Atelierkurs Animation (Übung) (gLV)

Gestalterische Auseinandersetzung mit dem bewegten Bild im Spannungsfeld zwischen Screen und Raum

Angebot für

Bisheriges Studienmodell > Hochschulweites Lehrangebot > Geöffnete Lehrveranstaltungen
Bisheriges Studienmodell > Art Education > Bachelor Art Education > Ästhetische Bildung und Soziokultur > Alle Semester
Bisheriges Studienmodell > Art Education > Bachelor Art Education > Bildnerisches Gestalten an Maturitätsschulen > Alle Semester
Bisheriges Studienmodell > Art Education > Master Art Education > Kunstpädagogik > Alle Semester

Nummer und Typ	bae-bae-dp700-00.22F.004 / Moduldurchführung
Modul	Atelierkurs (Übung)
Veranstalter	Departement Kulturanalysen und Vermittlung
Leitung	Piero Glina
Zeit	Di 22. Februar 2022 bis Di 24. Mai 2022 / 15 - 17:45 Uhr
Ort	ZT 4.T09 Seminarr. (28P TL), ZT 4.T30 Seminarr. (20P TL), ZT 3.G02 Kino ZT 4.T48 Seminarr. (18P), ZT 3.K11 IT-Schulungsr. (21P), ZT 3.K12 IT-Schulungsr. (21P), ZT 4.T30 Seminarraum (20P TL) ZT 4.T30 Seminarraum (20P TL) ZT 4.T30 Seminarraum (20P TL)
Anzahl Teilnehmende	6 - 14
ECTS	2 Credits
Voraussetzungen	allg. gestalterische Kenntnisse Für Studierende anderer Studiengänge bzw. Vertiefungen der ZHdK, im Rahmen der Geöffneten Lehrveranstaltungen: Einschreibung über ClickEnroll https://intern.zhdk.ch/?clickenroll
Lehrform	Atelier
Zielgruppen	Wahlpflicht für Studierende: Bachelor Art Education Master Art Education, Kunstpädagogik
Lernziele / Kompetenzen	Die Studierenden erwerben ... – Verständnis für Animation als narratives Medium und als Werkzeug zur Vermittlung. – Beweglichkeit im Umgang mit unterschiedlichen Animationstechniken. – Know-how für medienspezifische Umsetzungen. – Kenntnis über den Einsatz von Animation in immersiven Rauminstallationen. – Ideen für einen möglichen Transfer in Vermittlungssituationen.
Inhalte	– Einführung in unterschiedliche Vorgehensweisen beim Entwickeln von animierten Sequenzen – Demonstration und Grundlagenvermittlung von 2D- und 3D-Programmen wie After Effects und Cinema 4D – Ausloten von analogen und digitalen Werkzeugen im Entwurfsprozess – Auseinandersetzung mit Fragen der Bildfindung, Dramaturgie, Bewegungsführung, Narration, Abstraktion, Interaktion, Inszenierung und Präsentation – Experimente mit Projektionsmapping und visuellen Inszenierungen im Raum – Gestalterische und technische Begleitung beim Umsetzen von individuellen

	Projekten
Leistungsnachweis / Testatanforderung	Bewertungsskala: bestanden / nicht bestanden
Termine	Kw 9-21 Di 1.3.-24.5.2022 15-17.45h (inkl. Selbststudium) Ausfall am Di, 22.2.2022
Dauer	14 Wochen, 14x3 Lekt.
Bewertungsform	bestanden / nicht bestanden
Bemerkung	Unterrichtssprache ist Deutsch. The seminar will be held in German. Eigener Laptop ist von Vorteil. Die Materialkosten gehen zu Lasten der Studierenden.