



play 09 – Festival für kreatives Computerspielen 03. - 05. Dezember 2009

Schaufenster
der FH Potsdam
Friedrich-Ebert-Str. 6
14467 Potsdam



Das aktuelle Programm und alle Infos zu play09 und der Initiative Creative Gaming gibt es hier:
www.play09.de
Kontakt:
info@creative-gaming.eu

play09 ist eine Veranstaltung der Initiative Creative Gaming in Kooperation mit spielbar.de der interaktiven Plattform der Bundeszentrale für politische Bildung zum Thema Computerspiele; der Medienanstalt Berlin-Brandenburg und dem medienboard Berlin-Brandenburg sowie der Fachhochschule Potsdam; der LAG Multimedia Brandenburg e.V.; der LAG Medienarbeit e.V. Berlin unterstützt durch Jugendserver Brandenburg; A MAZE; das Hans-Bredow-Institut für Medienforschung; DIGAREC – Zentrum für Computerspielforschung und mb21 - medialebildwelten.

play 09 – Festival für kreatives Computerspielen

play09 ist Festival und Werkstatt für Creative Gaming zum Zeigen, Mitmachen, Selbermachen, Austauschen. Eingeladen sind Schüler und Pädagogen, Eltern und Medienkünstler und die interessierte Öffentlichkeit aus Berlin und Brandenburg.

Los ging's schon im Oktober!

In 14 Workshops probierten rund 250 Kinder, Jugendliche, Schüler und Erwachsene den kreativen Umgang mit Computerspielen: Einen Film drehen in einem Game, ein ganz eigenes Spiel entwickeln oder nach der Verbindung von virtueller und realer Welt suchen - alles war hier möglich!

Wer steckt dahinter?

Die Initiative Creative Gaming fördert den kritischen und kreativen Umgang mit Computerspielen und erforscht die ungeahnten Möglichkeiten jenseits des Produkts. In den vergangenen 2 Jahren ist die Initiative Creative Gaming zur wichtigsten Institution auf diesem Feld geworden, die Bedeutung und Wirksamkeit der kreativen und kritischen Auseinandersetzung mit Spielen wird mehr und mehr wahrgenommen. Bei play09 wird das Spektrum des kreativen Umgangs sichtbar!



Ausstellung

Creative Gaming-Beispiele zum Anschauen und Anfassen: u.a. mit Machinimas, A MAZE playground, Rekrutierungsbüro für Blauhelmeinsatz, Pac-Man-Time-Out u.v.m.
Täglich 9-24 Uhr

Werkstatt

Ärmel hochkrepeln und los geht's: Ob Machinima, Gamedesign oder reales Nachbauen virtueller Realitäten – hier kann alles ausprobiert werden!
Täglich 11-22 Uhr

Labor

6 Medienkünstler entwickeln ein Creative Game vor Ort. Zum Zuschauen, Mitmachen und Nachfragen.
Täglich 11-22 Uhr

Inputs

Geballtes Know-How in 15 Minuten: Experten berichten aus der Praxis, verraten Tipps und Tricks, geben neue Denkanstöße.
Täglich, siehe Programm

Bühne

Präsentation, Shows, Talks, Party – Volles Programm bis spät in die Nacht!
Täglich 11.30 und ab 18 Uhr

Lounge-Party

Musik, Open Games und DJane „Ms. PacMan“ aus Berlin
Freitag, 4.12., 21 Uhr

Lounge und Live-Act-Party

Musik, Open Games und Unreal-Tanz-Wettbewerb. Dazu live auf der Bühne: flashbob
Samstag, 5.12., 21 Uhr

BarCaféLounge

Lümmeln, Labern, Leute treffen
Täglich ab 11 Uhr



FESTIVAL FÜR KREATIVES COMPUTERSPIELEN

3.-5. DEZEMBER 2009

SCHAUFENSTER DER FH POTSDAM

INFOS UNTER

WWW.PLAY09.DE



LABOR und WORKS HOPS

::: Labor :::

6 Medienkünstler aus Köln und Potsdam entwickeln ein Creative-Gaming-Spiel vor Ort. Mit neuen Perspektiven gehen die Laboranten an die Spieleentwicklung heran. Für Besucher von play09 bietet das Labor die Möglichkeit, den Künstlern bei der Entwicklung eines Creative-Games über die Schulter zu schauen, mit zu machen und nach zu fragen.

Kurator: Jonas Hansen, Köln
Teilnehmer: Karin Lingnau, Köln; Lasse Scherffig, Köln; Thomas Hawranke, Köln; Jakob Penca, Potsdam; Marek Plichta, Potsdam
Täglich 11-22 Uhr

::: Werkstatt :::

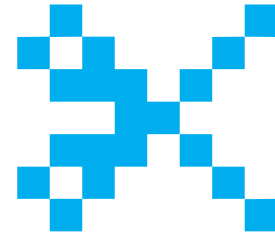
An den Probierstationen können, unabhängig von Alter und Wissensstand, allein oder gemeinsam mit anderen Festivalbesuchern, die verschiedenen Formen des Creative Gaming getestet werden. Creative Gaming zum Anfassen!

Machinima-Stationen ::: Hier entstehen Walzerchoreographien in Egoshootern, virtuelle Seifenkistenrennen oder mitreisende Machinima-Remakes von Filmklassikern.

Gamedesign-Stationen ::: Die Spiele im Laden sehen irgendwie alle gleich aus? An diesen Stationen wird gezeigt, wie man mit wenig Aufwand und auch ohne Programmierkenntnisse eigene Spiele und Spielfiguren entwerfen kann.

Bastel-Station ::: Normalerweise bleiben die virtuelle Welt und die Realität voneinander getrennt. An der Bastelstation verschmelzen beide. Elemente aus Spielen bekommen durch Schere, Kleber und Papier ein eigenes Leben. Außerdem können angehende Rockstars Gitarren für eine Guitar-Hero-Open-Source-Variante bauen und in der Artworks-School werden Computerspiel-Screenshots zu Kunststücken.

Werkstattleiter: Andreas Ueberschaer, Jana Dugnus, Lorenz Matzat
Täglich 11-22 Uhr



::: Inputs :::

Fachleute stellen sich und ihre Arbeitsgebiete vor, geben Anregungen und Möglichkeiten, Wissen zu vertiefen.
Ort: Werkstatt.

Donnerstag, 3.12.09

Jana Dugnus – Machinima, 14 Uhr ::: Filmemachen mit Computerspielen. Jana Dugnus erklärt, warum Machinimas eine günstige und einfache Variante des Filmemachens sind und zeigt in wenigen Schritten, wie es funktioniert.

Matthias Löwe – Gamedesign, 15 Uhr ::: Methoden und Ansätze für den kreativen Prozess. Welche Möglichkeiten und Programme gibt es, mit denen man eigene Spiele erstellen kann?

Schüler der Walddörfer Gesamtschule – Gamedesign in der Schule, 16 Uhr ::: Lassen sich Games in den Unterricht einbeziehen? Die Schüler berichten über die Arbeit mit dem Mission Maker und geben Tricks und Tipps weiter.

Freitag, 4.12.09

Stephan Dreyer – Grenzen von Creative Gaming, 14 Uhr ::: Das Urheberrecht: Was sind die gesetzlichen Regeln und welche Bedeutung haben Computerspiele im deutschen Recht? Stephan Dreyer ist Referent am Hans-Bredow-Institut für Medienforschung in Hamburg.

Claudius Hagemeister – Storytelling in Computerspielen, 15 Uhr ::: Was braucht man, um eine Geschichte in einem Computerspiel zu erzählen? Verzweigende Strukturen machen die Erzählform kompliziert. Claudius Hagemeister ist erfahrener Drehbuchautor für Computerspiele.

Gerrit Neundorf – real life jumper, 16 Uhr ::: Sportliche Action im Spiel ist einfach - aber ist es das auch in der Realität? Gerrit Neundorf von Spawnpoint berichtet.

Tom Kubischik – Kreative Prozesse in der Spiele-Entwicklung, 17 Uhr ::: Spieleentwickler Tom Kubischik von den morgen studios zeigt an mehreren Games, in welchen Feldern Entwickler kreativ sein müssen, um ein erfolgreiches Produkt zu schaffen.

INPUTS



Samstag, 5.12.09

Isabel Raabe – Choreographie mit einfachen Mitteln, 12 Uhr ::: Was wirkt wie und kommt es beim Zuschauer an? Isabel Raabe, Kulturvermittlerin und Tänzerin, zeigt Tricks für wirkungsvolle Choreographien.

Jonas Hansen – Kunst und Computerspiel, 14 Uhr ::: Ansätze und Ideen, mit Computerspielen Kunst zu machen. Jonas Hansen von der FH Köln berichtet.

Danny Kringiel – Analyse von Spielfiguren, 16 Uhr ::: Mit welchen Mitteln lassen sich digitale Spiele kritisch-hinterfragend „lesen“? Ideen und Ansätze vermittelt vom Journalisten und Lehrer Danny Kringiel am Beispiel von Max Payne.



::: Ausstellung :::

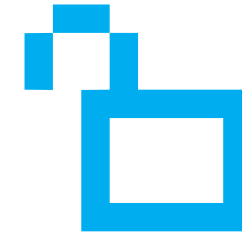
Die ganze Bandbreite von Creative Gaming auf einem Fleck!

Für **Schulen** werden **geführte Rundgänge** durch die Ausstellung angeboten, inkl. Diskussionen um Spiele und Anregungen zum kreativen Umgang damit.
Anmeldung unter anmeldung@creative-gaming.eu

Machinima-Boxen Vorführstationen für Machinimas u.a. vom mb21-Wettbewerb, und aus zahlreichen Projekten der Initiative Creative Gaming ::: **A MAZE Playground** Seltenes, Ungewohntes und Witziges ::: **unreal** von Karin Lingau ::: **Ragdolls** Tote aus Call of duty 4 von Thomas Hawranke ::: **qbic** von Jonas Hansen ::: **In/Out Box**. Wer spielt gegen wen? Das Ergebnis des play08-Labors ::: Handelsübliche **Spiele** und **Konsolen** zum Probieren und Kennen lernen, betreut von spielbar.de. Mit einer Wii-Ecke, DS i sowie Spieleklassikern und Neuheiten ::: **Rekrutierungsbüro für Blauhelmeinsatz** in Counter Strike von „Wir entern“ aus Bremen von Oliver Behnecke und Esther Steinbrecher ::: **Die Machinima Grußbox** von Andreas Ueberschaer ::: **Artworks Contest & Artworks Community** unter Beteiligung der Besucher (siehe Werkstatt) und Startschuss für die wachsende Ausstellung im digitalen Wechselrahmen ::: **Pac-Man Time-Out** von Martina Kellner ::: **Super Mario** - In The Veils Of Negative Existence von Jöran Eitel ::: Arbeiten von Aram Bartholl bei **FAT Lab** ::: **Collectic** von Jonas Hansen als Wettbewerb ::: **Mission Maker Spielstation** ::: **public playing** von extrajetzt

Kuratoren: Kerstin Selle und Thorsten S. Wiedemann
Täglich 9-24 Uhr

AUSSTELLUNG



::: Bühne :::

Präsentationen ::: Das moderierte Programm zeigt Ergebnisse aus der Werkstatt, dem Labor und den Workshops im Vorfeld des Festivals. Eingeladen sind u.a. Schüler aus Brandenburg und Berlin.
Donnerstag und Freitag 11.30 Uhr
Täglich 18 Uhr
Kurator und Moderator: Jakob Kopczynski

Game(s)-Show ::: Ein informativer Abend zum Thema Computerspiel. Mit Quiz, Musik und vielen Aspekten rund um den kreativen Einsatz von Computerspielen. Präsentiert von Spawnpoint.
Donnerstag 20 Uhr

Talk-Show ::: Kreativ Computerspielen? Diskussion über Chancen und Visionen des kreativen Einsatzes von Computerspielen. Im Rahmen von play09 geht es um den medienkünstlerischen und medienpädagogischen Ansatz, sich mit einer wichtigen Alltagskultur von Kindern und Jugendlichen, also Computerspielen, zu befassen und sinnvolle Einsatzmöglichkeiten auch für die Bildung zu diskutieren.
U.a. mit Stephan Dreyer, Hans-Bredow-Institut für Medienforschung Hamburg; Petra Müller, Geschäftsführerin medienboard Berlin Brandenburg GmbH; Thomas Krüger, Präsident der Bundeszentrale für politische Bildung; Tom Kubischik, Projektmanager morgen studios.

Moderation: Klaus Neumann, Redakteur bei probono
Freitag 19 Uhr

Lounge-Party ::: Musik, Open Games und Djane „Ms. PacMan“ aus Berlin
Freitag, 4.12., 21 Uhr

Lounge und Live Act-Party ::: Musik, Open Games und Unreal-Tanz-Wettbewerb - dazu live auf der Bühne: flashbob!
Samstag, 5.12., 21 Uhr

BÜHNE und B A R

