

Crisis? What Crisis?

Filmgeschichte(n)

Angebot für

Bisheriges Studienmodell > Design > Bachelor Design > Trends & Identity > 1. Semester

Nummer und Typ BDE-VSD-V-1400-10.22H.001 / Moduldurchführung

Modul Filmgeschichte(n)

Veranstalter Departement Design

Leitung Peter Purtschert

ECTS 3 Credits

Zielgruppen Pflichtmodul für Trends & Identity, 1. Semester

Lernziele /
Kompetenzen

- Filmanalyse und Filmkritik als Schulung der Wahrnehmung
- Filmgeschichte und Recherche zu Filmen
- Präsentation oder schriftliche Arbeit zu einem Film

Wir schauen Filme ganz und in Ausschnitten und analysieren, diskutieren, vergleichen, erklären und spekulieren.

Alle Teilnehmerinnen und Teilnehmer verfassen (solo oder in kleinen Gruppen) ein Referat oder Arbeitspapier und machen eine Präsentation/Einführung zu einem Film, den sie selbst auswählen oder sich vorschlagen lassen.

Inhalte

Von der Natur über die Wirtschaft, die Politik und die Gesellschaft bis hin zur Einzelperson, zur eigenen Person, kann alles «in die Krise kommen». Eine Krise ist ein Höhe- oder Wendepunkt einer Konfliktentwicklung in einem System. Die daraus folgende Entscheidungssituation bietet Chancen zur Lösung oder die Möglichkeit zur Verschärfung. Ein Wendepunkt kann oft erst im Nachhinein konstatiert werden.

So wird z.B. die kapitalistische Wirtschaft periodisch von Krisen heimgesucht, sie sind systembildend. Persönliche Krisen jeglicher Art machen das Leben erst zu einem Ganzen.

„Krise“ ist auch fester Bestandteil der dramaturgischen Gestaltung einer Erzählung, auch in fiktionalen und dokumentarischen Filmen.

Als Kunst, Entertainment, zwischen Wirklichkeit und Phantasie, finden Filme ihre Formen des Erzählens in Bildern, Sprache und Musik und deren Inszenierung und Montage.

Anhand von Beispielen aus verschiedenen Zeiten und Stilrichtungen soll die Verschränkung von Inhalt und Form, von Technik und Ästhetik untersucht werden, ebenso Themen und „Stars“ und deren Bedeutung als „Popkultur“.

Bibliographie / Literatur

Filme, Theater und Literatur, Medien und Konsumgüter zu beachten gehört zu Alltag aller Gestalter*innen. Aus den eigenen „Best of... –Listen“ auszuwählen und Beispiele zum Thema präsentieren zu können ist eine gute Vorbereitung.

Termine 9.01.23 - 20.01.23 (ohne 13.1.23 = Mentoringtag)

Dauer 2 Wochen

Bewertungsform bestanden / nicht bestanden