

MDMA8 Wahlpflichtfach I

Nr.: MD MA 8	Pflichtmodul: Wahlpflichtfach I	Sprache: deutsch		Credits: 6	
		Häufigkeit: jährlich im SS		Semesterlage: 2	
		Workload: 180 h		Prüfungsform: PA / PR / EW / HA	
	Voraussetzungen für die Teilnahme: keine	Präsenz: 60 h	Selbststudium: 120 h		
Veranstaltungen (Wahl: 2 aus 5)		Dozent/Dozententeam (modulverantwortlich)		Lehr- und Lernformen	Umfang (SWS)
Aufnahmetechniken		LfbA Audiovisuelle Medien		S	2
Englisch für Designer		NN		S	2
Character Animation		Prof. Melanie Beisswenger		S	2
Typografie		Dr. des. Berit Andronis		S	2
Sounddesign		LfbA Audiovisuelle Medien		S	2
Dieses Modul wird für folgende Studiengänge verwendet: MD MA					
Inhalte					
<u>Aufnahmetechniken:</u>					
<ul style="list-style-type: none"> - Optik - physikalisch und ästhetisch - Kamerabewegung, Drohne, Griptechnik - Highend-Kameratechnik und Zubehör - aktuelle Leuchtmittel - Bildästhetik und -komposition - Lichtkomposition - Stereo-Tonaufnahme - Studioaufnahme - Kalkulation und Equimentliste 					
<u>Englisch für Designer:</u>					
<ul style="list-style-type: none"> - Fachbegriffe und Designvokabular - Fortgeschrittene Grammatik - Begegnung mit verschiedenen Vortragssituationen und Zielgruppen auf Englisch - Präsentation und Pitch, Kunden- und Verkaufsgespräche - Diskussionsrunden 					
<u>Character Animation:</u>					
<ul style="list-style-type: none"> - Animationstechniken - Bewegungsanalyse und -referenzen - Planung, Blocking und Polishing von Animation - Einführung in das Schauspiel - Gesichtsanimation 					
<u>Typografie:</u>					
<ul style="list-style-type: none"> - Analyse/Entwurf und Reflektion - Bildhafte und experimentelle Typografie - Angewandte Typografie - Kinetische Typografie - Typen und Typografen 					

Sounddesign:

- Atmos, Effekte, Spezialeffekte
- Endmischung und Mastering: Mono, Stereo, Surround
- Dramaturgische Verdichtung, Akzente, Dynamik, Leitmotivik
- Analyse von Sounddesign in Medienproduktionen
- Integration von Sounddesign-Konzepten in Medienprojekten

Lernziele und zu vermittelnde KompetenzenAufnahmetechniken:

Die Studierenden vertiefen und üben den Umgang mit dem aktuellen Kamera- und Tonequipment, dem Zubehör und den neuesten Leuchtkörpern. Neben der Aktualisierung auf den neuesten Stand der Technik und den Trends der Film- und immersiven Medienbranche lernen die Studierenden parallel zu ihrer Konzeptentwicklung die adäquate Technik für ihr Projekt einzuschätzen und zu planen. Sie erstellen branchenübliche Kalkulationen, transferieren dramaturgische Ideen in die praktische Wahl der Aufzeichnungstechnik und stellen projektrelevante Equipmentlisten zusammen.

Englisch für Designer:

Die Studierenden beherrschen den Grundwortschatz des Designenglisch und können sowohl mündlich als auch schriftlich diesen situationsgerecht anwenden. Durch ein intensives Training sind sie in der Lage Kommunikationssituationen im gestaltungsspezifischen Kontext z.B. in Teamdiskussionen, am Telefon, im Schriftverkehr, in Präsentation, in Vorstellungsgesprächen und in Pitches einzusetzen.

Character Animation:

Die Studierenden erlernen und vertiefen im Wahlfach Character Animation die theoretischen und praktischen Grundlagen der Animationsprinzipien und des Animationsdesigns von der Pose zur Bewegung, sowie die interdisziplinären Anwendungsaspekte. Des Weiteren stehen das Thema Schauspiel und Performance, Gesichtsanimation und die Interpretation von Dialog im Mittelpunkt. Das Erlernen der Prinzipien und Konzepte der Charakter Animation steht dabei im Vordergrund, nicht primär die Technik oder die verwendete Software selbst. Anhand von Skizzen, Video Referenzen, Blocking und Splining erarbeiten die Studierenden ihren eigenen Workflow und eine individuelle Umsetzung der Animationsidee.

Typografie:

Studierende sind in der Lage, Schriften zu unterscheiden und je nach Einsatzzweck bewusst einzusetzen. Sie erkennen die Bewertungskriterien guter Schriftgestaltung und wissen um die Möglichkeiten, komplexe Präsentationen im korrespondierenden Umfeld umzusetzen und können die notwendigen Schritte für erfolgreiche medien- und zielgruppengerechte Vermittlung von Inhalten in vernetzten Umgebungen umsetzen. Sie entwickeln ein Gefühl für die Gestaltung von Typografien, Technologien der Schrifterstellung, digitale Manipulation und Erstellung von Schrift, Schrift und Typografie im virtuellen und physischen Raum (2D/3D), gezielte Verwendung von Analogien zur Schriftgestaltung, Wirkung und Anwendung von Schrift im zeitlichen und räumlichen Kontext. Erstellung komplexer Konzepte für analoge und digitale Produkte, Interaktive Typografie.

Sounddesign:

Die Studierenden erweitern ihre Kenntnisse der Tongestaltung und der Tonaufzeichnung im Wahlpflichtfach Sounddesign. Sie vertiefen den Umgang mit Tönen, Geräuschen, Musik und Productionsounds im Verhältnis zum visuellen Medium. Dabei setzen sie sich mit dem dramaturgischen Einsatz und audiovisuellen Konzepten und Klangcollagen auseinander. Die Studierenden experimentieren mit Geräuschen, die sie selbst analog oder digital kreieren. Sie bearbeiten die Klangquellen bei der Tonmischung und Postproduktion von AV-Material wie es z.B. in der Peripherie von Studioproduktionen entsteht. Dabei können sie auch die Möglichkeiten der Synchronaufnahme- oder Sprechertextaufnahme nutzen. Die Studierenden professionalisieren den Umgang mit digitalen Audio-Mischpulten, Audio-Workstations und vertiefen ihre Kenntnisse mit Sound-Applikationen, wie Protools oder Soundtrack Pro.

Literatur und ArbeitsmaterialienAufnahmetechniken:

Bender, Hendrik, Tristan Thielemann: Medium Drohne. Die Praxistheorie fliegender Kameras. Bielefeld 2019
 Gockel, Tilo: Die Neue Fotoschule: Von den Grundlagen zur Fotopraxis. Heidelberg 2018
 Jähne, Bernd: Digitale Bildverarbeitung und Bildgewinnung. Heidelberg 2012⁷
 Kapp, Hans-Jörg: Motion Picture Design: Filmtechnik, Bildgestaltung und emotionale Wirkung. München 2019

Keller, Max, Johannes Weiß, Ulrike Brandi: Faszination Licht: Licht auf der Bühne. München, Berlin 2010⁴
 Mors, Ulrich: Das Sony PXW-FS7 Praxishandbuch. Norderstedt 2016
 Rädlein, Henning (Hg.), Mark Hope-Jones: The filmmaker's view: 100 Years of ARRI. München 2017
 Ottersbach, Beatrice /Thomas Schadt (Hg.): Filmlehren: ein undogmatischer Leitfadens für Studierende. Berlin 2013
 Zeitschriften: Film & TV, Kameramann, 69. Jg. Ulm 2019 Professional Production, Technologie und Medienrealisation in Film und Video. Wiesbaden 2019

Englisch für Designer:

Deutsche Nationalbibliothek: Business English for beginners. Leipzig 2019
 Förster, Lisa: Business English. Alle wichtigen Vokabeln und Redewendungen für den Job. Freiburg 2018
 Wokersien, Telse: Business-Englisch. Sicher sprechen und schreiben. Schnelle Hilfe für jede Situation. Die wichtigsten Redensarten. München 2006
 Wokersien, Telse: Business Englisch. München 2012

Character Animation:

Bancroft, Tom: Character Mentor: Learn by example to use Expressions, Poses, and Staging to bring your Characters to Life. New York 2012
 Blättermann, Maik: Grundlagen der 3D-Charakterentwicklung und Animation: Von der Skizze zur dreidimensionalen Figur. Saarbrücken 2010
 Jones, Angie: Thinking Animation: Bridging the Gap Between 2D and CG. Boston 2006.
 Heller, Sabine: Charakter-Animation in Film und Fernsehen: Analyse und Entwicklung von zwei- und dreidimensionalen Charakteren. München 2009
 Rodriguez, David: Animation Methods: The Only Book You'll Ever Need. Create Space Independent Publishing Platform, 2012.
 Williams, Richard: The Animator's Survival Kit. New York 2012.

Typografie:

Forssman, F.: Detailtypografie. Mainz 2014
 Grandt, Anke: Visualisierte Kommunikation: grafische Elemente, Typografie und Layout. Haan-Gruiten 2016
 Korthaus, C.: Typografie für alle: überzeugen Sie mit guter Schrift. Bonn 2019
 Kuckenburger, M.: Eine Welt aus Zeichen: die Geschichte der Schrift. Darmstadt 2015
 Maxbauer, A.: Praxishandbuch Gestaltungsraster: Ordnung ist das halbe Lesen. Mainz 2003
 Osterer, H.: Adrian Frutiger - Schriften: das Gesamtwerk. Basel 2014
 Robinson, A.: Bilder, Zeichen, Alphabete: Die Geschichte der Schrift. Darmstadt 2013
 Rothenstein, J.: Abz: im Bann der Buchstaben; typografische Fundstücke aus der Zeit der Elementaren Typographie. Mainz 2003
 Ruder, E.: Typographie: ein Gestaltungslehrbuch. Sulgen 2009
 Sauthoff, D.: Schriften erkennen: eine Typologie der Satzschriften für Studenten, Grafiker, Setzer, Kunsterzieher und alle PC-User. Mainz 2014
 Wageningen, M.: Color and type: mehrfarbige Multi-Layer-Schriften entwerfen und anwenden: die Zukunft der Typografie ... ist bunt. Mainz 2019
 Willberg, H., P.: Lesetypografie. Mainz 2010
 Wittner, B.: Bi-Scriptual: typography and graphic design with multiple script systems. Salenstein 2019

Sounddesign:

Ahlers, Michael / Grünwald-Schukalla, Lorenz / Lücke, Martin / Rauch, Matthias (Hg.): Big Data und Musik. Jahrbuch für Musikwirtschafts- und Musikkulturforschung 1/2018. Wiesbaden 2019
 Bronner, Kai/Hirt, Rainer (Hg.): Audio-Branding: Brands, Sound and Communication. Baden-Baden 2009
 Flückiger, Barbara: Sound-Design: Die virtuelle Klangwelt des Films. Marburg 2010
 Görne, Thomas: Sounddesign: Klang Wahrnehmung Emotion. München 2017
 Lensing, Jörg U.: Sound-Design, Sound-Montage, Soundtrack-Komposition – Über die Gestaltung von Filmtönen. Berlin 2018³
 Kaltenhäuser, Yasmin: Weltweit audiovisuell werben: kulturspezifische Aspekte hinsichtlich der thematischen und musikalischen Gestaltung am Beispiel des Konzerns Coca-Cola. Hamburg 2018
 Purcell, John: Dialogue Editing for Motion Pictures - A Guide to the Invisible Art. Amsterdam 2007
 Raffaseder, Hannes: Audiodesign. München 2010
 Steppat, Michael / Schmidt, Ulrich (Hg.): Audioprogrammierung: Klangsynthese, Bearbeitung, Sounddesign. München 2014
 Watkinson, John: The Art of Digital Audio. Oxford 2005

Zeitschriften: Film & TV, Kameramann, 69. Jg. Ulm 2019 Professional Production, Technologie und Medienrealisation in Film und Video. Wiesbaden 2019