

Künstlerische Konzepte

Konzeptliste für die künstlerischen Workshops der Jugendkulturtag des Bezirks Mittelfranken im Jahr 2021

Was: von einer*m Künstler*in angeleiteter Workshop in Anlehnung an das Thema Spielkultur, finanziert durch den Bezirk Mittelfranken

Wo: in deiner Einrichtung, deinem Jugendverband bzw. online

Wann: zwischen Juni und Dezember, von einem Tag bis ca. einer Woche oder regelmäßig als Kurs

Wer: für Jugendliche und junge Erwachsene zwischen 12 und 27 Jahren

Wenn du einen Workshop in deiner Einrichtung oder deinem Verband umsetzen möchtest, wähle nach Möglichkeit gemeinsam mit den Teilnehmenden ein bis zwei Konzepte aus der Liste aus und melde dich bis 30.04.2021 bei uns, um das weitere Vorgehen zu besprechen und Kontakt zum*r Referenten*in herzustellen. Komm gerne auch auf uns zu, solltest du eine eigene Idee zum Thema Spielkultur umsetzen wollen!

Die Ergebnisse aus den Workshops sollen in eine Ausstellung und/oder Abschlussveranstaltung einfließen, in welchem Rahmen eine Abschlussveranstaltung stattfinden kann, ist aufgrund der momentanen Situation noch nicht planbar. Hierzu halten wir dich auf dem Laufenden!

Ansprechperson mischen! Workshops:

Maleen Schulz-Kallenbach

Pädagogische Mitarbeiterin

maleen.schulz-kallenbach@bezjr-mfr.de

für telefonischen Rückruf bitte Telefonnummer per Mail senden

Projektleitung mischen!:

Sybille Körner-Weidinger

Fachberatung Kinder- & Jugendkultur für den Bezirk Mittelfranken

sybille.koerner@bezjr-mfr.de

Bewegung und Tanz

Parkour und Freerunning - Spielmoves

Die Teilnehmenden erforschen und erlernen Bewegungen aus Spielen. Welche Bewegungen kommen in Spielen vor und sind diese anders als unsere Bewegungen in der Realität? Es werden Grundtechniken des Parkours und Freerunnings erlernt und anschließend kreativ eigene oder aus Spielen bekannte Moves (Bewegungen) und Tricks ausprobiert und erarbeitet.

(Max Heckl)

Zielgruppe: 12-27 Jahre, max. 15 Teilnehmende

Zeitraum: 1- mehrere Tage

You choose - We dance

Gemeinsam wird eine improvisierte Tanz-Spiel-Choreografie erarbeitet werden, bei deren Vorführung die Zuschauer*innen (oder bei Vorstellung ohne Zuschauer*innen, die Choreografin) spielerisch die Choreografie mitgestalten können. Die Teilnehmenden werden die Basics des zeitgenössischen Tanzes kennen lernen, Körper- und Wahrnehmungsübungen machen und daraus unterschiedliche Tanzbausteine entwickeln. Das Ergebnis wird filmisch festgehalten.

(Melina Geitz)

Zielgruppe: 12-27 Jahre, max. 20 Teilnehmende

Zeitraum: 1 Tag - Langzeitprojekt

Switch motion - Künstlerische Collage

In diesem Projekt werden Bewegungen, Sounds und Bilder aus Videospielen zweckentfremdet. Bewegungen aus Spielen werden zu einer Choreografie, Sounds zur begleitenden Tanzmusik umgedeutet und aus Bildern wird eine Videoprojektion entwickelt. Die Präsentation wird in Form einer tänzerischen Vorstellung zu den Game Sounds vor einer Leinwand, die die erarbeiteten Projektionen abbildet stattfinden. Das Ergebnis wird filmisch festgehalten.

(Melina Geitz und Paul Biessmann)

Zielgruppe: 12-27 Jahre, max. 20 Teilnehmende

Zeitraum: mehrere Tage

Theater und Performance

Gametheaterstück

Unter Einbeziehung von digitalen Devices (Smartphone, Tablet) und unter Anlehnung an Point-and-Click-Adventures wird gemeinsam ein interaktives Gametheaterstück entwickelt, das am Ende des Prozesses von anderen Jugendlichen live gespielt werden kann. Dabei werden folgende Fragen gestellt: Welche Spieltechniken braucht

es? Was kann eine Eingabestelle sein? Welche Quests (Aufträge) soll es geben? Wie baut man Loops (Ereignisschleifen) und Hints (Hinweise)? Wie testet man das Game und klopft es auf Lücken ab? Und, wer weiß eigentlich, wie das Game ausgehen wird? (Jörg Hundsdorfer und Eleanora Allerdings)

Zielgruppe: 12-27 Jahre, max. 15 Teilnehmende
Zeitraum: 3-5 Tage

Active player - Biographisches Theater 2.0 (auch digital möglich)

Durch die Auseinandersetzung mit der eigenen Herkunft, der gegenwärtigen Befindlichkeit, den Interessen sowie der eigenen Zukunft werden eigene Geschichten auf die Bühne gebracht. Aus persönlichen Gedanken und Erfahrungen können in künstlerischen Formen kleine Szenen entstehen, die als Collage zu einer gemeinsamen Geschichte der Gruppe zusammengestellt werden können. (Jutta Röcklein)

Zielgruppe: ab 16 Jahren, max. 25 Teilnehmende
Zeitraum: 1-3 Tage

Action-Agenten-Stück - Mischen possible

Mit einer inklusiven Gruppe von Jugendlichen wird ein Theaterstück entwickelt, in dessen Mittelpunkt der Geheimagent Mister Mix mit seinen Helfer*innen steht. Er hat eine*n Gegenspieler*in, dem*der Unterschiedlichkeit ein Graus ist und der*die diese zu verhindern versucht. Mit der Gruppe werden Ideen in Form von Szenen entwickelt, mit welchen Mitteln es Mister Mix schließlich gelingen kann für eine bunte und vielfältige Gesellschaft zu kämpfen, seine*n Gegenspieler*in zu bezwingen und Wege zu finden, um "mischen possible" zu machen. (Marina Siebert)

Zielgruppe: 12-16 Jahre, max. 15 Teilnehmende
Zeitraum: 1-2 Tage

Magische Bildwelten

Im Workshop werden die eigenen Schatten erforscht und mit ihnen experimentiert. Dabei stehen die Teilnehmenden selbst im Fokus. Durch ein paar Alltagsgegenstände wird die Welt auf der Leinwand vervollständigt. So können faszinierende Schattenbilder und magische Bildwelten erfunden werden. Ein kleines Schattentheater kann entstehen. (Marco Faller)

Zielgruppe: 12-27 Jahre, max. 15 Teilnehmende
Zeitraum: 1-3 Tage

Schattentheater

Gemeinsam wird eine Story entwickelt und als Schattentheaterstück inszeniert. Hierbei können die vielen Möglichkeiten des Spiels mit Licht und Schatten entdeckt werden. Ob du selbst die Rolle des Schattens spielst oder Vorlagen und Figuren gebastelt werden, es wird eine spannende Schattengeschichte dabei herauskommen. (Kerstin Guttroff)

Zielgruppe: 12-27 Jahre, max. 15 Teilnehmende
Zeitraum: 1-2 Tage

Mobiler Escape Room

In verschiedenen Spielszenarien müssen die Teilnehmenden innerhalb einer bestimmten Zeit entweder eine Mission erfüllen oder sich aus dem Raum in die Freiheit spielen. Durch kreatives Denken gelingt es, die Rätsel und Missionen zu lösen oder Personen freizuspielen. Begleitet durch Schauspieler sind die Teilnehmenden im Mittelpunkt der Geschichte, deren Verlauf sie, je nach ihren Handlungen, selbst bestimmen.

(Bernd Distler und Marco Faller)

Zielgruppe: 12-16/16-18/18-27 Jahre, ca. 6 Teilnehmende pro Spiel
Zeitraum: 1 Tag

Musik

Game Sounds produzieren (auch digital möglich)

Im diesem Workshop lernst du die Grundlagen zum Produzieren eigener Game Sounds. Von der Idee über das Recording bis zum Schnitt wird ein Leitfaden mit Alltagsmaterialien und einem Open-Source-Computer-Programm erstellt. Anstelle von nerdigem Technik-Fachsimpeln wird intuitiv gearbeitet und Skills (Fähigkeiten) erlernt, die für alle zugänglich sind. Der Workshop richtet sich vorwiegend an Mädchen und junge Frauen. Eigene Laptops und Kopfhörer dürfen mitgebracht werden.

(Carmen Westermeier)

Zielgruppe: 12-27 Jahre, max. 10 Teilnehmende
Zeitraum: 1-3 Tage

Gameboy Musikworkshop

Nach einem Input über Gameboy Hard- und Software kann selbst Output in Form von Chiptunes - Musik erzeugt von Soundchips alter Computer oder Gameboys - kreiert werden. Die Teilnehmenden dürfen sich darin versuchen, Chiptunes zu programmieren und können Loops (Tonschleifen) selbst komponieren. Gameboys und Kopfhörer dürfen – müssen aber nicht - selbst mitgebracht werden.

(Hannes Fertala)

Zielgruppe: 12-27 Jahre, max. 15 Teilnehmende
Zeitraum: 1 Tag

Experimenteller Film- und Soundworkshop (auch digital möglich)

Smartphone und Tablet bieten eine Fülle an künstlerischen Möglichkeiten. Mit Apps auf dem Smartphone und Tablet können Sounds und Bilder als Rohstoff für eigene Musikkompositionen und Videoclips gesammelt werden. Im Workshop sollen aktiv die kreativen Möglichkeiten unserer alltäglichen Begleiter als Medium für künstlerische Produktion erforscht werden und eigene Videoclips oder Soundkompositionen erstellt

werden. Die Teilnehmenden sollen ihre eigenen Endgeräte mitbringen.
(Jutta Röckelein)

Zielgruppe: 12-27 Jahre, max. 20 Teilnehmende
Zeitraum: 1 – mehrere Tage

Gestalten und Bauen

Games Games Games

In diesem Workshop wird sich angeschaut, wie Spiele funktionieren, welche Komponenten ein Spiel hat und wie diese genutzt werden können. Neben dem Erforschen von Spielen wird die Aufgabe sein, eigene Spiele aus unterschiedlichen Materialien zu erfinden, die schlussendlich auch präsentiert werden können. Hier ist jede*r aufgerufen seine*ihre eigenen Lieblingsspiele (Brettspiel oder Handygame) mitzubringen. Am Ende werden mehrere spielbares Offline-Games entstanden sein.
(Jörg Hundsdorfer)

Zielgruppe: 12-16 Jahre, max. 25 Teilnehmende
Zeitraum: 1 Tag

Graffitipuzzle

In diesem Workshop wird gemeinsam ein Puzzle entwickelt. Aus Platten werden Puzzleteile gestaltet, die vorher als gemeinsames Werk mit der Sprühdose bemalt und beschriftet wurden. Die Gruppenarbeit (das Puzzle) wird dann auf der Abschlussveranstaltung präsentiert und kann als Spiel angeboten werden. Der Workshop richtet sich vorwiegend an Mädchen und junge Frauen.
(Sonja Panzer)

Zielgruppe: 12-27 Jahre, max. 10 Teilnehmende
Zeitraum: max. mehrere Tage

Avatar als Kunstfigur - Futuristisches Selbstporträt

Der Workshop besteht aus drei Modulen:

Das erste Modul umfasst das Gestalten eines Selbstporträts als Avatar in Form einer Collage aus Selfies, Fotos und Bildern. Das zweite Modul ist die 3D Konzeption und Realisierung eines Avatars. Hierbei werden Masken und Kostüme entworfen, gestaltet und präsentiert. Das letzte Modul zeigt den Avatar in Action. Die Kunstfigur wird als Animation, Film oder Performance zum Leben erweckt.

(Jutta Röckelein)

Zielgruppe: 12-27 Jahre, max. 10 Teilnehmende
Zeitraum: 1- mehrere Tage

Maskenbau

Inspiziert durch Masken aus aller Welt entstehen in diesem Workshop individuelle Masken. Masken aus Papier, Gips, Ton, Stoff und Farbe oder Pappmaché können individuell gestaltet werden. Grundlagen und Besonderheiten des Maskenspiels als auch Improvisation oder das Einstudieren einer kleinen Performance (im öffentlichen Raum) können daran angeknüpft werden.

(Jutta Röckelein)

Zielgruppe: 12.-27 Jahre, max. 25 Teilnehmende

Zeitraum: 1-3 Tage

Urban jump & run - Hack your city intervention

Gemeinsam werden Spielfiguren (Avatare) entwickelt, die sich an den Klassikern der Gaming Kultur orientieren. Mit Urban Art Techniken (Markern, Acrylfarben und Schablonen) basteln die Teilnehmenden Avatare, die dann im öffentlichen Raum platziert werden und mit der Umgebung interagieren. Die Teilnehmenden nehmen Nahaufnahmen der Figuren auf, die als Abschlusskunstwerke gerahmt und gezeigt werden können.

(Carlos Lorente)

Zielgruppe: 16-27 Jahre mit kreativer Vorerfahrung, max. 6 Teilnehmende

Zeitraum: 1-2 Tage

Me, myself and I - Kreativ-Chaos-Spiel

Aus einem Bild schaffen die Teilnehmenden durch Abstraktion und künstlerische Experimente eine Ausstellung. Gemeinsam kann sich von Zeichenexperimenten zum Druck, von der Tape-Art zu Vintage-Collage, von expressiver Malerei zum Oneliner (nur eine Linie) oder mit verbundenen Augen ausprobiert werden. Jedes Portrait der Teilnehmenden wird zu 100 Gesichtern.

(Mihau Pollak)

Zielgruppe: 16-27 Jahre, max. 15 Teilnehmende

Zeitraum: 1-2 Tage

Spielentwicklung, Illustration und Präsentation

Gemeinsam werden Ideen und Spiele entwickelt. Hierzu braucht es Spielregeln genauso wie Gestaltungsvorschläge. Die Spiele sollen sowohl in Außenräumen (Pausenhof oder Garten) als auch in Innenräumen spielbar sein und auf einer LKW Plane umgesetzt werden.

(Uschi Heubeck)

Zielgruppe: 12-16 Jahre, max. 15 Teilnehmende

Zeitraum: 1- mehrere Tage

Rumble Mumble Murrel Coaster (auch digital möglich)

In diesem Workshop werden die Teilnehmenden selbst eine Installation bauen. Es können mehrere kleine Kunstwerke oder ein gemeinsames großes Werk dabei entstehen. Von der Idee bis zur fertigen Installation, wird eine Kugelbahn entwickelt,

ausgestaltet und bespielt werden.

(Stephan Schwarzmann, Carlos Cortizo, Barbara Engelhard, ggf. Armando Murolo)

Zielgruppe: 12-27 Jahre

Zeitraum: 1- mehrere Tage

Medien und Literatur

Digitaler Escape Room

Hier wird gemeinsam ein Escape Room digital gespielt. Außerdem können Tipps und Tricks zur Planung und Durchführung eines eigenen Escape Spiels erarbeitet und Ideen für eigene Spielmodelle entwickelt werden.

(Katrin Merz von der Jugendbildungsstätte Burg Hoheneck)

Zielgruppe: ab 16 Jahren, max. 10 Teilnehmende

Zeitraum: 1 Tag

Entwickle dein eigenes Computerspiel

Egal, ob du bereits Programmiererfahrung hast oder das zum ersten Mal machst: Mit der Software Kodu lassen sich ganz einfach eigene Spielideen umsetzen. Von der Idee über die Programmierung, die Gestaltung der Atmosphäre des Spiels, einer Testphase bis hin zur Erstellung eines Werbetrailers. Ob Action, Sport, Abenteuer oder Strategiespiele, die Teilnehmenden können Ideen für ein Computerspiel entwickeln, die Spielwelt gestalten und Figuren und Objekte selbst programmieren.

(Sonja Breitwieser von der Medienfachberatung für den Bezirk Mittelfranken)

Zielgruppe: 12-14 Jahre

Zeitraum: 1-4 Tage

Game Reviews selbst schreiben

Wie sind aktuelle Game Reviews aufgebaut und was macht sie gleichzeitig informativ und lesenswert? Anhand verschiedener Beispiele entwickeln die Teilnehmenden in der Gruppe Richtlinien und Bewertungskriterien für die Erstellung eigener Rezensionen. Wie bewertet man Grafik und Design, Sound und Musik, Gameplay und Spielspaß? Danach suchen die Teilnehmenden sich aktuelle Spiele aus und verfassen erste eigene Game Reviews.

(Jens Fissenewert)

Zielgruppe: 12-27 Jahre, max. 10 Teilnehmende

Zeitraum: 1-2 Tage