gestaltung: bbsmedien.de / Titelbild: © grundhaerte - photocase.com

LAG
JUGEND & FILM
NIEDERSACHSEN e.V.



MEDIENPÄDAGOGISCHER FACHTAG

AM 16. JULI 2015 IN OSNABRÜCK

INTRO: FILM ODER SPIEL? FILM IM SPIEL!

Holger Tepe, 1. Vorsitzender LAG Jugend & Film

Welche neuen medialen Formate bieten Games und ihre filmischen Gestaltungsmöglichkeiten für eine spannende aktive Filmarbeit mit Jugendlichen?

Das populäre Leitmedium Film hat längst einen starken Mitbewerber um die Gunst des Publikums erhalten – die Games. Dabei fällt das Wechselspiel zwischen beiden auf, denn ganz natürlich nutzen Games die vielfältigen Möglichkeiten der etablierten Filmsprache. Entgegen mancher Vorbehalte liegt es daher nahe, die Methoden der filmischen Jugendmedienarbeit auch auf Games anzuwenden und an die Möglichkeiten der neuen medialen Formen anzupassen.

Der Fachtag bietet PädagogInnen aus Schule und außerschulischer Bildungsarbeit einen einfachen Einstieg zur Nutzung von Games für die eigene Jugendmedienarbeit. Im ersten Vortrag stellen wir die Wechselwirkung von Film und Games mit wissenswerten Hintergrundinformationen vor. Im zweiten Teil präsentieren wir konkrete Anregungen zum Einsatz von Games bei der eigenen filmpraktischen Arbeit. Im dritten Teil können die TeilnehmerInnen verschiedene Games, die in den Vorträgen angesprochen wurden, selbst ausprobieren.

LAG JUGEND & FILM NIEDERSACHSEN E.V.

Die LAG Jugend & Film vermittelt Know How und initiiert eigene Veranstaltungen zur aktiven und rezeptiven Jugendmedienarbeit. Wir wenden uns dabei sowohl an Jugendliche als auch an Erwachsene. Einen neuen Schwerpunkt in der Seminararbeit stellen die Anwendungsbereiche dar, die sich aus neuen Medienformaten und ihrer filmischen Nutzung ergeben.

Bei Fragen rund um die Filmarbeit beraten wir unsere Mitglieder und helfen auch gerne anderen Aktiven.

Besuchen Sie uns: www.lag-jugend-und-film.de

LEVEL 1: FILM IM SPIEL, SPIEL IM FILM

Über die Wechselbeziehungen zwischen Film und Games

Sucht man heute nach Gemeinsamkeiten zwischen Film und Games, dann stößt man auf den ersten Blick womöglich vor allem auf die Budgets aktueller Spieleentwicklungen, die längst mit Hollywood-Blockbustern mithalten können. Aber auch darüber hinaus gibt es zahlreiche Parallelen zwischen beiden Formen, denn die Entstehungsgeschichte der digitalen Spiele ist eng mit dem Medium Film verflochten.

Seit langer Zeit schon wollen Games wie Filme sein, ahmen ihre Erzählstrukturen und Motive nach und liefern damit oft ihre eigene Version vom Kino: erst in kruder Pixelgrafik, später dann in aufwändig inszenierten Realfilmsequenzen und mittlerweile gar mit digitalisierten Versionen 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 einen 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? Und lassen sich digitale Spiele möglicherweise als zusätzliches Thema oder gar als neue Gestaltungsform in der Filmarbeit nutzen?

STEFAN BERENDES



ist Vorstandsmitglied der LAG Jugend & Film Niedersachsen e.V. und arbeitet als medienpädagogischer Referent beim Institut für Internetpädagogik e.V.

LEVEL 2: GAMES FÜR DIE FILMPRAKTISCHE ARBEIT NUTZEN

Die Videospielezene hat ein vielfältiges Spektrum an neuen Videoformaten hervorgebracht. Machinimas erfreuen sich schon seit Ende der 90er sehr hoher Beliebtheit. Dabei handelt es sich um Filme, die in Echtzeit in einer Spiele-Engine berechnet werden. Größtenteils orientieren sie sich dabei an klassischer Filmsprache und werden somit auch von FilmemacherInnen als alternatives Medium benutzt. Die Einstiegshürde ist hierbei allerdings recht hoch.

Schaut man sich allerdings Plattformen wie Youtube oder Twitch TV an, zeigt sich schnell, dass begeisterte VideospielerInnen jeden Alters auch ohne technisches Hintergrundwissen eine unüberschaubare Menge an Videomaterial erstellen. Besonders um die sogenannten „Let´s Play“ Videos hat sich in den letzten Jahren eine eigene Subkultur Videoschaffender entwickelt. Für viele handelt es sich dabei sogar um einen zuverlässigen Nebenjob. Der Vortrag stellt verschiedene Gestaltungsformen vor, die sich aus der Videospielekultur entwickelt haben und zeigt auf, welche Relevanz diese für Jugendliche heute haben. Im nächsten Schritt wird gezeigt, wie diese Formate ohne große Vorarbeit für die eigene Filmarbeit mit Jugendlichen genutzt werden können, um ein vielfältigeres und moderneres Angebot zu schaffen. Darüber hinaus gibt es Denkanstöße, um mit Hilfe von Jugendfilmarbeit etablierte Videoformate in vollkommen neue Richtungen zu führen.

STEFAN HESTERMEYER



ist stellvertretender Vorsitzender des Medienlabors „werk.statt e.V.“ und bietet im Auftrag verschiedener kultureller Träger Filmworkshops für Jugendliche an.