

Forschung und Ideen aus der Schweiz

Auf dem Weg ins Studium bewegt man sich ja gerne „Im vertrauten Umfeld“ – oder zieht direkt in die Großstädte, um das Studentenleben zu genießen – aber warum nicht mal ins Außereuropäische Umfeld ziehen, und trotzdem am Wochenende mit dem Auto nach Hause fahren?

von Prof. Jürgen Haas, Leiter Animation BA, Hochschule Luzern – Design & Kunst



Seit September 2017 untersucht die Forschungsgruppe Visual Narrative der Hochschule Luzern Erzähl- und Vermittlungsstrategien im 360° Film. In Zusammenarbeit mit dem Schweizer Fernsehen (SRG) werden Planungsgrundlagen, medien-spezifische Beschreibungen eines effizienten Workflows, sowie eine Toolbox mit Referenzen für die attraktive Gestaltung von 360° Filmbeiträgen erarbeitet. Unterstützt wird das Forschungsprojekt durch Innosuisse, der Schweizer Agentur für Innovationsforschung.

Digital Ideation



In der Recherche neuer Studiengänge sind wir in Luzern auf „Digital Ideation“ gestoßen – was so ungewöhnlich klingt, aber auch so nah am Themengebiet, dass wir einfach nachfragen mussten – bei Andres Wanner, dem Leiter des Studiengangs. Wer mehr wissen will, oder sich vielleicht einschreiben möchte, findet mehr Informationen unter bit.ly/digital_ideation.

DP: Was kann man sich unter „Digital Ideation“ überhaupt vorstellen?

Andres Wanner: In unserem Bachelor-Studiengang „Digital Ideation“ arbeiten wir kreativ mit Informationstechnologie in den Bereichen, in denen visuelle Gestaltung mit Informatik zusammentrifft, also z.B. Game, Web&Mobile oder User Experience. Unter Ideation verstehen wir das Generieren, Entwickeln und Realisieren von Ideen, es beinhaltet alle Stufen eines kreativen Prozesses.

DP: Zwischen der kreativen und technischen Seite gibt es immer mehr Verknüpfungen, wie fließen die in den Lehrplan ein?

Andres Wanner: Informatik- und Designstudierende arbeiten in Projekten zusammen, und werden parallel dazu in ihren jeweiligen Fachgebieten ausgebildet, lernen also spezifische Kompetenzen entweder in Gestaltung, Typografie, Layout und kreativen Prozessen oder in Programmierung und Mathematik. Begleitenden Module thematisieren fachübergreifende Themen wie Zusammenarbeit, Kommunikation und wissenschaftliche Arbeitsmethoden.

DP: Das Studium findet in der Schweiz an der Hochschule Luzern statt – wie kann man sich die Umgebung vorstellen?

Andres Wanner: Weil wir an zwei Departementen angesiedelt sind, haben wir sowohl Zugriff auf Werkstätten wie Holzwerkstatt, 3D und Digitale Fabrikation, als auch auf cutting-edge Technologien wie Robotik und VR. Unsere Studierenden können sich von Spezialisten aus beiden Lagern betreuen lassen. Bei Design & Kunst aus einer weit zurückreichenden Tradition von international bekannten Illustratoren und Animatoren, bei Informatik von namhaften Forschenden aus dem Bereich AI oder der Blockchain-Szene im nahe gelegenen Crypto Valley. Manche Unterrichtsmodule finden gemeinsam mit Informatik, Wirtschaftsinformatik, oder Studienrichtungen wie Animation statt.

DP: Was kommt an Aufgaben am Abschluss auf die Teilnehmer zu?

Andres Wanner: Bachelor Arbeiten können zu eigenen Themen oder zu Vorgaben von externen Partnern aus Game oder IT durchgeführt werden. Master Anschlüsse gibt es an der Hochschule Luzern im Bereich Engineering, im Master Design oder im neuen „Master in Applied Information and Data Science“. Auch der eigene „Digital Ideation“ Master ist geplant.

DP: Wenn man den Schwerpunkt „Game“ betrachtet: In welcher Art von Studio kann man nach dem Studium anfangen?

Andres Wanner: Einer unserer Studierenden macht derzeit ein Praktikum in einer großen internationalen Game-Firma, aber auch kleine lokale Firmen, oder ein Startup sind denkbar. Wer sich bei uns auf Game spezialisiert, hat Gelegenheit sich eine solide Grundlage in Game Development aber auch -design zu erwerben.

DP: Alle drei Schwerpunkte sind internationale Bereiche – gibt es Kooperationen mit anderen Universitäten, Forschungsinstituten oder Firmen aus den jeweiligen Fachbereichen?

Andres Wanner: Wir haben Universitäre Partnerschaften z.B. mit dem neuen Studiengang „Immersive System Design“ der Glasgow School of the Arts, oder mit der internationalen Firma Synaptics, mit der wir auch ein Unterrichtsprojekt zum Thema „Touch Technologies“ durchgeführt haben. Unsere Studierenden können im 4. Semester ein Praktikum im Inland oder Ausland absolvieren, oder eine andere Hochschule besuchen.

DP: Wohin geht – Ihrem Gefühl nach gesprochen – der Trend im Bereich der grafischen Darstellung, und welche Themen werden uns die nächsten Jahre beschäftigen?

Andres Wanner: Die Themen Data Driven Design und Machine Learning werden uns sicher noch beschäftigen. Auf dem Spiel steht die klassische Rolle der Designerin: vielleicht wird sie in Zukunft mehr kuratieren, filtern und Rahmenbedingungen für Algorithmen setzen, als selbst visuelle Entscheidungen direkt zu treffen. Ich glaube, dass wenige Berufsbilder so zukunftssträchtig sind, wie die des Designers, der ganzheitlich und in kulturellen Kontexten denkt. Aber es wird sich wandeln und neue Herausforderungen stellen.

Bildunterschrift Bild unten Joni Margerillam, consed magnim do eu feugait luptat illa feusit.



Bildunterschrift Bild unten Laura Gyr auter illam, consed magnim do eu feugait luptat illa feusit.





Im 3. Semester des Animationsstudiums arbeiten wir mit externen Partnern zusammen, um den Prozess einer kompletten Filmproduktion in Kundensituation mit den Studierenden durchzuexerzieren. Jochen Ehmann leitet durch dieses anspruchsvolle Semester und bleibt dabei flexibel, um auch kurzfristige Anfragen wie die Kooperation mit der Forschungsgruppe und dem SRF zum 360° Film mit in das Modul einbringen zu können. Gespannt waren wir über die Ergebnisse, die im Stop Motion umgesetzt wurden. Wir stellen fest, dass dies ein sehr geeignetes Medium für eine Umsetzung in 360°-Technologie ist, eventuell liegt das daran, dass hier die „Puppenstufenfaszination“ noch intensiver wahrnehmbar ist.

Die Erfahrungen mit ersten Pilotfilmen zeigten, dass der 360°- Film als eigenes Medienformat betrachtet werden muss. Ein charakteristisches Merkmal des 360°-Films ist die Möglichkeit des Eintauchens in Welten, wie es in dieser Intensität im herkömmlichen Film nicht möglich ist. Bei der Herstellung entsprechender Beiträge kann jedoch nur sehr begrenzt auf die Erfahrungen aus der klassischen Filmproduktion zurückgegriffen werden: Medienspezifische Schlüsselfunktionen müssen im 360°-Film neu gedacht oder entwickelt werden. Beispielsweise der Umgang mit dem Schnitt, der hier eher als Übergang von einem Raum zum andern zu sehen ist. Auch für die Lichtgestaltung bedingt es einer differenzierten Herangehensweise: Wurden die Filmleuchten im klassischen Filmsetting außerhalb des Bildrahmens platziert, so müssen sie im 360° Film grösstenteils in die Szenerie mit eingebunden werden. Weitere Heraus-

forderungen sind z. B. die Platzierung der Kamera, Kamerabewegungen oder auch die Mise-en-Szene, die medienspezifisch angepasst werden muss.

Allerdings sind die Animationsbedingungen sehr schwierig. Die Animatorin muss immer komplett aus dem Set entfernt, das Licht sehr vorsichtig und natürlich gesetzt sein, weil wir ja eine beliebige Blickrichtung einnehmen und daher jegliche Technik sehen können. Des Weiteren fehlt die gewohnte Kamerakontrolle zu Dragon Frame. Die Studierenden arbeiteten mit einer GoPro Fusion. Ein Plug-in zur Übersetzung des verzerrten 360°-Frames in eine normale Ansicht wäre hier sehr willkommen. Wir werden hier weiter recherchieren und im nächsten Herbstsemester sicherlich einen Schritt weiter sein.

Auch in der Postproduktion, zum Beispiel bei der Mischung der Tonebenen im Raum kommt man nicht darum herum, die spezifischen Voraussetzungen zu berücksichtigen. So soll innerhalb des praxisnahen Settings des Forschungsprojekts eine Basis für die

Formulierung von Planungsgrundlagen und den Beschrieb effizienter Produktionsabläufe geschaffen werden. Zudem sind wenig Erzähl- und Vermittlungsstrategien bekannt, die für das Erzeugen von qualitativ hochwertigen, immersiven Filmerlebnissen erfolgreich eingesetzt werden können.

Um diese Wissenslücken zu schließen entwickeln Forschungs- und Wirtschaftspartner innerhalb des Projekts gemeinsam modellhafte 360° Szenarien mit unterschiedlichen Ansätzen. Ziel ist es, ein möglichst breites Spektrum gestalterischer Möglichkeiten auszuloten und zu prüfen. Daraus resultierende Gestaltungsvorschläge für erfolgreiche 360°-Produktionen werden in einer qualitätsdefinierenden Toolbox gebündelt und mittels Beispielen erklärt. Das Forschungsprojekt „Erzählen im 360° Film“ läuft noch bis im Februar 2019. Auf diesen Zeitpunkt hin sollen die Ergebnisse dann auch einem breiten Publikum zugänglich gemacht werden – wir halten Sie auf dem Laufenden!

> ei