

Technische Hochschule Ostwestfalen-Lippe  
Studiengang: B.A. Medienproduktion

Animation					
Semester	Häufigkeit des Angebots	Dauer	Art	ECTS-Punkte	Studentische Arbeitsbelastung
3	Jährlich	1 Semester	<b>III Analoge und Digitale Bildwelten</b> Schwerpunktfach	8	240 Stunden davon 75 Stunden Präsenzstudium, 165 Stunden Selbststudium
Voraussetzungen für die Teilnahme	Verwendbarkeit	Voraussetzung für die Vergabe von Leistungspunkten (Prüfungsform/ Prüfungsdauer)	Lehr- und Lernmethoden	Modulverantwortliche(r)	
keine	-	§21 Bearbeitung einer Aufgabe aus den Bereichen Mediengestaltung, -informatik, -technik und/oder Medienwirtschaft mit Präsentation (Referat) (BP)	Vorlesung, seminaristischer Unterricht und Projektarbeit	Prof. Dipl.-Anim. Peter Kaboth	

### Qualifikationsziele

Die Studierenden entwickeln zum Teil auf experimentelle Weise eigene Darstellungsformen und lernen, eine eigene visuelle und filmische Sprache zu formulieren.

Vertiefte Kenntnisse und eigene Positionierung zur Animationsfilmkunst in ihren kulturellen, ökonomischen und geschichtlichen Zusammenhängen. Die Studierenden sind in der Lage ihre eigenen künstlerischen Ansätze zu vertreten.

Das Modul trägt zu folgenden Qualifikationszielen bei: Q1, Q2, Q3, Q5, Q6

### Lehrinhalte

Im Rahmen der Veranstaltung werden lineare, animierte Bilder als Werkzeuge der visuellen Produktion vorgestellt und kritisch hinterfragt.

Die filmische Gestaltung, Dramaturgie und narrative Strategie von animierten Filmen werden im Kontext zeitgenössischer und historischer Positionen analysiert und diskutiert.

Es werden unterschiedliche Techniken des animierten Filmes, darunter 2D Lege- und Zeichentrick, 3D, Pixilation, Objekt vorgestellt, ausprobiert und ihre Auswirkungen auf Ästhetik, Narration und Ökonomie analysiert. Einführung in die Produktionsschritte eines animierten Filmes: vom Drehbuch bis Postproduktion.

Vermittlung von Prinzipien der Animation mittels Übungen und theoretischer Analyse.

## Literatur

- Animation from script to screen ( Shamus Culhan )
- Character Animation Crash Course ( Eric Goldberg )
- Digitale Animation: Vom Bleistift zum Pixel ( Tony White )
- The Animator's Survival Kit ( Richard Williams )
- Timing for Animation ( Harold Whitaker & John Halas )
- Art in Motion: Animation Aesthetics ( Maureen Furniss )
- The Illusion of Life: Disney Animation ( Frank Thomas & Ollie Johnston – Disney )
- Understanding Animation ( Paul Wells )
- The Human Figure in Motion ( Eadweard Muybridge )

## Lehrveranstaltungen

Dozent(in)	Titel der Lehrveranstaltung	SWS
Prof. Dipl.-Anim. Peter Kaboth	Animation	5