

Animation Direction

Art	Wahlpflichtfach		
Studiensemester	1. o 2.		
Häufigkeit des Angebots	jährlich		
Modulverantwortliche/r	Prof. Dipl.-Anim. Peter Kaboth		
Workload gesamt	300 Stunden	ECTS-Punkte	10
Präsenzzeit	60 Stunden	SWS gesamt	4
Selbststudienzeit	240 Stunden	Dauer	1 Semester
Teilnahmevoraussetzungen	Zulassung im Schwerpunkt VFX & Animation		
Prüfungsform/-dauer	§ 15 Ausarbeitung (A), Ausarbeitung mit Präsentation (AP), Ausarbeitung mit schriftlicher Erläuterung (AE)		
Lehr- und Lernmethoden	Seminaristische Lehre und Übungen		
Verwendbarkeit	Medienproduktion (M.A.)		
Dozent/in	Titel der Lehrveranstaltung	SWS	
Prof. Dipl.-Anim. Peter Kaboth	Animation Direction	4	

Qualifikationsziele

Dieses Modul trägt zu folgenden Qualifikationszielen bei: Q1, Q2, Q4, Q5, Q6

Die Studierenden erproben und entwickeln individuelle Zugänge zur Animation. Sie entwickeln und vertiefen die eigene visuelle Sprache und gehen mit professionellen Animationstechniken geschickt um. Ihnen sind sowohl planungsorientierte als auch experimentelle Arbeitsweisen vertraut.

Die Studierenden haben ein tiefes Verständnis für die technischen und künstlerischen Herausforderungen verschiedener Animationsweisen und können für die unterschiedlichen Anforderungen verschiedener Visualisierungsformen und Medien zielorientiert anspruchsvolle Anwendungen oder Projekte entwickeln, inhaltlich, visuell und technisch konzipieren und einen Produktionsablauf organisieren sowie durchführen. Es gelingt ihnen, inhaltliche und visuelle Ideen gezielt zu entwickeln und auszuarbeiten. 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, Kunst oder Teil von Performances und Theater, als Visualisierungen, interaktive Anwendungen wie z.B. Spiele 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, Verdichtung oder Abstraktion arbeiten die Studierenden einen visuellen Stil und entsprechende Bewegungsmuster heraus. Aus diesen Übungen heraus untersuchen sie den Zusammenhang zwischen Bewegung, Form und Ton. Dabei entwickeln und erweitern sie ihre persönliche visuelle Sprache.

Unterschiedliche Technologien und Konzepte in der Animation für die verschiedenen Kontexte werden vorgestellt, untersucht und diskutiert: von den klassischen Techniken bis hin zu neuen Ansätzen, wie Simulation, Performance- und Facecapturing, generative und KI gesteuerte Animation und Animation für Spiele.

Basierend auf diesen Untersuchungen und unter Berücksichtigung von Anwendungsgebieten werden eigene Projekte entwickelt, skizziert und konzipiert. Die Entwicklung wird in einer Projektskizze festgehalten. In regelmäßigen Abständen werden die Zwischenergebnisse vorgestellt und im Plenum diskutiert.

Die Studierenden erarbeiten des weiteren einen produktionstechnischen Ablauf unter Berücksichtigung der unterschiedlichen 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 tiefer 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 York