

Fokus – Animation: Exponate zum Leben erwecken

**Referate und Paneldiskussion
22.11.2022 | 14.00 – 17:45 | Auditorium Willy G. S. Hirzel**

Was kann animierte Illustration im Museum leisten, bzw. wie unterstützt diese die Inszenierung von Exponaten aus Archäologie und Geschichte? Welche Rolle spielt das Visual Storytelling für die Wissensvermittlung und wie setzt man Sprache und Ton ein? Wo liegen die technischen und szenografischen Herausforderungen? Wie geht man – in Bezug auf Rekonstruktion und Kontextualisierung – verantwortungsvoll mit Unsicherheiten und Hypothesenbildung um? Welches Potential haben neue Technologien wie Augmented und Virtual Reality?

Neben zwei Kurzreferaten bilden vier Projekte – unterschiedlich in ihrer Bildsprache und Entstehungsgeschichte – den Ausgangspunkt für die Podiumsdiskussion.

Es handelt sich um eine Kooperation zwischen dem Landesmuseum Zürich und der Fachrichtung Knowledge Visualization, Departement Design, Zürcher Hochschule der Künste ZHdK

Die Veranstaltung ist kostenlos, eine Reservation ist obligatorisch.

14.00–14.15	Begrüssung & Einleitung Denise Tonella SNM Niklaus Heeb ZHdK
14.15–14.20	Einführung ins Programm Luca Tori SNM
14.20–14.45	Referat 1 Animation im Museum: Potential und Herausforderungen Ulrike Meyer Stump ZHdK
14.45–15.05	Projekt 1 Calanca-Altar. «Glaubenswelten des Mittelalters» HMB Raphael Gschwind ZHdK
15.05–15.25	Projekt 2 Das Bogenfutteral vom Schnidejoch-Pass. «Eine Geschichte aus dem Eis» Lucy Kägi ZHdK
15.30 –15.45	Pause
15.45–16.10	Referat 2 Animation im Museum: Konzipierung und Umsetzung Tanja Zöllner Atelier Brückner GmbH
16.10–16.30	Projekt 3 Stele aus Sitten. «Archäologie Schweiz» SNM Jonas Lauströer, Luca Tori SNM
16.30–16.55	Projekt 4 Die Artifact: Parallelen-App Susanne Pollack Graphische Sammlung ETH Zürich
17.00–17.45	Podiumsdiskussion Moderation: Karin Seiler ZHdK