

Methodik: PreViz

Echtzeitvisualisierungen von Raum, Figur und Kamera

Angebot für

Bisheriges Studienmodell > Film > Bachelor Film > Projektstudium > Alle Semester

Nummer und Typ	BFI-BFI.P.MET.18H.006 / Moduldurchführung
Modul	Campus / Schulkultur: Ticket to Ride
Veranstalter	Departement Darstellende Künste und Film
Leitung	Verantwortung: Sabine Boss Dozierende: Mirko Lempert (Artist in Residence Film)
Zeit	Mo 24. September 2018 / 9:15 - 16:45 Uhr
Anzahl Teilnehmende	6 - 19
ECTS	0.5 Credits
Voraussetzungen	Keine
Lehrform	Seminar
Zielgruppen	Bachelor Film / Studierende ab 3. Semester (Wahl)
	Pflicht für alle Seminarteilnehmenden des Seminars «Praxis_fikt: Projekt Traum»
Lernziele / Kompetenzen	Zeitgemässe PreViz Möglichkeiten geben Filmschaffenden nicht nur die Möglichkeit, ihre Visionen klarer zu teilen, sondern erlauben auch spielerische und experimentelle Zugänge im Vorfeld. Varianten werden durchgedacht, die eigene Filmsprache kann vor dem Produktionsdruck kollaborativ hinterfragt und präzisiert werden.
Inhalte	PreViz mithilfe von Game Engines wie Unity3d erlaubt Echtzeitvisualisierungen von Raum, Figur und Kamera. Im Team kann eine Auflösung überprüft, weiterentwickelt, neu gedacht werden. In der Diskussion über Wirkung von Inszenierung und Auflösung wird der Kern einer Szene präzisiert und werden Erkenntnisse über Zeit, Raum und Figuren gewonnen. Folgende Analysemöglichkeiten werden in diesem 1-tägigen Workshop hauptsächlich theoretisch umrissen: - Muster von Drehbüchern und Narration. - Grundlagen der Auflösung. - Die Qualitäten verschiedener Einstellungsgrössen, Handlungsachsen und Genre. - Vorgehensweise bei der Szenenauflösung allgemein, zu Filmbeginn, bei Dialogsequenzen. - Zusammenwirkung von Erzählhaltung und Kamerastil. Der Einfluss vom Drehort.
Bibliographie / Literatur	-
Leistungsnachweis / Testatanforderung	Präsenz, aktive Teilnahme.
Termine	24.09.2018
Dauer	1 Tag
Bewertungsform	bestanden / nicht bestanden

Bemerkung

Mirko Lempert ist Filmemacher und Assistenzprofessor Visual Media an der Stockholm Academy of Dramatic Arts. Er ist im Herbstsemester 2018 in der Fachrichtung Film als "Artist in Residence" eingeladen, mit interessierten Studierenden im Bereich der Echtzeitvisualisierungen von Raum, Figur und Kamera die verschiedenen Möglichkeiten einer virtuellen Simulations-Kultur zu erforschen. Mirko Lempert hat eine eigene Software für Echtzeitvisualisierungen entwickelt, die er mit Studierenden auslotet.