KDP GR 2 Profil Medien: Animation

Die komplexe Architektur des Animationsfilms im Internet; die Suche nach der gesellschaftlichen, politischen und ästhetischen Alternative

Angebot für

Bisheriges Studienmodell > Art Education > Bachelor Art Education > Ästhetische Bildung und Soziokultur > 2. Semester
Bisheriges Studienmodell > Art Education > Bachelor Art Education > Bildnerisches Gestalten an Maturitätsschulen > 2. Semester

Nummer und Typ	bae-bae-dp207-07.16F.001 / Moduldurchführung
Modul	Aufbau 1 Medien (Praxisprojekt)
Veranstalter	Departement Kulturanalysen und Vermittlung
Leitung	Andreas Hofer, Karin Fromherz
Zeit	Di 12. April 2016 bis Fr 27. Mai 2016 / 8:30 - 16:30 Uhr
Anzahl Teilnehmende	6 - 20
ECTS	8 Credits
Lehrform	Seminar
Zielgruppen	Wahlpflicht: Bachelor Art Education, 2. Semester
Lernziele / Kompetenzen	<p>Die Studierenden ...</p> <ul style="list-style-type: none"> - lernen, mediale Inhalte kritisch zu betrachten und zu analysieren. - erkennen das Potenzial von gefundenem Bildmaterial. <p>sind in der Lage, einen Filmclip oder eine Animation für das Internet zu realisieren.</p> <ul style="list-style-type: none"> - erlangen ein Grundverständnis für die komplexe Dramaturgie von Animationen in Hinblick auf deren wiederholte Betrachtung. - erwerben die Fähigkeit, eine individuelle Thematik medienspezifisch zu bearbeiten. - können den eigenen Gestaltungsprozess in einem grösseren Zusammenhang einordnen und reflektieren. - erarbeiten sich Beweglichkeit im Umgang mit verschiedenen Animationsverfahren.
Inhalte	<p>Ein primär für die Internet-Rezeption produzierter Animationsfilm muss auf der inhaltlichen wie gestalterischen Ebene der wiederholten Betrachtung standhalten. Entsprechend komplex und kryptisch gestaltet sich die Architektur dieses spezifischen Filmformats. Die gesellschaftskritische Metaebene bleibt vom Publikum daher oft unbeachtet. Doch hinter der hoch ästhetisierten, effektvollen Oberfläche verbergen sich häufig vielschichtige Botschaften und kritische Kommentare. Auch wenn die Animationen als realitätsfern und trickreich erkannt werden, können sie in visuelle Welten entführen, die glaubhaft wirken und uns berühren.</p> <p>Das Modul nähert sich diesem Themengebiet auf zwei Wegen. In einem theoretischen Teil werden Beispiele von Animationen im Internet analysiert und ausgewertet. In der praktischen Auseinandersetzung widmen wir uns den Kriterien, die mit der Rezeption im Internet verbunden sind. Daraus gewonnene Erkenntnisse sollen zu der eigenständigen Umsetzung eines gewählten Inhaltes führen.</p> <p>Ablauf: Inhaltlicher Einstieg mit aktuellen Beispielen, Grundlagenvermittlung verschiedener Animations- und Compositingtechniken, angeleitete Kurzübungen, Konzeptentwicklung, Produktion/Postproduktion, Präsentation der Arbeiten.</p>

Leistungsnachweis / Testatanforderung	Kolloquium:
	Bewertungsskala: A-F
Termine	Kw 15-21 Di-Fr 12.04-27.05.2016 Di 8.30-14.30h (jeweils ab 15.00h Atelier) Mi-Do 8.30-16.30h Fr 8.30-12.00h inkl. Selbststudium Modulstart: Di 12.04.2015, 8.30h Feiertage: Sechseläuten: Mo 18.04.2016 Auffahrt: Do 05.05.2016 Pfingstmontag: Mo 16.05.2016
Dauer	7 Wochen, 7x28 Lekt. (inkl. Selbststudium)
Bewertungsform	Noten von A - F