

Das Videospiel als neue Traumfabrik?

filmfest Braunschweig konfrontiert Film und Spiel

Unter dem Titel „Can a video game make you cry?“ präsentiert das 22. Internationale filmfest Braunschweig (4.-9. November 2008) eine Veranstaltungsreihe zum Thema Emotionalität in Filmen und Games. In Präsentationen, Vorträgen, einer Retrospektive und einem Workshop untersuchen Medienwissenschaftler, Künstler und Praktiker aus der Spielbranche die Unterschiede und Gemeinsamkeiten von Kinofilmen und Computerspielen.

Die beiden wichtigsten Sparten der Unterhaltungsindustrie, Film und Game, wachsen weiter zusammen. Konvergenz heißt das aktuelle Schlagwort der Branche. Das gilt sowohl für die Inhalte – das verfilmte Computerspiel und das Spiel-zum-Film sind fest etabliert – als auch für die Produktion, bei der auf beiden Seiten dieselbe digitale Technik eingesetzt wird. Wirtschaftlich hat das Game dem Film längst den Rang abgelaufen. Ist also nicht das Kino, sondern die Spieleindustrie die Traumfabrik des 21. Jahrhunderts?

Mit der Reihe „**Can a video game make you cry? Film & Games – eine Auseinandersetzung**“ lotet das 22. Internationale filmfest Braunschweig aus, inwiefern sich die beiden Medien unterscheiden und wo bei aller Konvergenz die Emotionalität bleibt.

Die Veranstaltungen:

I. Präsentationen

- **Prof. Rolf Nohr**, Film- und Medienwissenschaftler am Institut für Medienforschung an der HBK Braunschweig: Les Liaisons Dangereuses: Computerspiel und Film.
- **Linda Breitlauch**, Mediadesign Hochschule Düsseldorf/Fachbereich Gamedesign: „Emotionalität“ im Bereich der Stoff- und Drehbuchentwicklung & Narration
- **Dr. Michael Bhatt**y, Spielentwickler, Autor und Dozent an der Berliner Games Academy: Emotionalität durch die Mittel des Charakter-Designs und der dynamischen Bildgestaltung
- **Franz Stradal**, Creative Director von z.B. „Demonworld“ and „Sacred“: Emotionalität in Videospielen durch VFX und CGI.
- **Oke Maas**, Autor im Themenbereich Manga, Anime und Videospiel: Trickjumping im Videogame
- **Ulrich Wegenast**, Künstlerischer Leiter Trickfilmfestival Stuttgart: Machinima-Filme 1997-2007.

II. Machinima Workshop

Die Medienkünstler Friedrich Kirschner und Jana Dugnus zeigen am Samstag, 8. November, wie sich Computerspiele dazu nutzen lassen, eigene kurze Filme und Musikvideos zu produzieren. Nach einer gemeinsamen Einführung in die unterschiedlichen Formen und technischen Notwendigkeiten entwickeln die Teilnehmer während des Workshops in kleinen Gruppen eigene kurze Filme. Spiele und Tools wie „Unreal Tournament 2004“, „Die Sims2“ und „Moviesandbox“ und andere stehen zur Verfügung. Die Arbeiten werden am Sonntag, 9. November, auf dem filmfest präsentiert.

III. Filmprogramm

Die Präsentationen begleitet eine Retrospektive, in der Klassiker, die Computerspiele und virtuelle Realitäten aufgreifen, wie TRON von 1982 mit neuen Produktionen wie BEN-X zusammentreffen.

- Ben X, R: Nic Balthazar (Belgien 2008)
- S1m0ne, R: Andrew Niccol (US 2002)
- Tron, R: Steven Lisberger (US 1982)
- Avalon, R: Mamoru Oshii (JAP 2001)
- Like a Dragon, R: Takashi Miike (JAP 2007)
- Resurrection of the little match girl, R: Sun-Woo jang (Kor 2002)

Die Reihe „Can a video game make you cry? Film & Games“ wird unterstützt von

- nordmedia
- MEDIA Desk Hamburg
- Stiftung NORD/LB · ÖFFENTLICHE
- Stadt Braunschweig
- EFRE – Europäischer Fonds für regionale Entwicklung
- Institut für Medienforschung der HBK Braunschweig



Medienpartner:



Kontakt:

Internationales film**fest** Braunschweig

4.-9. November 2008

Frank Terhorst
Hochstr. 21
38102 Braunschweig

fon: +49-(0) -531-75597
fax: +49-(0) -531-75523
terhorst@filmfest-braunschweig.de