

Konzeptentwurf Master of Arts in Animation

Der MA of Arts in Animation vermittelt die Kompetenz in der Bewegtbild Gestaltung für Film & Fernsehen sowie der bewegten Einzelbildgestaltung ausserhalb tradierter Film-Präsentationsformen.

Arbeitstitel: Master of Arts in Animation / Bewegtbild-Design

Synopsis: Idee und Konzept

Der MA Animation deckt innerhalb des Institutes Design den Bereich „Bewegtes Bild“ ab. Grundsätzlich ist der Animationsmaster als künstlerisch-kreative Weiterbildung und Professionalisierung gedacht. Im Zentrum steht die Erlangung von Kompetenzen, die für eine marktnahe Entwicklung und Umsetzung eines konkreten Projekts im Bereich des „Animierten Bildes“ notwendig sind. Entsprechend soll auch die Realisierung eines konkreten vorgegebenen Projekts im Zentrum des Ausbildungsgangs stehen.

Mit einer firmenähnlichen Organisationsstruktur wird ein professionelles Animationsfilmstudio simuliert in welchem in vier Abteilungen die Bereiche Produktionsleitung/Geschäftsführung, Regie, Bildgestaltung/Animation und Postproduktion vermittelt werden sollen.

Ein oder mehrere Teams bearbeiten ein vorgegebenes Produktions- oder Forschungsprojekt. Die firmenähnliche Organisationsstruktur gewährleistet, dass die Kommunikation an den Schnittstellen zu anderen Studienbereichen auf professionellem, Praxis orientiertem Niveau stattfindet und dadurch die Generierung von Drittmitteln erleichtert wird.

Eine Master-Klasse setzt sich aus 16-24 Studierenden aus den Bereichen Animation, Video, Kunst, Design, Management, Architektur, Wirtschaft und Kommunikation zusammen. Die Teammitglieder spezialisieren sich und übernehmen die Verantwortung für die Bereiche Produktionsleitung, Animationsfilm-Regie, Bildgestaltung, Animation, Postproduktion und PR.

Als mögliche Formen kommen klassische Animationsfilmformate zur Ausführung, aber auch Computerspiele, Architektur bezogene oder wissenschaftliche Visualisierungen, oder ein Forschungsprojekt. Eine Zusammenarbeit mit Partnern aus der Wirtschaft wird angestrebt. Es sollen Arbeiten entstehen, welche durch eine eigenständige Gestaltung mit hoher künstlerischer Qualität bestehen und professionell umgesetzt sind.

Das Masterstudium Animation basiert auf zwei Studienschwerpunkten, die ihre direkte Abbildung in Produktionsprojekten oder Forschungsprojekten finden:

A: Professionelle Animationsfilmproduktion

B: Forschung und Entwicklung

A: Die Animationsfilmproduktion teilt sich in vier Berufsfelder auf:

- Hauptfach Produzent für Animationsfilm- und Medienproduktionen
- Hauptfach Animationsfilmregie
- Hauptfach Bildgestaltung, Special Effects
- Hauptfach Postproduktion für Animationsfilm

B: Forschung und Entwicklung findet in folgenden Forschungsbereichen statt:

- Bewegte Bilder im öffentlichen Raum
- Dramaturgie im kurzen (Animations-) Film/Storytelling/Visuelles Erzählen
- Animationen im Didaktischen Design
- Geschichte des Schweizer Animationsfilms / nationale Filmografie

Die Forschungsprojekte sind entweder mit den Produktionsprojekten verzahnt oder werden direkt so angelegt, dass sie auch als Produktionsprojekt funktionieren.

Didaktisches Konzept / Struktur

Das didaktische Konzept basiert auf Professionalisierung durch Teamarbeit in einer firmenähnlichen Organisationsstruktur.

Ähnlich einem externen Auftraggeber werden den Teams Produktions- oder Forschungsprojekte und Produktionsproblematiken vorgeschlagen und von den Teams bearbeitet. Dabei wird bei den Produktions- oder Forschungsprojekten eine enge Zusammenarbeit mit Wirtschaftspartnern angestrebt.

Zu Beginn des MA-Studiums durchlaufen die Studierenden ein Vertiefungssemester, in welchem der Wissenstand der Studierenden auf ein gleiches Level gebracht wird. Dies ermöglicht auch „animations-fremden“ Studierenden z.B. aus den Wirtschaftswissenschaften das nötige Fachwissen zu erlangen. Während der Vertiefungsphase wird auch das auszuführende Projekt vorbereitet und dann in den folgenden Semestern realisiert.

	WS	SS
1. Jahr MA	Vertiefung & Projektvorbereitung	Produktions- oder Forschungsprojekt
2. Jahr MA	Produktions- oder Forschungsprojekt	Prod./ Forschung Post- produktion

Das Aufnahmeverfahren und die Auswahl der Studierenden ist von essentieller Bedeutung für das Funktionieren der Teams und der Struktur.

Denkbar wäre: der Studierende bewirbt sich für zwei Berufsfelder und studiert die jeweils anderen als Nebenfach. Nach einem Vertiefungssemester in dem alle vier Hauptfächer in Grundzügen vermittelt werden, wird die Wahl der Studierenden überprüft. Während des restlichen MA Studiums spezialisieren sich die Studierenden in den von ihnen gewählten Hauptfächern. (es werden alternativ mehrere MA Projekte vom Studienbereich vorgegeben)

- Produktionsprojekte:

Produktionsprojekte werden von Seiten des Studienbereichs vorgegeben (mehrere zur Auswahl):

Produktionsprojekte können zu folgenden Ergebnissen führen:

- Produktion von abendfüllenden Animationsspielfilmen (Einstieg mit Pilotfilmen)
- Produktion von Pilotfilmen für Serien

- Produktion von freien Animationsfilmen bis 15 Minuten
- Werbeclips
- Special Effects für Realfilm-Produktionen
- Bewegtes Bild im öffentlichen Raum
- Lernmedien für „Didaktische Design“
- Architekturvisualisierung

- Forschungsprojekte:
 Forschungsprojekte werden aus den vier Forschungsbereichen entwickelt:
 - Bewegte Bilder im öffentlichen Raum
 - Dramaturgie/Storytelling/Visuelles Erzählen im kurzen (Animations-) Film
 - Animationen im Didaktischen Design
 - Geschichte des Schweizer Animationsfilms / nationale Filmografie

Berufsbefähigung

Je nach Vorbildung erhalten die Master-Absolventen folgende Berufsbefähigung:

- Produzent/Produktionsleiter im Film, Medien und Kultur Bereich
- Animationsfilm-Regisseur
- Art Director im Animationsfilm (dies umfasst die Bereiche, Key-Animator, Character-Design, Background/Set-Design)
- Postproduktions-/Herstellungsleiter für Animationsfilm (incl. Compositing und Special Effects)

MA Studierenden mit einer breiten Animations-Vorbildung können sich in jedem dieser Berufsfelder professionalisieren. Studierende aus animationsfremden Bereichen können sich entsprechend ihrer Qualifikation spezialisieren.

Das heisst konkret das ein Betriebswirtschafter weitergebildet wird zum Produzenten / Produktionsleiter für Animationsfilm oder Medienproduktionen mit praktischer Filmerfahrung.

Ein Architekt kann sich im Bereich Architektur-Visualisierung spezialisieren.

Die Abgrenzungen ergeben sich aus den spezifischen Tätigkeiten und Arbeitsbereichen der einzelnen Berufsfelder, so sollte z.B. ein Produzent die gestalterischen Möglichkeiten eines Compositing- Programmes kennen, es aber nicht bedienen müssen. Andererseits sind für einen Character-Designer die juristische Grundlagen eines Koproduktions-Vertrages für die Arbeit nicht relevant.

Luzern 4/2006

Otto Alder, Jochen Ehmann, Gerd Gockell, Robi Müller, Ted Sieger, Wolf-Ingo Römer,

