

Erfahrungsbericht/Ablauf**Kreatives Computerspielen****Machinimas herstellen mit Sims2**

Was haben Computerspiele nun auch noch im Schulunterricht verloren? Wo doch das gängige Vorurteil besagt, die digitalen Spiele machten Kinder dumm, einsam und aggressiv. Dass Computerspiele nicht nur zu dumpfem Konsum verleiten, sondern auch als kreatives Ausdrucksmedium jede Menge spannender Möglichkeiten bietet, konnten 12 Schülerinnen und Schüler der 8. Klasse in einem fünftägigen Workshop im Mai 2009 im Rahmen einer Projektwoche der Abteilung Hauptschule der Geschwister-Scholl-Schule lernen. Der Workshop fand in Kooperation mit dem Kreismedienzentrum Konstanz statt.

Während der Projektwoche wurde das beliebte Computerspiel „Sims 2“ auf den Kopf gestellt, um sein kreatives Potenzial auszuloten. Die virtuellen Wesen aus „Sims2“ wurden zu Schauspielern. Die Schüler entschieden sich, Musikclips à la MTV von ihren Lieblingsbands zu drehen. Es entstanden Machinima-Filme – Filme, die in einem Computerspiel entstehen, vor dem Hintergrund und mit den Figuren des Spiels. „Dabei werden die Regeln des Spiels außer Kraft gesetzt. Dies geschieht in dem man das Spiel umprogrammiert. Anschließend wird etwas völlig Neues erschaffen“, meinte Sarah Kunze, Lehrerin an der Geschwister-Scholl-Schule, die das Projekt mit betreute und sich schon seit längerem mit Machinima-Produktionen befasst.

Nach einer kurzen Einführung in Machinimas und Darstellungsmittel des Films waren die Schüler sofort eifrig dabei. Sie berieten sich über den Aufbau der Kulissen, das Aussehen der selbsterschaffenen Figuren, diskutierten Kamerawinkel und gaben Regieanweisungen an den Kameramann: „So, jetzt geh ganz nah auf den Jungen!“, meinte Lewis Kopp, ein Schüler der Klasse.



Thorsten Rees (Kreismedienzentrum Konstanz) mit Schülerinnen der Geschwister-Scholl-Schule beim Produzieren von Machinima-Filmen.

Das Drehbuch schrieben die Schülerinnen und Schüler selbst. Szene für Szene wurde im Vorfeld in der Gruppe besprochen und auf Papier festgehalten, bevor es zum eigentlichen Drehen ging. Das Spiel wurde zum Spielzeug - ein digitaler Werkzeugkasten, dessen Möglichkeiten erkundet wurde. „Am tollsten ist, dass wir umsetzen können, was wir wollen“ erklärte Amanda Predovic, die auch in ihrer Freizeit viel „Sims2“ spielt.

„Wir wollen, dass Spiele als Möglichkeit erkannt werden, sich kreativ auszudrücken. Das kann man auch in der Schule lernen und fördert so gleich den kritischen Umgang mit dem Produkt Computerspiel. Außerdem sagen Spiele (wie Filme oder Bücher) etwas über die Zeit aus, in der sie entstehen. Sie sind Kulturträger. Deshalb

wollen wir die Spiele nicht nur kommerziellen Interessen überlassen. Neben dem Blockbuster muss es auch bei Spielen so etwas wie Arthaus geben“, meint Thorsten Rees, medienpädagogischer Berater am Kreismedienzentrum Konstanz.

Am Ende der Woche präsentierten die jungen Filmemacher stolz die entstandenen Filme ihren Klassenkameraden. „Wir haben eine Woche lang den ganzen Tag produziert. Ich bin sehr stolz über das was wir erschaffen haben“, meinte Felix Heitkamp am Ende der Vorstellung.

Ablauf:

Das Projekt dauerte fünf Tage, täglich von 8.30 bis 15.30 Uhr. Am ersten Tag fand eine Einführung statt. Gezeigt wurde den Kindern, wie man mit verschiedenen Cheats die Regeln des Spiels außer Kraft setzt und bestimmte Grafiken ausblendet. Anschließend lernten die Kinder, wie man die Kamera innerhalb des Spiels führt. Nach der Einführung machten die Schüler erste Probeaufnahmen. Am Ende des ersten Tages erhielten die Teilnehmer die Aufgabe, sich für den zweiten Tag ein Lied auszusuchen, um einen Videoclip in Sims2 zu drehen.

Am zweiten Tag erhielten die Schülerinnen und Schüler eine Einführung in Windows Movie Maker. Dieses Programm wird benötigt, um die einzelnen Sequenzen, die in Sims2 gefilmt werden, zu einem Ganzen zusammen zu schneiden. Anschließend entwarfen die Schüler ein grobes Drehbuch für ihren Clip. Am Ende des zweiten Tages fanden die ersten Filmaufnahmen statt. Von Mittwoch bis Freitag waren die Schülerinnen und Schüler mit der Produktion des Clips beschäftigt.