Methodik: Kreative Planung von visual & practical Effects VFX/SFX

In den Köpfen herrscht oft das Denken, dass es für jeden Effekt einen passenden Knopf am Computer gibt und das sei dann die einzige Möglichkeit. Hier wird dieser Workshop den Horizont der Studierenden erweitern. Es geht nicht um das Erlernen einer bestimmten Software. Es geht vielmehr um das kreative Denken, Planen und Kennenlernen der vielseitigen Möglichkeiten von visual UND practical Effects (VFX & SFX).

Angebot für

Bisheriges Studienmodell > Film > Bachelor Film > Projektstudium > Alle Semester
Bisheriges Studienmodell > Film > Master Film > Praxisfeld: Regie Spielfilm > 3. Semester
Bisheriges Studienmodell > Film > Master Film > Praxisfeld: Drehbuch > 3. Semester
Bisheriges Studienmodell > Film > Master Film > Praxisfeld: Realisation Dokumentarfilm > 3. Semester
Bisheriges Studienmodell > Film > Master Film > Praxisfeld: Kamera > 3. Semester
Bisheriges Studienmodell > Film > Master Film > Praxisfeld: Film Editing > 3. Semester
Bisheriges Studienmodell > Film > Master Film > Praxisfeld: Creative Producing > 3. Semester

Nummer und Typ	BFI-BFI-MEp-01.MFI.19H.004 / Moduldurchführung
Modul	Methodik BFI, 1 Credit
Veranstalter	Departement Darstellende Künste und Film
Leitung	Andreas Dahn
Zeit	Di 1. Oktober 2019 bis Mi 2. Oktober 2019 / 9:15 - 16:45 Uhr
Anzahl Teilnehmende	6 - 25
ECTS	1 Credit
Voraussetzungen	Keine
Lehrform	Seminar
Zielgruppen	Bachelor Film / Studierende ab dem 3. Semester (Wahl) Master Film / alle 3. Semester (Wahl)
Lernziele / Kompetenzen	Es steht die individuelle Konzeption von Effekten im Fokus. Die Studierenden werden lernen, wie sie unter Berücksichtigung ihrer eigenen Ressourcen und ihrem künstlerischen Ansatz Effekte für ihr Projekt maßschneidern können. Dafür wird die ganze Palette von Effektmöglichkeiten vorgestellt.
Inhalte	Mit vielen Bild- und Videobeispielen werden die Arbeitsschritte zum Bau von echten Modellen und Puppen aufgezeigt. Die größten Aha-Erlebnisse erleben die Studieremden meist, wenn sie hierbei sehen, was alles mit analogen Mitteln möglich ist. Dies wird dann mit den Möglichkeiten und Fallstricken der computeranimierten visuellen Effekte gegenübergestellt, wobei alle wichtigen Fachbegriffe und Softwares benannt werden, damit die Studierenden das nötige Vokabular für die Kommunikation mit Visual-Effects-Profis und -Firmen erlernen. Anhand von Filmbeispielen wird gezeigt, wie auch in Hollywood-Produktionen visual Effects mit practical Effects für die bestmögliche Wirkung kombiniert werden. Im durchgehend eingeflochtenen praktischen Teil geht es darum, dass die Studierenden Ideen für eigene Filme, die Effekte enthalten könnten zuerst schriftlich festhalten und dann allen Teilnehmern im Seminar vorstellen. Dann bilden die Studierenden Teams und legen fest, welche fiktiven Ressourcen sie ihren Übungsprojekten zuweisen und welchen visuellen Stil sie bevorzugen.

	Dann geht es ums Visualisieren: Hierbei sind alle Kursteilnehmer aufgefordert, zum Stift zu greifen und die Filmsequenzen zu skizzieren. Es geht dabei nicht darum, wer am besten zeichnet, sondern darum, die Ideen in einfachen Skizzen zu verbildlichen und im Team festzulegen, mit welchen Einstellungen die Effekt-Sequenzen am originellsten und effektivsten verwirklicht werden könnten. Im Kurs wird dann besprochen, was mit den gewählten Ressourcen tatsächlich machbar wäre, welche Einstellungen man evtl. weglassen oder vereinfachen kann und was die „Money-Shots“ wären. Oft stellt man dabei fest, dass weniger mehr ist und so mancher anfangs scheinbar zwingend nötiger Effekt sich plötzlich durch einen einfachen Schnitt oder Toneffekt origineller und spannender erzählen lässt. Danach wird aufgezeigt, was man beim Drehen von Szenen mit visuellen Effekten beachten muss, damit z.B. ein Green Screen möglichst leicht zu bearbeiten ist oder was alles benötigt wird, damit man eine digitale Figur glaubhaft in real gedrehte Szenen einbinden kann. Im letzten Teil des Workshops wird der Focus noch einmal auf digitale Set-Erweiterungen gelegt. Dabei zeigt Andreas Dahn konkrete Beispiele aus seinem bisherigen Schaffen, und wie er von der Konzeption bis zum fertigen Film bei den Projekten vorgegangen ist.
Bibliographie / Literatur	-
Leistungsnachweis / Testatanforderung	Präsenz, aktive Teilnahme
Termine	01. - 02.10.2019, ganztags
Bewertungsform	bestanden / nicht bestanden
Bemerkung	Andreas Dahn ist von März – Oktober 2019 der Filmmaker in Residence der Fachrichtung Film. Andreas Dahn ist seit 2001 im Bereich Visual Effects tätig und arbeitete unter anderem an Projekten wie “Game of Thrones“, „Grand Budapest Hotel“ und "Guardians of the Galaxy 2". An der Filmakademie Baden-Württemberg studierte er szenische Regie und schloss mit einer Zusatzprüfung in Visual Effects ab. Darüber hinaus hat er praktische Erfahrung im Filmmodellbau. Weitere Infos zu Andreas Dahn sind zu finden unter www.andreas-dahn.de.