

**Vorkurs / Propädeutikum**

---

<b>Modul</b>	Projektmodul
<b>Fach</b>	<b>Wahlpflichtfach</b>
<b>Semester</b>	2
<b>Quartal</b>	4
<b>Wochenlektionen</b>	8
<b>Gesamtlektionen</b>	320

---

**Animation Illustration**

Im Projektmodul *Animation Illustration* werden Zeichnungen und Illustrationen mit analoger und digitaler Animationstechnik in Bewegung gebracht. Es wird mit Legetrick, Einzelbild-Animation, Collagen, Sandanimation, Öl-auf-Glas-Animation, der Rotoskopie und weiteren Techniken experimentiert. Einführungen zu den Aufnahmetechniken im Studio sowie zu den Programmen Dragon Frame und Première Pro stehen auf dem Programm. In gestalterischer Hinsicht liegt der Fokus auf dem Erforschen. Begleitet wird der Kurs von Inputs, die aus der Animationsfilmgeschichte und aus zeitgenössischen Werken stammen. Resultate des Semesters sind Kenntnisse über Aufnahmegерäte, Studiomaterialien und den Umgang mit Licht sowie Grundkenntnisse zu den Programmen Première und Dragon Frame.

---

**Auge Apparat Bild**

Sehen – Empfinden – Gestalten; das Licht beobachten, untersuchen, einfangen. In diesem Modul wird digital und analog fotografiert, im Studio, mit Kunstlicht, draussen, alleine, zu zweit und in der Gruppe. Nach einer Einführung in die Grundlagen der Fotografie, stehen nach den Herbstferien individuelle Projekte im Vordergrund. Ein frei gewähltes Thema wird untersucht, fotografisch umgesetzt, eine Präsentation rundet diese erste Phase ab. Im Verlauf des zweiten Semesters steht ein Gemeinschaftsprojekt auf dem Programm.

---

**Handeln Denken Kunst**

*Handeln Denken Kunst* – ein Modul für Menschen mit Interesse an zeitgenössischer Kunst und der Lust, mehr darüber zu erfahren. Es eignet sich für alle, die bereit sind, sich auf Projekte mit unklarem Ausgang einzulassen, es setzt den Willen voraus, sich gestalterisch ins Unbekannte zu begeben, zu recherchieren, selbständig zu arbeiten, Durststrecken und Frustrationen zu überstehen. Das Modul bietet Inputs zum Thema zeitgenössische Kunst, Ausstellungsbesuche und Exkursionen in Wald und Wiese sowie Informationen über Materialien und gestalterische Techniken. Die Teilnehmenden werden in ihrem Arbeitsprozess, bis zur Ausstellung der eigenen Arbeit, individuell begleitet.

---

## **Illustration Druckgrafik**

Im Modul *Illustration Druckgrafik* wird eine breite Palette von analogen Illustrations- und Drucktechniken vermittelt, dazu gehören Zeichnung, Schabkarton, Monotypie und Tiefdrucktechniken wie Radierung, Kaltnadel und Aquatinta. Da wird in der Druckwerkstatt gearbeitet, mit Presse und Druckfarbe, aber auch am Bildschirm, mit InDesign und Photoshop. Experimente mit unterschiedlichen Bildsprachen, Erzählformen, Motiven, Farben, Kompositionen und Abstraktionsgraden sind wesentlicher Bestandteil dieses Moduls. Dabei entstehen dann Illustrationen für Reportagen, literarische Texte, Plakate, Spiele und viele weitere Produkte.

---

## **Körper Kleid Performance**

Im Projektmodul *Körper Kleid Performance* werden Ideen in den Bereichen Mode, Textil und Theater erforscht. Daraus entwickeln sich unkonventionelle, gestalterische Konzepte, Produkte und Präsentationsformen. Aus den verschiedensten Materialien entstehen dreidimensionale Entwürfe direkt an der Büste. Dabei ist der Entwicklungsprozess im Kontext zur Kleidersprache bedeutend. Zudem werden Modetheorien, gestalterische Qualität sowie handwerklich-technische Fertigkeiten geübt und vertieft. Zum Abschluss präsentieren die Teilnehmenden ihre Arbeiten anlässlich der finalen Ausstellung mit einer Modeperformance.

---

## **Performance Szenografie**

In *Performance Szenografie* stellt die Entwicklung der Persönlichkeit das Leitmotiv dar. Die Bereitschaft sich auf ergebnisoffene Prozesse einzulassen wird gefördert, eigene Projektideen werden formuliert und performative sowie szenografische Situationen gestaltet. Die räumliche Erfahrung macht es möglich, die eigene Wahrnehmung zu erforschen und den persönlichen Blick zu fördern.

---

## **Raum Objekt Mensch**

Innenarchitektur, Szenografie, Produktgestaltung: Mit der konkreten Gestaltung werden die Abläufe und Vernetzungen von Raum, Objekt und Mensch untersucht. Das Experiment als Entwurfsmethode steht dabei im Vordergrund. Die Projekte bewegen sich im physischen sowie im digitalen Raum, wobei Funktion und Wirkung von Objekten ausgelotet werden. Die Gestaltung dieser Objekte steht immer in Bezug zu unserer Umwelt und aktuellen Themen. Dimensionen, Farben, Oberflächen und Materialität sowie Verbindungen und Konstruktion sind zentrale Elemente der Entwürfe. In *Raum Objekt Mensch* wird für Innenräume und den urbanen Aussenraum gestaltet, atmosphärische Konzepte entworfen und im aktuellen Kontext von Licht, Zeit, Ausstattung und Ton thematisiert. Dieses Projektmodul vermittelt das Handwerkszeug für verschiedene gestalterische Tätigkeitsfelder.

---

## **Rec Play**

*Rec Play* bietet einen Einstieg in die Welt von Video, Film und Audio. In diesem Projektmodul stehen die Erwerbung von Grundlagenkenntnissen und Experimente mit bewegtem Bild und Ton im Fokus. Die Grundlagenkenntnisse beinhalten das Kennenlernen unterschiedlicher Aufnahmetechniken und Schnittprogramme, Einblicke in Berufsfelder, Besuche von Ausstellungen und Filmfestivals. Die Experimente befassen sich mit Rhythmus, Erzählung, Assoziation, Dokumentation, Inszenierung. In diesem Modul werden eigene künstlerische Projekte aufgrund von technischen und inhaltlichen Inputs im Team entwickelt und umgesetzt. Durch praxisorientiertes Arbeiten wird die Wahrnehmung im Umgang mit Bewegtbild und Audio sowie das Zusammenspiel von Technik und Inhalt geschult.

---

## **Siebdruck Studio**

Im *Siebdruck Studio* wird mit Siebdruck und verwandten Drucktechniken gearbeitet. Dabei steht die Erforschung der Elemente künstlerischer Gestaltung im Zentrum: Form, Farbe, Komposition, Bild, Serie, Muster. Die Magie, die zwischen den einzelnen Komponenten entsteht, die Liebe zum Handwerk und die Freude am Illustrativen prägen die Stimmung im Studio. Hier wird geordnet, kombiniert, arrangiert, beobachtet, reflektiert, Entscheidungen werden gefällt und begründet. Zudem wird das Buchbinden geübt und die entstandenen Arbeiten werden regelmässig präsentiert.

---

## **Typoclub**

Das Projektmodul *Typoclub* ist für jene interessant, die sich leidenschaftlich und engagiert mit dem Thema Typografie auseinandersetzen möchten. Von Typografie sprechen wir, wenn wir in Gestaltungsprozessen mittels Schrift, Linie, Fläche, Bild und Bewegung ein Kommunikationsmedium gestalten und umsetzen. Dabei spielt es keine Rolle, ob es sich um einen drucktechnisch umgesetzten Kalender, um die animierte Sequenz eines Instagram-Posts oder um das dreidimensionale Objekt eines Orientierungssystems handelt. In verschiedenen Projekten wird das konzeptionelle Denken trainiert. Mit den Mitteln der Typografie wird zwei- und dreidimensional entworfen und – unter Einbezug von Zeit und Bewegung – Schrift animiert.