

Interdisziplinärer Workshop Nr. 4: Vom Storyboard zur Graphic Novel

Angebot für

Bisheriges Studienmodell > Art Education > Master Art Education > Basisprogramm > Basisprogramm
Bisheriges Studienmodell > Art Education > Master of Arts Fachdidaktik Künste > Bildnerisches Gestalten > Alle Semester
Bisheriges Studienmodell > Transdisziplinarität > Master Transdisziplinarität in den Künsten > Alle Semester

Nummer und Typ	mae-mtr-101.21H.004 / Moduldurchführung
Modul	Interdisziplinärer Workshop
Veranstalter	Departement Kulturanalysen und Vermittlung
Leitung	Anna Sommer, Comiczeichnerin und Illustratorin
Zeit	Di 11. Januar 2022 bis Fr 14. Januar 2022 / 9 - 17 Uhr
ECTS	2 Credits
Voraussetzungen	Eigenes Zeichenmaterial mitbringen. Bleistift, Fineliner, nach Belieben Tusche und Feder
Lehrform	In diesem Workshop wird viel gezeichnet. Die insgesamt drei Aufgaben werden begleitet durch Inputs und einem Einblick ins Werk und die Arbeitsmethoden von Anna Sommer und anderen Graphic Novel Autor*innen.
Zielgruppen	Art Education > Master Art Education > Basisprogramm > Basisprogramm Art Education > Master of Arts Fachdidaktik Künste > Bildnerisches Gestalten > Alle Semester Transdisziplinarität > Master Transdisziplinarität in den Künsten > Alle Semester
Lernziele / Kompetenzen	Die Teilnehmenden des Workshops erlernen die Gesetzmässigkeiten und Techniken des Storyboardzeichnens und nutzen dies für die Herstellung einer kurzen Graphic Novel.
Inhalte	Dienstag: Vortrag zu Werk und Arbeitsweise. Erste Aufgabe: Ausarbeiten einer kurzen Bildsequenz. Input: Der Erzählfluss steht im Zentrum. Wie lässt sich eine Geschichte in einer minimalen Bildabfolge spannend erzählen. Mittwoch: Vortrag: Beispiele von Graphic Novels verschiedener Graphic Novel Autor*innen Zweite Aufgabe: Herstellung eines Storyboards zu einem vorgegebenen Thema Input: Auch hier steht der Erzählfluss im Zentrum. Wichtige Faktoren sind das Setzen der Zeitsprünge, Wahl der Bildausschnitte, interessante Seitengestaltung, Spannungsbogen und Lesbarkeit der Geschichte Donnerstag: Dritte Aufgabe: Umsetzung des eigenen Storyboards zu einer kurzen Graphic Novel. Input: Adäquate Zeichnungsmethoden, verschiedene Zeichnungstechniken ausprobieren, Aussagekraft der Zeichnungen optimieren, Charaktere und deren Emotionen und Körperhaltungen glaubhaft darstellen. Anordnung von Sprechblasen und lautmalerischen Wörtern. Freitag:

	Fertigstellung der kurzen Graphic Novel. Am Nachmittag wechselseitiges Kennenlernen der Prozesse und Resultate der anderen Workshops.
Leistungsnachweis / Testatanforderung	Präsenz und aktive Teilnahme
Termine	Herbstsemester 2021/22 Dienstag bis Freitag 11.–14. Januar 2022 jeweils 9.00 bis 17.00
Bewertungsform	bestanden / nicht bestanden
Bemerkung	Unterrichtssprache ist Deutsch. The seminar will be held in German.

Dieser Workshop ist eine von acht gleichzeitig stattfindenden Veranstaltungen. Die Studierenden arbeiten an den ersten drei Tagen je von 9.00 h bis 17.00 h, am vierten Tag von 9.00 h bis 12.00 h am jeweiligen Thema; der Nachmittag des vierten Tages ist dem wechselseitigen Kennenlernen der Überlegungen und Resultate gewidmet.

Ab dem Studienjahr 2021-2022 gilt für MAE-Studierende, dass sie Veranstaltungen, die im Vorlesungsverzeichnis unter Basisprogramm ausgeschrieben sind, in einem Umfang von zehn ECTS besuchen müssen. Die restlichen zehn ECTS können auch in anderen Veranstaltungen (z.B. in geöffneten Lehrveranstaltungen, im Shared Campus, in aussercurriculären Projekten, Labs oder in Form von persönlichen Projekten) absolviert werden. Adressat:innen für zugehörige Verständigungen sind Ruedi Widmer als Basisprogramm-Verantwortlicher oder die Vertiefungsleiter:innen.