



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

Modulbezeichnung: Dramaturgie

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.'in Dipl.-Prod. Kathrin Lemme

### Qualifikationsziele

Ziel des Moduls ist es, den Bogen von der narrativen Dramaturgie zur Dramaturgie in abstrakten und non-linearen Werken zu schlagen. Die theoretische Diskussion der dramaturgischen Möglichkeiten unterschiedlicher Medien schult den Blick für die Zusammenführung verschiedener inhaltlicher und ästhetischer Anforderungen an unterschiedliche Medien. Die Analyse der dramaturgischen Formen und Mittel bringt systematische Klarheit in die Bauformen des Erzählens. Im Zentrum stehen die ästhetischen Muster und erzählerischen Gestaltungsformen in einem crossmedialen Kontext, die vom Film über die akustische Kunst bis hin zu digitalen Erzählformen reichen. Die Studierenden erwerben dadurch die notwendige Kompetenz zum effektiven entwickeln von Geschichten im audiovisuellen und trans- bzw. crossmedialen Bereich. Durch die Analyse von Filmen, virtuellen Projekten (z.B. Games, 360°-Filme, VR/AR-Visualisierungen und Installationen), Kunstwerken und Performances sowie das wiederholte Entwerfen und Verfeinern eigener Projekte, werden die Voraussetzungen zur Konzeption und Realisierung eigener Studienprojekte geschaffen.

Die Studierenden sind in der Lage, die dramaturgischen Mittel verschiedener medialer Formen zu recherchieren und zu analysieren. Sie übertragen die Ergebnisse auf eigene Inhalte und können mediale Projekte konzipieren. Sie wissen um die einzusetzenden dramaturgischen Mittel und Formen und entwickeln diese weiter.

Sie können ästhetische und inhaltliche Anforderungen an eigene Projekte formulieren und eigenständig, zielgerichtet entwickeln. Sie können die Projekte alleine oder gemeinsam mit Anderen umsetzen. Dabei sind sie in der Lage, Wissenslücken durch selbständige Recherche und Erprobung zu schließen.

Sie sind in der Lage, die Anforderungen an verschiedene Gewerke in ihren Projekten zu formulieren und zu konzipieren.



Basierend auf diesen Untersuchungen und unter Berücksichtigung von Kunst, Film, Theater und Spielen (Games) werden eigene Projekte entwickelt, also skizziert und konzipiert. Die Entwicklung wird in einer Projektskizze festgehalten. In regelmäßigen Abständen werden diese Projektskizzen und Zwischenergebnisse vorgestellt und im Plenum diskutiert.

Die Studierenden erarbeiten des weiteren einen produktionstechnischen Ablauf und beschäftigen sich mit den Herausforderungen von digitalen und analogen Techniken, der Auflösung, Dramaturgie, Komposition, Erzählstruktur und Rhythmus in der Animation.

Ergänzend werden historische und aktuelle animierte Werke gezeigt, um die Studierenden mit verschiedenen Produktionsverfahren, künstlerischen Zugängen und Gestaltungsmitteln weiter vertraut zu machen. Die Beispiele werden so gewählt, dass ein direkter Bezug zu den aktuellen Arbeiten der Studierenden hergestellt werden kann.

Literatur

- Jenny, Peter (1999): Notizen zur Zeichentechnik. 22 leichtsinnige Übungsanleitungen wider das Vergessen des Zeichnens, Schmidt, Mainz
- Furniss, Maureen (2008): The Animation Bible, Laurence King Publishing Ltd, London
- Whitaker Harold, Halas John (6, 2009): Timing for Animation, Focal Press, Burlington
- Hook, Ed (3, 2011): Acting for Animators, Routledge, New York
- Wells, Paul (2008): Re-Imaging Animation, AVA Publishing, Lausanne
- Muybridge, Eadweard (1967): The Human Figure in Motion / Animals in Motion, Dover Publications
- Williams, Richard (2001): The Animator's Survival Kit, Faber & Faber Limited, London
- Richter, Sebastian (2008): Digitaler Realismus, transcript Verlag, Bielefeld
- Antonelli, Paola (2010): Talk to Me, Design and the Communication between People and Objects, MoMA, New Yorks

Lehrveranstaltungen

Dozent(in)	Titel der Lehrveranstaltung	SWS
Prof. Dipl.-Anim. Peter Kaboth	Animation and Motion Graphics	3