



Technische Hochschule Ostwestfalen-Lippe, Hochschule für Musik Detmold
Studiengang: MA Audiovisual Arts Computing

Modulbezeichnung: Animation and Motion Graphics

Semester	Häufigkeit des Angebots	Dauer	Art	ECTS-Punkte	Studentische Arbeitsbelastung
1	Jährlich	1 Semester	Pflichtfach	6	180 Stunden davon 45 Stunden Präsenzstudium, 135 Stunden Selbststudium

Voraussetzungen für die Teilnahme	Verwendbarkeit	Voraussetzung für die Vergabe von Leistungspunkten (Prüfungsform/Prüfungsdauer)	Lehr- und Lernmethoden	Modulverantwortliche(r)
Keine		Bearbeitung einer Aufgabe mit Präsentation oder mündliche Prüfung (30 min)	Seminar	Prof. Dipl.-Anim. Peter Kaboth

Qualifikationsziele

Die Studierenden erproben und entwickeln individuelle Zugänge zum Fachgebiet Animation und Motion Graphics. Sie vertiefen die eigene visuelle Sprache und gehen mit professionellen Animationstechniken geschickt um. Ihnen sind sowohl planungsorientierte als auch experimentelle Arbeitsweisen vertraut. Sie analysieren vorhandene Inhalte und können diese im künstlerischen und technischen Kontext einordnen.

Die Studierenden haben ein tiefes Verständnis für die technischen und künstlerischen Herausforderungen verschiedener Animationstechniken und können für die unterschiedlichen Anforderungen diverser Visualisierungsformen und Medien zielorientiert anspruchsvolle Anwendungen oder Projekte entwickeln, technisch konzipieren und einen Produktionsablauf organisieren sowie durchführen. Es gelingt ihnen, visuelle Ideen gezielt zu entwickeln und auszuarbeiten, und sie sind in der Lage ihr Konzept anderen zu vermitteln.

Lehrinhalte

Die Anwendungen der Animation haben sich stets gewandelt und weiterentwickelt - vom Spiel mit der Illusion, zum Kino, TV und Internet, als Installationen, als Kunst oder Teil von Performances und Theater, als Visualisierungen, oder als Erweiterung unserer Wahrnehmung der medialen Realität.

Wir betrachten in diesem Seminar die Animation als die stilisierte Übersetzung unserer wahrgenommenen Welt: Mit den Mitteln der Vereinfachung, Übertreibung, Verfremdung und Verdichtung arbeiten die Studierenden stereotypisierte Bewegungsmuster heraus. Aus diesen Übungen heraus untersuchen sie den Zusammenhang zwischen Bewegung, Form und Ton, entwickeln und erweitern ihre visuelle Sprache.

Animationstechnologien für interaktive Kontexte werden vorgestellt, untersucht und diskutiert: Simulation, Performance- und Facecapturing, generative Animation/Motion Graphics, Animation für Spiele: Loops, Makros, virtuelle Produktionsprozesse und Pipelines.



Literatur

- Curtis Roads (1996): The Computer Music Tutorial, MIT Press.
- Jon H. Appleton and Ronald C. Perera (1975): The Development and Practice of Electronic Music, Prentice Hall.
- Barry Schrader (1982): Introduction to Electro-Acoustic Music, Prentice Hall.
- Nick Collins and Julio d'Escriván (2007): The Cambridge Companion to Electronic Music, Cambridge University Press
- Collins, Nick, A. McLean, J. Rohrhuber, and A. Ward (2003): Live Coding in Laptop Performance, Organised Sound 8, no. 3
- Manning, Peter (2004): Electronic and Computer Music, Oxford University Press.

Lehrveranstaltungen

Dozent(in)	Titel der Lehrveranstaltung	SWS
N.N. (DAAD Gastprofessur „Detmold Residency for Sound, Image and Space“)	Werkanalyse: Elektronische Musik	3