VERANSTALTUNGS-VERZEICHNIS

COURSE LIST

SOMMERSEMESTER 2023
SUMMER SEMESTER 2023

Internationale
Filmschule
Köln

INHALT
CONTENT

Sonderveranstaltungen / *Special Events* 4

Bachelorstudiengang / *Bachelor's Programme*

BA FILM 8

INTERDISZIPLINÄRE VERANSTALTUNGEN / *INTERDISCIPLINARY COURSES* 10

JAHRGANG J / CLASS J

- Comparative Media Studies 13
- Filmwissenschaft mit Schwerpunkt Theorie, Geschichte und Ästhetik des Films / *Film Studies with a focus on Theory, History and Aesthetics of Film* 15
- Drehbuch und Dramaturgie / *Screenwriting and Dramaturgy* 17
- Editing Bild & Ton / *Editing Picture & Sound* 29
- Kamera / *Cinematography* 37
- Kreativ Produzieren / *Creative Producing* 44
- Regie / *Directing* 52
- Szenenbild / *Production Design* 61
- VFX & Animation 69

Masterstudiengänge / *Master's Programme*

DIGITAL NARRATIVES 77

ENTERTAINMENT PRODUCING 89

FILM 93

SERIAL STORYTELLING 98

3D ANIMATION FOR FILM & GAMES 103

Weiterbildungsprogramme / *Professional Training* 109

Professor*innen / *Professors*
Mitarbeiter*innen / *Staff* 116

Impressum / *Imprint* 124

SONDER-
VERANSTALTUNGEN

SPECIAL
EVENTS

IFS–BEGEGNUNG

Mit ihrer Veranstaltungsreihe ifs-Begegnung leistet die ifs einen Beitrag zur Film- und Gesprächskultur in Köln und Nordrhein-Westfalen. In dieser Reihe stellen sich namhafte Professor*innen, Dozent*innen und Studierende der ifs sowie Gäste mit ihren Filmen vor und geben dem Publikum einen lebendigen Eindruck von ihrer Arbeit in und außerhalb der ifs. Unter dem Label *Junger deutscher Film* präsentieren wir Kurz- und Langfilme sowohl von unseren als auch von Absolvent*innen anderer deutscher Filmhochschulen. Im anschließenden Gespräch mit den Filmemacher*innen werden prägende Erlebnisse während und nach dem Studium sowie Erzähl- und Gestaltungsweisen im aktuellen deutschen Film thematisiert.

In Kooperation mit Edimotion, dem Festival für Filmschnitt und Montagekunst, fragen wir in der Reihe *Edimotion* Editor*innen nach ihren Lieblingsfilmen, deren herausragende Montage sie vorstellen möchten. In der Reihe *Gender & Diversity* widmen wir uns gemeinsam mit dem Internationalen Frauen* Film Fest Dortmund+Köln den Themen Gendergerechtigkeit und Vielfalt.

Als Mitglied des Filmforum NRW e. V. veranstalten wir unsere Reihe ifs-Begegnung im Filmforum NRW, dem Kino im Museum Ludwig, einer festen Größe für die Filmkunst und Filmkultur in Köln.

Filmforum / Kino im Museum Ludwig
Bischofsgartenstraße 1, 50677 Köln

08.03.2023, 19 Uhr	**»ifs-Begegnung«** ***Gender & Diversity*** »Working on it« DE/CH 2008, Experimentalfilm Regie: Karin Michalski, Sabian Baumann, 50 min Anschließend Gespräch mit Karin Michalski Moderation Natascha Frankenberg (Kuratorin IFFF Dortmund+Köln)
22.03.2023, 19 Uhr	**»ifs-Begegnung«** ***Junger deutscher Film*** »Bulldog« D/ES 2022, Spielfilm Regie/Drehbuch/Kamera: André Szardenings, Editing: Antonia-Marleen Klein 95 min Anschließend Gespräch mit André Szardenings Moderation Nicole Weegmann
05.04.2023	**»ifs-Begegnung«** ***Edimotion*** Film und Gast tba
30.06.2023	**»ifs-Begegnung«** ***Edimotion*** im Rahmen der Kölner Kino Nächte Film und Gast tba

ABSCHLUSS 2023

03.05.2023
»Präsentation der Abschlussarbeiten«

Die Absolvent*innen des 8. Jahrgangs des Bachelorstudiengangs FILM stellen ihre Abschlussarbeiten einem geladenen Publikum aus der Film- und Medienbranche vor: In Pitches und moderierten Gesprächen werden die Abschlussfilme, Drehbücher, VFX- & Animations-Projekte sowie Produktionsprojekte präsentiert.

Nur auf Einladung

04.05.2023
»Screening der Abschlussfilme für Team, Friends & Family«

BACHELOR–
STUDIENGANG FILM

BACHELOR'S
PROGRAMME FILM

BACHELORSTUDIENGANG FILM

Im Zentrum des Bachelorstudiengangs Film stehen drei wesentliche Elemente des filmischen Erzählens: Dramaturgie, Gestaltung und Kooperation. Die Studierenden setzen sich mit diesen drei Säulen der audiovisuellen Erzählkunst sowohl künstlerisch als auch wissenschaftlich auseinander und werden darin begleitet, unterschiedliche filmische Formen und Erzählweisen zu entdecken, zu erproben und zu reflektieren. Sie erwerben anwendungsbezogene Kenntnisse ihres Fachschwerpunkts, erhalten Raum, ihren künstlerischen Visionen nachzugehen, und lernen, ihr eigenes Schaffen filmästhetisch sowie medienwissenschaftlich zu verorten.

Ein besonderes Augenmerk liegt auf den Prozessen der digitalen Film- und Medienproduktion. Dadurch ergibt sich eine Vielzahl von neuen ästhetischen, erzählerischen und produktionellen Möglichkeiten, die darüber hinaus die Zusammenarbeit eines Filmteams verändern. Der größere Gestaltungsspielraum eines*r jeden Filmschaffenden bedeutet mehr kreative Verantwortung und macht eine Filmproduktion mehr denn je zu einem kooperativen Prozess.

Dieser Wandel spiegelt sich in der Studienstruktur des Bachelorstudiengangs Film wider. So spezialisieren sich die Studierenden einerseits auf ihre jeweilige Fachdisziplin (Drehbuch, Regie, Kreativ Produzieren, Kamera, Editing Bild & Ton, VFX & Animation und Szenenbild), andererseits sind sie im Rahmen ihrer Projektarbeit aber auch immer Mitglieder eines Filmteams, das in Eigenorganisation eine künstlerische Vision finden und umsetzen muss. Damit dieser Spagat zwischen Spezialisierung und kooperativer Zusammenarbeit gelingt, bedarf es der Etablierung einer wertschätzenden Diskussionskultur. Diese ist auch von essenzieller Bedeutung bei der inhaltlichen Auseinandersetzung mit den Stoffen, Themen und Geschichten der Studierenden. Durch eine differenzierte Erforschung der eigenen Motivation, Geschichten zu erzählen, können Filme entstehen, die das Publikum bewegen, unterhalten, inspirieren.

INTERDISZIPLINÄRE VERANSTALTUNGEN

Die interdisziplinären Veranstaltungen umfassen fächerübergreifende Projekte und Veranstaltungen, u. a. der Film- und Medienwissenschaften und der Schlüsselkompetenzen, sowie extracurriculare Angebote, die in unterschiedlichen Formen in der Regel für alle Studierenden des Bachelorstudiengangs Film angeboten werden.

PROJEKT 4

PROJEKT *Präsenzveranstaltung*

BA-Professor*innen

In Projekt 4 soll ein Perspektivwechsel vollzogen werden: In verschiedenen möglichen Projektarbeiten sollen die Studierenden durch eine veränderte fachliche Binnenperspektive mit einem ganzheitlichem Blick auf die eigene künstlerische Arbeit in der Entstehung eines Filmwerks konfrontiert werden.

Entwicklung eines marktorientierten Serienkonzepts (Verpflichtend für KP)
Von den Studierenden soll ein Serienkonzept entwickelt werden, in dem auch die Finanzierungschancen erarbeitet werden, indem das Konzept in das bestehende Portfolio eines Senders oder Streamers eingebettet wird. In vorbereitenden Workshops und individuellen Tutorings werden die Voraussetzungen für das Serienpotenzial einer Idee, die Grundlagen des seriellen Erzählens, Genres, Looks, der Marktanalyse und des Packagings vermittelt und angewendet. Die erarbeiteten Konzepte werden außerdem die Basis für weitere Veranstaltungen der Kreativ-Produzieren-Studierenden in den kommenden Semestern sein.

Kollektives Filmprojekt (Verpflichtend für ED)
Gemeinsam wird eine Filmidee entwickelt, die mit selbst gedrehtem und Archivmaterial vertont und geschnitten wird. Dabei soll die Montage von langen Erzählbögen, über die gemeinsam reflektiert wird, im Mittelpunkt stehen. Weitere inhaltliche Schwerpunkte in der Analyse der Projekte sind die Räumlichkeit, die Auswirkungen auf Tempo und rhythmische Muster, die Wirkung von Kontinuität und Intensität sowie die erzählerischen Variationen durch das Erschaffen von Atmosphären. Am Ende des Projekts steht ein gemeinsamer Film, der in Einzel- und Gruppenarbeit entstanden ist.

Recherche
Nach der Formulierung einer Stoffidee soll zu ebenjener vertieft recherchiert werden. In der engeren Einkreisung der Thematik werden filmische und dramaturgische Fragestellungen erarbeitet: Was soll im Film zu sehen sein? Wie soll dies dargestellt werden? Die Studierenden können einzeln oder in Teams recherchieren, können Konzepte schreiben und filmisches Material sammeln. Am Schluss steht ein maximal zehnminütiger Essay- oder Moodfilm, der fiktional, dokumentarisch oder eine Mischform aus beidem sein kann.

Projekt mit Beit Berl, Israel
(Verpflichtend für min. 1 KA-Studierende*r pro Projektgruppe)
Austausch mit dem Beit Berl College. Vier Studierende aus Köln verbringen im Mai zehn Tage in Israel, im Anschluss kommen vier Studierende des BBC für zehn Tage nach Köln. Seit Januar 2023 läuft die Stoffentwicklungsphase. Insgesamt entstehen vier dokumentarische Projekte (in Zweierteams, je zwei pro Schule), die im Februar ausgewählt und während des Austauschs an der anderen Schule produziert werden. Die Postproduktion findet im jeweiligen Heimatland statt.

Visuelle Konzeption
(Verpflichtend für SZB und VFX sowie min. 3 KA-Studierende)
Die visuelle Konzeption ist ein dramaturgisches Werkzeug und ein gemeinsamer Arbeitsprozess aller beteiligten Gestalter*innen. Gemeinsam entwickeln die Studierenden den Look eines visuell anspruchsvollen Filmprojekts. In Kleingruppen werden anschließend Lösungsansätze für visuelle Effekte untersucht. Es folgt eine ausgiebige Testphase, in der die Studierenden Kamerafahrten, Lichtsetzung, Setbau und Bildaufbau erproben. Dabei werden die Grenzen zwischen real gedrehtem Material und digital erzeugten Bildern aufgelöst. Daran anschließend entwerfen und konstruieren die Szenenbild-Studierenden einen kleinen Studiobau. Im Studio und on Location wird diese Phase mit dem Dreh abgeschlossen. Im kommenden Wintersemester setzen die VFX-Studierenden im Fachunterricht die visuellen Effekte um.

Zeitraum	01.03.–31.08.2023
Lehrgebiet	alle
Teilnehmende	Film Jhg. J, Sem. 4
Leistungspunkte	KP, FR, SZB: 15 | KA: 13 | ED: 11 | VFX: 12
Leistungsnachweise	VFX: Arbeitsprobe (benotet) ED, FR, KA, KP, SZB: Arbeitsprobe (benotet), Präsentation (benotet)

LEHRGEBIET
COMPARATIVE MEDIA STUDIES

PROF. DR. GUNDOLF S. FREYERMUTH

Zentrales Ziel der Lehre im Fach Comparative Media Studies ist die Vermittlung medien- und kulturwissenschaftlicher Kenntnisse sowie analytisch-hermeneutischer und kreativ-produktiver Fähigkeiten im Kontext audiovisueller Kultur. Die Studierenden sollen zu selbstkritischer Reflexion und eigenständigem kreativem Handeln befähigt werden.

Jahrgang J wird sich in dem Seminar „Adaptation: Geschichte, Theorie und Praktiken“ mit einer zentralen Praxis der historischen wie der aktuellen Filmproduktion beschäftigen: der anpassenden Übertragung eines Stoffes aus anderen Medien (oder auch älteren Filmen) in ein neues Werk. Nicht nur handelt es sich bei über der Hälfte aller je produzierten audiovisuellen Erzählungen um Adaptationen. Werke, die auf keinem Originaldrehbuch basieren, sind auch seit Jahrzehnten kommerziell erfolgreicher und werden überproportional häufig mit Preisen wie Oscar oder Emmy ausgezeichnet.

ADAPTATION – GESCHICHTE, THEORIE, PRAKTIKEN

VORLESUNG / SEMINAR *Präsenzveranstaltung*

Prof. Dr. Gundolf S. Freyermuth

Gegenstand des Moduls ist die kulturelle Praxis der Adaptation, der anpassenden Übertragung eines Stoffs aus einem Medium, in dem er zuerst realisiert wurde, in ein anderes. Aktuell gewinnen die Verfahren ästhetischer Transformation, die sich vor allem in der industriellen Medienproduktion ausbildeten, im Kontext transmedialer Produktion neue Gestalt und neues Gewicht.

Im Zentrum der gemeinsamen Arbeit stehen zum einen die Theorie und (Film-) Geschichte der Adaptation, zum zweiten die Auseinandersetzung mit einer ungewöhnlich langen Kette von Adaptationen, die sich durch die gesamte Epoche des Tonfilms bis in die Gegenwart zieht und mehrere Sprach- und Kulturräume, mehrere Medien und Künste sowie innerhalb des Spielfilms wiederum mehrere Zeitstile und Genres umfasst, u.a. poetischer Realismus, Film noir, Neorealismus, Nouvelle Vague, New Hollywood, Berliner Schule.

Zeitraum	27.03.–18.04.2023
Lehrgebiet	Associate Professor for Comparative Media Studies, Prof. Dr. Gundolf S. Freyermuth
Teilnehmende	Film Jhg. J, Sem. 4
Leistungspunkte	3
Leistungsnachweise	Präsentation (benotet), Klausur (benotet), Aktive Teilnahme

LEHRGEBIET
FILMWISSENSCHAFT

N. N.

Seit es das Kino gibt, gibt es besondere Formen des Nachdenkens, Schreibens und Sprechens über Film. Das Lehrgebiet Filmwissenschaft befasst sich mit Fragen und Methoden der Filmgeschichte, Filmtheorie und Filmästhetik. Wie lässt sich Film als Medium, Kunst, Erzählung, Blickordnung, Utopie, Erfahrung, Arbeit, Wissensform oder populäres Bildrepertoire untersuchen?

Die Auseinandersetzung mit Konzepten der Filmwissenschaft schärft die eigene Wahrnehmung. Über die Produktionskulturen, die Wahrnehmungssituationen, den Wandel und die Anziehungskraft des Films nachzudenken, bedeutet auch, neue Verbindungen zwischen kritischen Anliegen und künstlerischen Arbeitsweisen zu entwerfen.

Im Jahrgang J werden wichtige Erklärungsmodelle und Konzepte von Filmtheorien, insbesondere seit den 1960er Jahren, diskutiert. Theorieansätze zu Realismus, Fiktionsbildung, Genres oder ästhetischen Erfahrungen des Zuschauens leiten das gemeinsame Nachdenken über eine Auswahl historischer und gegenwärtiger Filme an.

FILMTHEORIE

SEMINAR *Präsenzveranstaltung*

Dr. Christoph Büttner (Film- und Medienwissenschaftler)

Im Seminar werden wichtige Erklärungsmodelle und Konzepte von Filmtheorien – insbesondere seit den 1960er Jahren – erarbeitet. Theoretische Diskurse zu Realismus und Fiktionsbildung, Zeichen und verkörperter Wahrnehmung, Genres und visueller Repräsentation werden mit der Diskussion historischer und gegenwärtiger Filme verknüpft, die Modelle für ein Nachdenken über Film und Kino bereitstellen. Die leitende Frage bei der Auseinandersetzung mit Theorietexten und ihren Argumentationsstrukturen ist jene nach dem Verhältnis von ästhetischer Erfahrung und theoretischer Erkenntnis. Welchen Beitrag zur Theorie können audiovisuelle Bilder leisten?

Zeitraum	20.03.–09.05.2023
Lehrgebiet	Filmwissenschaft mit Schwerpunkt Theorie, Geschichte und Ästhetik des Films, N. N.
Teilnehmende	Film Jhg. J, Sem. 4
Leistungspunkte	3
Leistungsnachweise	Essay oder Moderation einer Seminar diskussion (benotet)

JAHRGANG J

BA FILM

DREHBUCH UND DRAMATURGIE

LEHRGEBIET
DREHBUCH UND DRAMATURGIE

PROF. MAGNUS VATTRODT

Im Fachschwerpunkt Drehbuch lernen junge Autor*innen, gute Geschichten mittels Bildern zu erzählen, glaubhafte Figuren zu entwickeln und überzeugende Dialoge zu schreiben. Ebenso wichtig sind Teamwork und ein solides Grundverständnis aller Aspekte des Filmemachens – inklusive der Anforderungen des Marktes. Im Mittelpunkt stehen dabei die individuelle Handschrift des*der Autor*in und die Geschichte.

Das 4. Semester ist der erstmaligen Ausarbeitung eines abendfüllenden Spielfilms gewidmet. Die Drehbuchstudierenden des Jahrgangs J sammeln Erfahrungen im Erarbeiten von langen Bögen, arbeiten Figuren und komplexe Strukturen intensiv aus. Im Rahmen des Stoffentwicklungs- und Schreibprozesses findet eine Reflexion der eigenen Erzählintention und die Schärfung des Blicks auf die Welt statt: Was ist mir wichtig? Was empfinde ich als relevant? Was inspiriert mich und warum? Gleichzeitig vertiefen die Studierenden Handwerk und Methoden des Drehbuchschreibens. Sie erproben dramatische Strukturen und loten ihre Grenzen aus, gehen künstlerische Auseinandersetzungen mit dramaturgischen Modellen und Wertesystemen ein und setzen sich mit Storytelling, Figurenentwicklung und szenischer Dialogdramaturgie auseinander. Das Erlernte lassen sie in ihre laufenden Schreibprojekte einfließen.

SCHREIBPROJEKT 4

PROJEKT *Präsenz-/ Onlineveranstaltung*

Felix Hassenfratz (Regisseur, Drehbuchautor), Marcus Seibert (Drehbuchautor, Dramaturg), Julia Charakter (Drehbuchautorin, Dramaturgin, Regisseurin), Jonas Heicks (Drehbuchautor, Dramaturg)

Für einen abendfüllenden Spielfilm entwickeln die Studierenden eine Idee vom Exposé bis zu einem Bildertreatment mit einer Probeszene oder -sequenz bzw. einer ersten Drehbuchfassung. Im Rahmen der Stoffentwicklung machen die Autor*innen Erfahrungen im Erarbeiten von langen Bögen, arbeiten Figuren und komplexe Strukturen intensiv aus. Sie vertiefen die Anwendung dramaturgischer Kenntnisse zu Thema, Erzählmuster, Perspektive, systemischem Erzählen und Empathiesteuerung.

Während des Schreibprozesses werden die Autor*innen individuell sowie in Kleingruppen von einem*einer Dramaturg*in begleitet. Im Dialog mit den Tutor*innen und ihren Kommiliton*innen setzen sie sich mit ihrem Projekt auseinander und nutzen das dramaturgische Feedback für dessen Weiterentwicklung.

Zeitraum	13.03.–17.07.2023
Lehrgebiet	Drehbuch, Prof. Magnus Vattrodt
Teilnehmende	Film Jhg. J, Sem. 4
Leistungspunkte	15
Leistungsnachweise	Arbeitsprobe (benotet)

DRAMATURGIE 5
SEQUENCE STRUCTURE

SEMINAR *Präsenzveranstaltung*

Tom Abrams (Screenwriter, Script Consultant, Professor)

This seminar introduces aspects of Frank Daniel's "Sequence Structure" approach, which are considered valuable for both beginner and advanced writers. It focuses on the basic approach of seeing a screenplay (or teleplay) as a succession of sequences (rather than acts).

According to Daniel, these structures have long become part of the subconscious knowledge of screenwriters, directors – and audiences. Understanding these structures can help writers learn how best to use them to benefit their own work. In addition, the "Sequence Structure" concept can help students structure their work process by working on smaller sections of their projects. This helps students maintain a good grasp on their projects and minimizes the stress of feeling overwhelmed. In addition, the seminar deals with general aspects of screenwriting through film and series analyses.

Zeitraum	15.–17.03.2023
Lehrgebiet	Drehbuch, Prof. Magnus Vattrodt
Teilnehmende	Film Jhg. J, Sem. 4
Leistungspunkte	1
Leistungsnachweise	Aktive Teilnahme (unbenotet)

GENRE 1
GENRE–ÜBERBLICK

SEMINAR *Präsenzveranstaltung*

Axel Melzener (Drehbuchautor, Autor, Gamedesigner)

Das Genre ist die narrative DNS jeder Story und seine Wahl somit die wichtigste dramaturgische Grundsatzentscheidung, die Drehbuchautor*innen und Schriftsteller*innen treffen müssen. Die über Jahrhunderte ausgeprägten Wirkmechanismen von Genres bestimmen die rituelle Kraft, mit der Filme, Serien, Literatur und Videogames Milliarden Menschen in ihren Bann ziehen. Aber welche Erzählformen gibt es überhaupt? An welchen oft fließenden Grenzen machen sich ihre Eigenheiten fest? Wie mischt man Genres und spielt mit ihren Konventionen? Welche sind kommerziell besonders erfolgreich – und warum? Wie berücksichtigt man die Sehgewohnheiten der Zuschauer*innen und welche Rolle spielen Trends und Zeitgeist dabei? Und warum tut sich die deutsche Kultur mit diesem Thema so schwer?

Zeitraum	23.–24.03.2023
Lehrgebiet	Drehbuch, Prof. Magnus Vattrodt
Teilnehmende	Film Jhg. J, Sem. 4
Leistungspunkte	1
Leistungsnachweise	Aktive Teilnahme (unbenotet)

KREATIVES SCHREIBEN 2

SEMINAR / ÜBUNG *Präsenzveranstaltung*

Prof. Magnus Vattrodt

Aufbauend auf den bisher gemachten Erfahrungen mit kreativem Schreiben, vertiefen die Studierenden ihre Kenntnisse im Hinblick auf das dramatische Schreiben. In spontanen, zufallsgesteuerten, improvisierten, aber auch strukturierten Einzel- und Gruppenübungen erarbeiten sie Ideen und Schreibimpulse, nähern sich Figuren und Themen und üben so spielerisch den Umgang mit Zielen, Motivationen und anderen dramaturgischen Grundlagen. Ziel ist die Verbindung von dramaturgischer Theorie und kreativer Praxis sowie das Entdecken neuer Facetten im eigenen Schreiben. Es entstehen sowohl Prosa- als auch dramatische Texte, die in der Gruppe besprochen und weiterentwickelt werden.

Zeitraum	29.–30.03.2023
Lehrgebiet	Drehbuch, Prof. Magnus Vattrodt
Teilnehmende	Film Jhg. J, Sem. 4
Leistungspunkte	1
Leistungsnachweise	Aktive Teilnahme (unbenotet)

BRANCHE 3
VOM DREHBUCHSCHREIBEN LEBEN

SEMINAR *Präsenzveranstaltung*

Jan Berning (SWR-Redakteur)

Drehbuchautor*innen sind heute gefragt wie nie. Streamingdienste verpflichten die Stars, gut ausgebildete Talente rücken auf den TV-Primetime-Plätzen nach oder verkaufen Online-Veranstaltungsformate. Aber wie schafft man den Sprung aus der Filmschule auf den Markt, den Übergang vom ersten Kinofilm oder Festivalerfolg zum regelmäßigen Einkommen? Welchen Marktwert haben Originalität und Genre-Expertise? Und wie erhält man angesichts fremder Anforderungen die eigene Vision? Das Seminar stellt das professionelle Gespräch über die Texte der Studierenden in den Mittelpunkt und beantwortet Fragen aus der Berufswelt der Filmproduktion.

Jan Berning hat Literarisches Schreiben und Drehbuch studiert. Für den SWR betreut er als Redakteur Spielfilme u. a. für den FilmMittwoch im Ersten (zuletzt die SciFi-Tragikomödie „Ich bin dein Mensch“ von Maria Schrader), sowie Debüt-Kinofilme und Webserien.

Zeitraum	05.–06.04.2023
Lehrgebiet	Drehbuch, Prof. Magnus Vattrodt
Teilnehmende	Film Jhg. J, Sem. 4
Leistungspunkte	1
Leistungsnachweise	Aktive Teilnahme (unbenotet)

CASE STUDY 2
DRAMATURGISCHE ANALYSE

SEMINAR *Präsenzveranstaltung*

Felix Hassenfratz (Regisseur, Drehbuchautor)

Im zweitägigen Seminar wollen wir unser dramaturgisches Handwerk rekapitulieren und praxisnah vertiefen. Das Erkennen und Verstehen von filmischen Erzählstrukturen und ihrer Wirkung ist eine entscheidende Grundlage unserer Arbeit als Geschichtenerzähler*innen. Wir analysieren gemeinsam und in Arbeitsgruppen einen Film sowie das dazugehörige Drehbuch hinsichtlich der Grundkategorien seiner Dramaturgie und erarbeiten die zugrundeliegende Erzählstruktur. Dabei widmen wir uns sowohl dem Erzählbogen der Geschichte als auch der Szenendramaturgie. Ziel ist es, unser Verständnis von Dramaturgie, ihrer Bedeutung und Anwendung auf unsere eigene Arbeit sowie im Diskurs über filmische Erzählungen zu vertiefen.

Zeitraum	25.–26.04.2023
Lehrgebiet	Drehbuch, Prof. Magnus Vattrodt
Teilnehmende	Film Jhg. J, Sem. 4
Leistungspunkte	1
Leistungsnachweise	Aktive Teilnahme (unbenotet)

SZENENARBEIT 3
DIALOGGESTALTUNG

SEMINAR / ÜBUNG *Präsenzveranstaltung*

Prof. Magnus Vattrodt

Auf Grundlage der im Rahmen des Schreibprojekts entstehenden Texte befassen sich die Studierenden mit der Entwicklung von Szenen und Dialogen. In Theorie und Praxis analysieren und hinterfragen sie die strukturelle Funktion einer Szene im Rahmen des angelegten dramaturgischen Bogens und beschäftigen sich mit dem dramaturgischen Aufbau einzelner Szenen sowie der dramatisch möglichst wirkungsvollen Szenen- und Dialoggestaltung.

Was macht einen guten Dialog aus? Wie lässt sich der Subtext einer Szene für die dramatische Wirkung nutzen? Wann braucht es viele Worte – wann keine? Anhand von Beispielen und Übungen vertiefen die Studierenden ihre Kenntnisse im Hinblick auf Stil, Sound und Rhythmus von Szene und Sprache verschiedener Filmemacher*innen sowie ihres eigenen Schreibens.

Zeitraum	01.–02.06.2023
Lehrgebiet	Drehbuch, Prof. Magnus Vattrodt
Teilnehmende	Film Jhg. J, Sem. 4
Leistungspunkte	1
Leistungsnachweise	Aktive Teilnahme (unbenotet)

SZENENARBEIT 3
SZENE UND SPIEL

SEMINAR / ÜBUNG *Präsenzveranstaltung*

Peter Wittenberg (Theater-Regisseur, Dozent für Schauspiel)

Das Seminar erforscht die dramaturgische Wirkung von Dialog und Handlung in Bezug auf die Figurenentwicklung in einem Spielfilmdrehbuch. Ausgewählte Szenen des aktuellen Schreibprojekts werden auf ihre Wirkung überprüft. In verschiedenen Übungen wird versucht, eine möglichst lebendige Sprache zu finden, die der Dramaturgie dient, ohne überdeutlich zu werden. Zudem wird sich das Seminar mit der Rolle des Subtextes befassen.

In der anschließenden Inszenierungsübung machen sich die Studierenden die Szenen aus ihrer Sicht zu Eigen und überprüfen sie spielerisch mit den Hauptfragen einer Figur: Was will ich hier? Warum will ich es? Von wem will ich es? Was war vorher? Was erwarte oder erhoffe ich mir danach? Wie ist das Setting? Die Fragen und Vorschläge der Kommiliton*innen helfen dabei, die Texte den Charakteren gemäß zu gestalten und mögliche Wendungen auf Glaubhaftigkeit zu überprüfen.

Zeitraum	17.–19.06.2023
Lehrgebiet	Drehbuch, Prof. Magnus Vattrodt
Teilnehmende	Film Jhg. J, Sem. 4
Leistungspunkte	1
Leistungsnachweise	Aktive Teilnahme (unbenotet)

PITCHTRAINING 1

SEMINAR / ÜBUNG *Präsenzveranstaltung*

Christof Düro (Schauspieler, lernend Lehrender und Berater für Kommunikation)

Die Veranstaltung bereitet die Studierenden darauf vor, sich selbst und ihre aktuellen Projekte in einem kurzen mündlichen Pitch vorzustellen. Sie lernen Methoden kennen, sich und ihr Projekt als „Marke" zu begreifen und zu präsentieren. Für jeden Stoff wird herausgearbeitet, was das Thema ist, mit welchen Bildern man es im Gespräch visualisiert, welche Figuren zentral sind und was den wesentlichen emotionalen Bogen der Geschichte ausmacht. Die Besonderheiten des jeweiligen Projekts werden reflektiert und in kurzen, prägnanten, den Vortrag grob strukturierenden Sätzen ausformuliert. Somit wird ein freier Vortrag eingeübt, ohne ihn textlich so festzulegen, dass er seiner Lebendigkeit beraubt wird.

Diese Veranstaltung ist der Auftakt zu einer Reihe Pitchtrainings, die in den folgenden Semestern in Vorbereitung auf die öffentliche Abschlussveranstaltung stattfinden werden.

Zeitraum	26.–27.06.2023
Lehrgebiet	Drehbuch, Prof. Magnus Vattrodt
Teilnehmende	Film Jhg. J, Sem. 4
Leistungspunkte	1
Leistungsnachweise	Aktive Teilnahme (unbenotet)

JAHRGANG J

BA FILM

EDITING

BILD & TON

LEHRGEBIET
EDITING BILD & TON

PROF. ANDRÉ BENDOCCHI-ALVES

In diesem Semester werden den Studierenden des Jahrgangs J die Workflows der Tonmischung praxisnah vermittelt.
Im Bereich Bildschnitt liegt der Fokus auf der dramaturgischen Bedeutung von Dialog und Sprache auf der Bildebene; in einer praktischen Übung erforschen die Studierenden Wirkungs- und Gestaltungsmöglichkeiten des Dialogschnitts. Die Montagetheorie nimmt im letzten Teil Found Footage, Remix- und Essayfilme in den Blick, die Studierenden erarbeiten individuelle Kurzfilme zu einem bestimmen Thema. Nicht zuletzt wagen wir den Blick in andere Kunstformen und Erzählformate.
In der zweiten Hälfte des Semesters entwickeln die Studierenden im Rahmen von Projekt 4 gemeinsam eine Idee für eine filmische Erzählung und setzen sie in kollektiver Arbeit um.

TONMISCHUNG

SEMINAR / ÜBUNG *Präsenzveranstaltung*

Holger Buff (Filmeditor, Sounddesigner), Tilo Ehmann (Sounddesigner, Mischtonmeister)

Zur Vertiefung der theoretischen und praktischen Kenntnisse des Tonschnitts werden den Studierenden in Vorbereitung der Schnittphase die Grundlagen des Mischpultes und das Routing der Effektgeräte einer Kinomischung nähergebracht. Dabei werden durch die Arbeit an professionellem Bildmaterial Grundlagen des Kinospielfilms aus folgenden Bereichen vermittelt: Premix-Dialog, Atmo, Effekte, Foley, Temp-Mix, Deliveries für Film und TV bis hin zur Kodierung des Materials. Zudem erhalten die Studierenden eine Einführung in das Dolby-lizensierte Atmos-Soundsystem. Im Kinomischstudio der ifs werden anschließend die Workflows einer Hauptmischung praxisnah vermittelt.

Zeitraum	13.–17.03.2023
Lehrgebiet	Editing Bild & Ton, Prof. André Bendocchi-Alves
Teilnehmende	Editing Bild & Ton Jhg. J, Sem. 4
Leistungspunkte	3
Leistungsnachweise	Arbeitsprobe (benotet)

TOOLS 4

ÜBUNG *Präsenzveranstaltung*

Prof. André Bendocchi-Alves, Holger Buff (Filmeditor, Sounddesigner), Tilo Ehmann (Sounddesigner, Mischtonmeister)

Die Studierenden erhalten kurze Einführungen in Tools aus den Bereichen Mixing, Console, Automation, Previs, Network Capture und Deliveries. Im Selbststudium bearbeiten sie anschließend E-Learning-Materialien, die Literatur, Online-Tutorials und praktische Übungen zu Anwendung, Einsatz und Wirkung des Erlernten enthalten. Die Studierenden werden aufgefordert und ermutigt, ihre Fähigkeiten untereinander auszutauschen und sich gegenseitig im Lernprozess zu unterstützen; darüber hinaus finden sie während der Phase des Selbststudiums einen Ansprechpartner in ihrem Fachprofessor.

Zeitraum	23.–24.03.2023
Lehrgebiet	Editing Bild & Ton, Prof. André Bendocchi-Alves
Teilnehmende	Editing Bild & Ton Jhg. J, Sem. 4
Leistungspunkte	3
Leistungsnachweise	Arbeitsprobe (benotet)

MONTAGETHEORIE UND -ÄSTHETIK 4

SEMINAR / ÜBUNG *Präsenz-/ Onlineveranstaltung*

Szilvia Ruszev (Filmeditorin und -wissenschaftlerin)

Wie gestalte ich einen Remix transformativ statt derivativ? Wo verläuft die rechtliche und kulturelle Grenze zwischen Appropriation, Sampling und Plagiat? Warum sind wir nach wie vor so sehr auf Urheber*innenschaft und Authentizität fixiert? Was sind die formalen und ästhetischen Möglichkeiten eines Remix-Films?

Die Appropriation von Material hat in der Film- und Kunstwelt eine lange Tradition. Der Kurs konzentriert sich auf die Verwendung von gefundenem oder archiviertem Filmmaterial, um Kurzfilme – Found-Footage-Dokumentarfilme, Remix-Videos oder Essayfilme – zu einem bestimmten Thema zu erstellen. Die Studierenden erwerben Kenntnisse in der Praxis der digitalen Autor*innenschaft, z. B. zur Nutzung eines Archivs und zur Erstellung einer audiovisuellen Argumentation. Da die Montage das Herzstück des Found-Footage-Films ist, werden wir u. a. diskutieren, wie das Nebeneinander von Bild und Ton Bedeutung erzeugt.

Zeitraum	29.03.–22.05.2023
Lehrgebiet	Editing Bild & Ton, Prof. André Bendocchi-Alves
Teilnehmende	Editing Bild & Ton Jhg. J, Sem. 4
Leistungspunkte	3
Leistungsnachweise	Präsentation (benotet)

AUSBLICK MEDIENKUNST

KURS *Präsenzveranstaltung*

N. N.

Ein Blick über den Tellerrand. Im Studium begegnen wir oft klassischen Erzählformaten; in diesem Kurs wollen wir jedoch neue Konzepte und Formate erforschen. Dabei rücken auch andere Kunstformen, wie z. B. Theater, Klanginstallationen, Games, VR, in den Fokus. Gemeinsam erkunden wir neue und alte Spielarten an der Schnittstelle zwischen Kunst und Medien.

Zeitraum	05.–06.04.2023
Lehrgebiet	Editing Bild & Ton, Prof. André Bendocchi-Alves
Teilnehmende	Editing Bild & Ton Jhg. J, Sem. 4
Leistungspunkte	1
Leistungsnachweise	Aktive Teilnahme (unbenotet)

SZENISCHER SCHNITT 3

SEMINAR / ÜBUNG *Präsenz-/ Onlineveranstaltung*

Prof. André Bendocchi-Alves, Andrew Bird (Filmeditor)

Die Studierenden lernen, den Kern einer Geschichte durch elliptische Erzählweisen in der Montage herauszuarbeiten. Sie analysieren die dramaturgische Bedeutung von Sprache und Dialog auf der Bildebene und beschäftigen sich darüber hinaus intensiv mit der Übersetzung von Wahrnehmung in Filmsprache.

Anhand praktischer Schnittübungen werden Erzählstrukturen erforscht und experimentell erkundet sowie die Wirkungs- und Gestaltungsmöglichkeiten der Bildebene ausgelotet. Vermittelt werden Verständnis und Analysefähigkeit künstlerischer Ausdrucksformen und Arbeitsweisen samt technischen Rahmenbedingungen. Dabei werden der künstlerische Blick geschult und die Studierenden zur konstruktiven Gesprächskultur befähigt. Sie sind nun in der Lage, Proportion, Reduktion, Intensität und Erzählbogen zugunsten einer szenischen Erzählung zu berücksichtigen.

Zeitraum	24.04.–12.05.2023
Lehrgebiet	Editing Bild & Ton, Prof. André Bendocchi-Alves
Teilnehmende	Editing Bild & Ton Jhg. J, Sem. 4
Leistungspunkte	3
Leistungsnachweise	Arbeitsprobe (benotet), Dokumentation (benotet)

JAHRGANG J

BA FILM

KAMERA

LEHRGEBIET
KAMERA

PROF. JUTTA POHLMANN, PROF. HAJO SCHOMERUS

Der Fachschwerpunkt Kamera vermittelt die gestalterischen, handwerklichen, künstlerisch-wissenschaftlichen und organisatorischen Grundlagen der Kameraarbeit im Spiel- wie Dokumentarfilm. Ein starker Praxisbezug ist durch Fachdozent*innen aus der Branche sowie den Schwerpunkt der Projektarbeit gegeben. Die Studierenden realisieren in enger Zusammenarbeit mit ihren Kommiliton*innen aus den anderen Gewerken eigene Projekte, bei denen sie selbstverantwortlich die visuelle Gestaltung übernehmen – und so ihre eigene Handschrift entwickeln. Das gemeinsame Entwickeln von Erzählformen in der konstruktiven Zusammenarbeit der verschiedenen Fachschwerpunkte steht im Fokus.

Für die Kamera-Studierenden des Jahrgangs J stehen zwei Themenkomplexe im Mittelpunkt des Fachunterrichts: Einerseits geht es um die Vertiefung im Entwerfen und Anwenden von außergewöhnlichen Lichtkonzepten. Der Einsatz von Licht als dramaturgisches Mittel wird erweitert und in einen kreativen Prozess eingebettet. Andererseits geht es um die Entwicklung und Konzeption von Filmsprache und Erzählweisen und ihre Einbettung in dramaturgische Räume. Im Zusammenspiel von Kamera, Szenenbild und VFX werden Bildwelten und Erzählräume erschaffen. Des Weiteren steht in der Verbindung von Regie und Kamera die präzise Beobachtung von Schauspiel und Inszenierung im Mittelpunkt.

Im Projekt 4 schärfen die Studierenden ihren ganzheitlichen Blick auf den Entstehungsprozess eines Films, indem sie Projektarbeit aus unterschiedlichen fachlichen Perspektiven erleben. Der Perspektivwechsel fördert die Ausbildung der eigenen Erzählstimme.

MASTERCLASS BILDGESTALTUNG

SEMINAR / ÜBUNG *Präsenzveranstaltung*

N. N.

Einmal im Jahr richten die ifs und die Kunsthochschule für Medien alternierend eine gemeinsame Masterclass Bildgestaltung für die Studierenden des Bereichs Kamera aus. Ein renommierter Gast, meist ein*e DoP oder Gaffer*in, arbeitet mit den Studierenden beider Schulen drei Tage lang zu einem spezifischen Thema der Bildgestaltung.

Wer zu diesem Termin mit welchem Thema unser Gast sein wird, wird frühzeitig bekanntgegeben.

Zeitraum	12.–14.05.2023
Lehrgebiet	Schlüsselkompetenzen
Teilnehmende	Kamera Jhg. J, Sem. 4
Leistungspunkte	1
Leistungsnachweise	Aktive Teilnahme (unbenotet)

VISUELLE KONZEPTION

SEMINAR / ÜBUNG *Präsenz-/ Onlineveranstaltung*

Prof. Hajo Schomerus, Prof. Rolf Mütze, Min Tesch (VFX Supervisor)

Die visuelle Konzeption ist ein entscheidendes dramaturgisches Werkzeug, und sie ist gemeinsamer Arbeitsprozess aller beteiligten Gestalter*innen. Kamera, Szenenbild und VFX bedingen und befruchten sich hier in besonderer Weise.

Die Studierenden der drei Fachschwerpunkte erarbeiten im ersten Teil des Seminars gemeinsam ein visuelles Konzept für ein Kurzfilmprojekt. Anschließend bereiten sie in gemischten Kleingruppen gestalterische und technische Lösungsansätze vor und testen sie. Sie befassen sich mit Kamerafahrten, Lichtsetzung, Set- und Bildaufbau, um die Grenzen zwischen real gedrehtem Material und digital erzeugten Bildern aufzulösen.

Die Kamera-Studierenden erleben sich zunehmend als Schnittstelle der Gesamtheit aller visuellen Gestaltungsmittel eines Films. Dazu gehören die Mitarbeit bei der Planung von digitalen Effekten sowie Licht- und Farbkonzepten, aber auch die Auflösung und die Inszenierung im entstandenen Raum.

Zeitraum	12.04.–17.07.2023
Lehrgebiet	Kamera – Director of Photography, Prof. Jutta Pohlmann, Non-fiktionale und fiktionale Kamera, Prof. Hajo Schomerus
Teilnehmende	Kamera, Szenenbild, VFX & Animation Jhg. J, Sem. 4
Leistungspunkte	4
Leistungsnachweise	Arbeitsprobe (benotet), Präsentation

SCHAUSPIELFÜHRUNG

SEMINAR / ÜBUNG *Präsenzveranstaltung*

Manuel Hendry (Regisseur und Drehbuchautor)

Im Rahmen des Seminars erarbeiten die Studierenden des BA Regie zusammen mit professionellen Schauspielerinnen und Schauspielern die Inszenierung einer vorgegebenen Szene. Der Fokus des Seminars liegt auf der Praxis der Schauspielführung: Vorbereitung, Probetechnik, Rhythmus und visuelle Inszenierung. Zusammen mit Studierenden des BA Kamera wird die Inszenierung dann verfilmt. Am Ende des Seminars wird der Arbeitsprozess im Plenum besprochen und reflektiert.

Zeitraum	24.–28.04.2023
Lehrgebiet	Kamera – Director of Photography, Prof. Jutta Pohlmann, Non-fiktionale und fiktionale Kamera, Prof. Hajo Schomerus
Teilnehmende	Kamera, Regie Jhg. J, Sem. 4
Leistungspunkte	2
Leistungsnachweise	Arbeitsprobe (unbenotet)

LICHTGESTALTUNG 2

SEMINAR / ÜBUNG *Präsenzveranstaltung*

Prof. Jutta Pohlmann

„I like to say that lighting is about taking the light away. I often like to use the shadows more than the light.“ – Vilmos Zsigmond

Das Intensivseminar erweitert und verfestigt die Kenntnisse im Umgang mit Licht und seinen Gestaltungsmöglichkeiten.

Die Studierenden der Bereiche Kamera und Regie arbeiten in diesem Seminar eng zusammen. Jedes Zweierteam übernimmt an einem der Seminartage hauptverantwortlich die visuelle Neuinterpretation einer vorgegebenen Szene in einem vorgegebenen Set. Jede*r Kamera-Studierende übernimmt im Seminar einmal die Rolle des*der DoP. Ein Lichtkonzept wird entwickelt und die mit der Regie erarbeitete Auflösung umgesetzt. So entstehen Variationen der gleichen Vorlage. Dies gewährt einen Einblick in die Möglichkeiten der Lichtdramaturgie und deren Zusammenhang mit der Inszenierung. Durch die intensive Kommunikation mit der Regie und der Auseinandersetzung mit der*dem Schauspieler*in wird die Zusammenarbeit am Set und in der Vorbereitungsphase vertieft und gefestigt.

Zeitraum	13.03.–06.04.2023
Lehrgebiet	Kamera – Director of Photography, Prof. Jutta Pohlmann, Non-fiktionale und fiktionale Kamera, Prof. Hajo Schomerus
Teilnehmende	Kamera, Regie Jhg. J, Sem. 4
Leistungspunkte	4
Leistungsnachweise	Arbeitsprobe (benotet), Präsentation (benotet)

JAHRGANG J

BA FILM

KREATIV PRODUZIEREN

LEHRGEBIET
KREATIV PRODUZIEREN

PROF. PETER HERRMANN

Neben der kreativen Auseinandersetzung mit Filmstoffen ist es vor allem die Aufgabe des*der Produzent*in, die Realisierbarkeit der Stoffe einzuschätzen, die Vision des Projekts zu seiner Finanzierbarkeit ins Verhältnis zu setzen. Die Verwertungsmodelle filmischer Produktionen sind weltweit im Wandel begriffen und die Sehgewohnheiten des Publikums ändern sich weiterhin dramatisch. Digitale Plattformen und neue serielle Formate stellen die klassischen Auswertungsformen vor große Herausforderungen und haben einen starken Einfluss auf die Entstehung und die inhaltliche Ausrichtung der Filme.

Im Fachunterricht des Sommersemesters 2023 liegt der Schwerpunkt deswegen auf der Vertiefung der fachspezifischen Kenntnisse der Produzenten aus dem Jahrgang J (Semester 4) auf marktorientierte Stoffentwicklung und ein für Investor*innen spannendes Packaging in Sachen visuelle Gestaltung und Casting. Darüber hinaus werden betriebswirtschaftliche Grundlagen für Produzent*innen gelegt, juristisches Fachwissen erweitert und vertieft.

In der Projektarbeit (Projekt 4) stehen dieses Semester thematisch insbesondere dokumentarische und serielle Projekte im Fokus.

KREATIV PRODUZIEREN 4

SEMINAR / ÜBUNG *Präsenzveranstaltung*

Prof. Peter Herrmann

Die Bedeutung des Dokumentarfilms und vor allem der Dokumentarserie für Streamer und TV-Sender wird ständig größer. Jedes Jahr gibt es zudem Beispiele sehr erfolgreicher Dokumentarfilme im Kino. Was unterscheidet die Stoffentwicklung eines Dokumentarfilms von der Konzeption journalistischer Recherchen? Inwieweit bestimmt das Profil der Produzent*innen die Entwicklung? Was sind die Anforderungen des Marktes? Wie gestaltet sich die Zusammenarbeit mit Regisseur*innen? Was sind die entscheidenden finanziellen, rechtlichen und planerischen Aspekte der Dokumentarfilmproduktion? Das Ziel des Seminars ist es, Unterschiede und Parallelen der Stoffentwicklung bei dokumentarischen und fiktionalen Formaten aufzuzeigen.

Zeitraum	13.03.–31.08.2023
Lehrgebiet	Kreativ Produzieren, Prof. Peter Herrmann
Teilnehmende	Kreativ Produzieren Jhg. J, Sem. 4
Leistungspunkte	2
Leistungsnachweise	Aktive Teilnahme (unbenotet)

UNTERNEHMERISCHES DENKEN

SEMINAR *Präsenzveranstaltung*

Katharina Walther (Leitung Kreativ Produzieren), ggf. Prof. Peter Herrmann, Maximilian Blusch (Sparkasse Köln/Bonn)

Produzent*innen tragen unternehmerische Verantwortung, ob als Inhaber*in einer eigenen Firma oder als angestellte*r Producer*in oder Produzent*in.

In dem dreitägigen Seminar werden betriebswirtschaftliche Grundlagen vermittelt. Themen sind: Cash-Flow-Planung, Bilanzierung, Unternehmensformen, Steuern, Risikomanagement, Verantwortung und Pflichten als Arbeitgeber*in, Arbeitsschutz, Künstlersozialkasse, Personalmanagement und Führung – ein „Best of BWL“ für angehende Produzent*innen.

Darüber hinaus wird es um Marktstrukturen und Strategien gehen.

Zeitraum	13.03.–31.08.2023
Lehrgebiet	Kreativ Produzieren, Prof. Peter Herrmann
Teilnehmende	Kreativ Produzieren Jhg. J, Sem. 4
Leistungspunkte	1
Leistungsnachweise	Aktive Teilnahme (unbenotet)

FILM UND RECHT 2

SEMINAR *Präsenz-/ Onlineveranstaltung*

Norbert Klingner (Jurist)

In der Seminarreihe werden dieses Semester folgende Themen behandelt:

- Urheber- und vertragsrechtliche Grundlagen
- Grundlagen der Filmfinanzierung und Erlösabrechnung
- Verfilmungs- und Drehbuchentwicklungsverträge
- Verträge mit Mitwirkenden und Production Clearing
- Produktionsaufträge und Co-Produktion
- Filmauswertung (Verleih-, Sender- und Weltvertriebsvertrag)

Zeitraum	29.–31.03., 19.–21.04.2023
Lehrgebiet	Kreativ Produzieren, Prof. Peter Herrmann
Teilnehmende	Kreativ Produzieren Jhg. J, Sem. 4
Leistungspunkte	2
Leistungsnachweise	Klausur (benotet)

STOFFENTWICKLUNG KP

ÜBUNG / SEMINAR *Präsenzveranstaltung*

Prof. Peter Herrmann

Die Entwicklung von und die kreative Auseinandersetzung mit Filmstoffen, vor allem in Bezug zur persönlichen Vision der Produzent*innen, stehen im Mittelpunkt des Seminars.

Um ein Portfolio an Filmstoffen zu entwickeln, präsentieren die Studierenden eigene Ideen und stellen sie zur Diskussion. Daraus sollen Projekte entstehen, die als Abschlussfilmprojekt oder nach dem Studium realisiert werden können.

Die Präsentationen der Studierenden werden erstmals mit dem Feedback externer Vertreter*innen der Verwerter, wie Verleih, Sender, Streamer, Förderer etc., konfrontiert. Die Studierenden müssen ihre Position zwischen persönlichem Profil und den Anforderungen des Marktes präzisieren.

Zeitraum	13.03.–31.08.2023
Lehrgebiet	Kreativ Produzieren, Prof. Peter Herrmann
Teilnehmende	Kreativ Produzieren Jhg. J, Sem. 4
Leistungspunkte	1
Leistungsnachweise	Arbeitsprobe (unbenotet)

MEDIEN UND MARKT 2

SEMINAR *Präsenz-/ Onlineveranstaltung*

N. N.

Die Seminarreihe Medien und Markt steht dieses Semester im Zeichen des Packagings beim Verkauf von Stoffen und Marktstrukturen. Folgende Themen werden in die Seminare behandelt und diskutiert:

- Der Cast als Verkaufsargument: Ein*e renommierte*r Caster*in wird über verschiedene Darsteller*innen-Ligen sowie Sender-Nachfrage aufklären und darüberhinaus, wie man namenhafte Talente für das eigene Projekt gewinnt.

- Visuelle Konzeption: welche Formen haben welche Wirkungen? Wer ist Ansprechpartner und wer ist Zielgruppe?

- Case Study: Ein*e namhafte*r Produzent*in wird über Verkaufsargumente sprechen und darüber, was vom Packaging im Laufe des Prozesses übrigbleibt. Wo wuchs der Stoff über das Versprochene hinaus und wo erwiesen sich Versprechen im Verkaufstext als Herausforderung?

Zeitraum	13.03.–31.08.2023
Lehrgebiet	Kreativ Produzieren, Prof. Peter Herrmann
Teilnehmende	Kreativ Produzieren Jhg. J, Sem. 4
Leistungspunkte	2
Leistungsnachweise	Aktive Teilnahme (unbenotet)

101
ROLL
A053
SCENE
17-2
TAKE
3
Director
K. KREUSER
Camera
M. HAFNER
NITE

JAHRGANG J

BA FILM

REGIE

LEHRGEBIET
REGIE

PROF. KATALIN GÖDRÖS, PROF. RUTH OLSHAN

Im Idealfall verbindet die Regie eine ausgeprägte persönliche und künstlerische Vision mit einer starken emotionalen Führung, ohne dass sich das Publikum manipuliert fühlt. Regieführende geben den Figuren und Geschichten in Bildern und Tönen Gestalt, begleiten sie intensiv und erwecken sie zum Leben, sodass sie zugleich sehr eigen, aber auch für andere lesbar sind.

Immer wieder geht es um das Erlernen des Handwerks, das Erkennen des schöpferischen Potenzials und die Entfaltung einer eigenen Handschrift. Es gilt, die Kommunikation zu verbessern und Vertrauen zu entwickeln: in den Stoff, das Team, den Cast und vor allem in die eigenen Fähigkeiten.

Jahrgang J ist im 4. Semester in der Mitte des Studiums angekommen. Die Studierenden haben die Möglichkeit, durch eine große Kameraübung ihre Kenntnisse in Sachen Lichtsetzung zu erweitern, sie lernen, ihre Qualitäten im Verfassen von filmischen Konzepten zu professionalisieren, und erweitern ihre Fähigkeiten in der Arbeit mit Schauspieler*innen und im Filmschnitt. Die Projektzeit schafft Raum für Recherche, Reflexion und im Anschluss für das Entwickeln eigener dokumentarischer, hybrider oder fiktionaler Konzepte sowie deren Umsetzung.

LICHTGESTALTUNG 2

SEMINAR / ÜBUNG *Präsenzveranstaltung*

Prof. Jutta Pohlmann

„I like to say that lighting is about taking the light away.
I often like to use the shadows more than the light.“ – Vilmos Zsigmond

Das Intensivseminar erweitert und verfestigt die Kenntnisse im Umgang mit Licht und seinen Gestaltungsmöglichkeiten. Die Studierenden der Bereiche Kamera und Regie arbeiten in diesem Seminar eng zusammen.

Jedes Zweierteam übernimmt an einem der Seminartage hauptverantwortlich die visuelle Neuinterpretation einer vorgegebenen Szene in einem vorgegebenen Set. Jede*r Kamera-Studierende übernimmt im Seminar einmal die Rolle des*der DoP. Ein Lichtkonzept wird entwickelt und die mit der Regie erarbeitete Auflösung umgesetzt. So entstehen Variationen der gleichen Vorlage.

Dies gewährt einen Einblick in die Möglichkeiten der Lichtdramaturgie und deren Zusammenhang mit der Inszenierung. Durch die intensive Kommunikation mit der Regie und der Auseinandersetzung mit der*dem Schauspieler*in wird die Zusammenarbeit am Set und in der Vorbereitungsphase vertieft und gefestigt.

Zeitraum	13.03.–06.04.2023
Lehrgebiet	Kamera – Director of Photography, Prof. Jutta Pohlmann, Regie, Prof. Katalin Gödrös, Prof. Ruth Olshan
Teilnehmende	Kamera, Regie Jhg. J, Sem. 4
Leistungspunkte	4 für „Differenzierung Regie 2“
Leistungsnachweise	Arbeitsprobe (unbenotet), Präsentation (unbenotet)

RECHERCHE, TEXT UND KONZEPT

ÜBUNG *Präsenzveranstaltung*

Prof. Ruth Olshan

Schreiben für Dokumentar- oder Spielfilm ist immer sowohl ein künstlerischer als auch ein handwerklicher Prozess. Wir formulieren die Filmidee, die Handlung und die filmisch-künstlerische Umsetzung. Das Filmkonzept ist eine komplexe Textform, muss sie doch sowohl die Filmdramaturgie verständlich machen als auch die Intention der Filmemacher*innen darstellen. Dennoch ist es auch ein Verkaufspapier an Produzent*innen, Sender, Förderer und Verleiher. Es gibt handwerkliche Schreibtechniken, ein Film-Treatment zu gestalten, um die Idee bestmöglich zu Papier zu bringen.

In diesem Seminar widmen wir uns dem Schreibprozess. Übungen aus dem „creative writing“ werden Bestandteil sein, aber auch das Verfassen und die Analyse von Loglines, Synopsen, Director’s und Writer’s Notes – und natürlich die Verschriftlichung der dramaturgischen Erzählung unserer Filmidee.

Zeitraum	12.–14.04.2023
Lehrgebiet	Regie, Prof. Katalin Gödrös, Prof. Ruth Olshan
Teilnehmende	Regie Jhg. J, Sem. 4
Leistungspunkte	1
Leistungsnachweise	Arbeitsprobe (unbenotet)

REGIEARBEIT 4
PROBENARBEIT, INSZENIEREN FÜR DIE KAMERA

ÜBUNG / SEMINAR *Präsenzveranstaltung*

Manuel Hendry

Im Rahmen des Seminars erarbeiten die Studierenden des BA Regie zusammen mit professionellen Schauspielerinnen und Schauspielern die Inszenierung einer vorgegebenen Szene. Der Fokus des Seminars liegt auf der Praxis der Schauspielführung: Vorbereitung, Probetechnik, Rhythmus und visuelle Inszenierung. Zusammen mit Studierenden des BA Kamera wird die Inszenierung dann verfilmt. Am Ende des Seminars wird der Arbeitsprozess im Plenum besprochen und reflektiert.

Zeitraum	19.–28.04.2023
Lehrgebiet	Regie, Prof. Katalin Gödrös, Prof. Ruth Olshan
Teilnehmende	Regie Jhg. J, Sem. 4
Leistungspunkte	3
Leistungsnachweise	Arbeitsprobe (benotet)

KILL YOUR DARLINGS
DER SCHNITTPLATZ ALS LABOR

SEMINAR / ÜBUNG *Präsenzveranstaltung*

Christian Becker (Regisseur, Autor, Editor und Produzent)

Film materialisiert sich oft erst in der Montage. Durch sie können neben den geplanten auch neue Bedeutungen, Assoziationen und Beziehungen zwischen Bildern und Tönen geschaffen werden.

Ist das, was das Drehbuch meint, im Material überhaupt zu sehen? Sind Bilder vielleicht so stark, dass Dialoge eliminiert werden können? Wie schneidet man eine Einstellung, ohne ihre Bedeutung zu beschneiden? Montage ist ein immanenter Prozess des Ausprobierens und Revidierens, um die filmische Kernidee herauszuarbeiten. Dabei ist Montage weniger Technik, sondern vielmehr auch Gefühl: assoziative und intuitive Wahrnehmung von Bildern und Tönen. Im Schneideraum geht es darum, das Material zu lesen und zu verstehen, aber auch zu beurteilen.

Aber ganz nach John Cages „Rule №8 for students and teachers" – „Don't try to create and analyse at the same time. They're different processes." – geht es darum, erst zu fühlen und dann verstehen. Erst schaffen, dann benennen – Filmmontage ist ein Prozess.

Zeitraum	03.–12.05.2023
Lehrgebiet	Regie, Prof. Katalin Gödrös, Prof. Ruth Olshan
Teilnehmende	Regie Jhg. J, Sem. 4
Leistungspunkte	4 für „Differenzierung Regie 2"
Leistungsnachweise	Arbeitsprobe (unbenotet)

REFLEXIONEN ZUR HALBZEIT

ÜBUNG *Präsenzveranstaltung*

Marie Kaub (Beraterin, Coachin)

An diesem Seminartag, der in etwa die Halbzeit des Studiums markiert, haben die Studierenden die Möglichkeit, sich auf die Metaebene zu begeben und zurück und nach vorn zu schauen: Wo stehe ich zur Halbzeit meines Studiums? Wo will ich eigentlich hin? Wie lautet mein Ziel? Und was wünsche ich mir für mich selbst? Welche Möglichkeiten habe ich bereits jetzt? Was ist hilfreich und bedeutsam für mich?

Marie Kaub unterstützt die Studierenden dabei, ihre individuellen Potenziale auszuloten und ihre Ziele zu formulieren. Sie zeigt ihnen Wege und Möglichkeiten auf und reflektiert sie gemeinsam mit ihnen.

Zeitraum	19.05.2023
Lehrgebiet	Regie, Prof. Katalin Gödrös, Prof. Ruth Olshan
Teilnehmende	Regie Jhg. J, Sem. 4
Leistungspunkte	4 für „Differenzierung Regie 2“
Leistungsnachweise	Aktive Teilnahme (unbenotet)

PERSPEKTIVEN AUF DIE STADT

EXKURSION *Präsenzveranstaltung*

Boris Sieverts (Künstler, politischer Stadtbetrachter)

Boris Sieverts „Büro für Städtereisen“ steht für Exkursionen in die unerforschten inneren und äußeren Randgebiete unserer Metropolen und Ballungsräume.

Die eintägige Exkursion geht zu Fuß durch Randgebiete von Köln, eröffnet Blicke und sucht die Auseinandersetzung mit der direkten Umgebung. Brachflächen und Siedlungen, Parkplätze und Einkaufszentren, Wälder und Wiesen, Autobahnen, Schulen, Fabriken und Asylantenheime, Tiefgaragen und Hotels, Manöverplätze und Deponien, Flughäfen und Trampelpfade werden zu wunderschönen bis krassen Raumfolgen. Das Image der Stadt wird bis zur Unkenntlichkeit relativiert. Die Orientierung an Bauwerken und Verkehrswegen löst sich auf, und landschaftliche Zusammenhänge für ansonsten als extrem disparat geltende Umgebungen werden sichtbar.

Eine Erzählung entsteht in der aufmerksamen Wahrnehmung, Muster und Dramaturgien ergeben sich: eine unerwarteter Blick auf die Welt um uns herum. Ein Experiment!

Zeitraum	N. N.
Lehrgebiet	Regie, Prof. Katalin Gödrös, Prof. Ruth Olshan
Teilnehmende	Regie Jhg. J, Sem. 4
Leistungspunkte	1
Leistungsnachweise	Aktive Teilnahme (unbenotet)

JAHRGANG J

BA FILM

SZENENBILD

LEHRGEBIET
SZENENBILD

N. N.

Das Szenenbild setzt wesentliche visuelle Impulse für das Aussehen und die Stimmung eines Films. Die mit viel dramaturgischem Grundverständnis formulierte Welt prägt die Lesart des Films im Wesentlichen mit. In Kooperation und Abstimmung mit den anderen Gewerken konzipiert das Szenenbild den narrativen Raum einer Geschichte. Der dafür nötige Diskurs erfordert eine differenzierte Kommunikation auf Basis gemeinsamer Kenntnisse über Filmsprache und Dramaturgie.

Architekturgeschichte befasst sich mit dem historischen Blick auf unsere gebaute Umwelt hinsichtlich Funktion und Entstehungszeit von Gebäuden und ist somit ein Grundwissen für die Tätigkeit im Szenenbild.

Im Fachbereichsprojekt „Visuelle Konzeption“ beschäftigen sich die VFX-, Kamera- und Szenenbild-Studierenden intensiv mit den Möglichkeiten und Freiheiten der visuellen Effekte. Die Umsetzung des in einer ausführlichen Konzeptionsphase entworfenen Sets und Studiobaus für ein kurzes Drehbuch stehen im Zentrum des kooperativen Prozesses. Die Szenenbild-Studierenden arbeiten arbeitsteilig als Art Department bei der Umsetzung und schließen mit einem dreitägigen Dreh ab.

Eine Exkursion auf das „Brussels Art Nouveau & Art Deco (BANAD) Festival“ lässt die Studierenden in ein europaweit einzigartiges Event eintauchen, welches das Jugendstil- und Art-déco-Erbe der belgischen Hauptstadt in den Vordergrund stellt.

Szenenbildanalysen, Zeichnen sowie ressourcenschonende und klimafreundliche Arbeitsweisen im Szenenbild begleiten das Studium weiterhin.

BEOBACHTEN, ZEICHNEN, IDEEN SAMMELN
ART NOUVEAU & ART DÉCO

ÜBUNG / EXKURSION *Präsenzveranstaltung*

Petra Maria Wirth (Leitung Szenenbild, Set Designerin)

Zeichnen leistet einen wesentlichen Beitrag zur ästhetischen Bildung, trainiert die räumliche Wahrnehmung, übt ihre Umsetzung in Zweidimensionalität und verfeinert das Gefühl für den Bildaufbau und die räumliche Perspektive.

Das selbstständige Üben von schnellen, skizzenhaften Arbeiten schult das Auge und nimmt die Hemmung vor dem Medium. Ein Skizzenbuch als Gedächtnisstütze von Wahrgenommenem oder als Ausdrucksmöglichkeit für Ideen sollte kontinuierlich geführt werden.

Bei der Exkursion nach Brüssel zum „Brussels Art Nouveau & Art Deco (BANAD) Festival“ stehen architektonische Skizzen des Jugendstil- und Art-déco-Erbes im Vordergrund. Die typischen geschwungenen Linien sowie die florale Ornamentik ermöglichen spannende zeichnerische Erkundungen vor Ort.

Vorbereitung: Bleistift spitzen ;-)

Zeitraum	13.03.–14.07.2023
Lehrgebiet	Szenenbild, N. N.
Teilnehmende	Szenenbild Jhg. J, Sem. 4
Leistungspunkte	1
Leistungsnachweise	Arbeitsprobe (unbenotet)

SZENENBILDANALYSE 4

ÜBUNG *Präsenzveranstaltung*

Petra Maria Wirth (Leitung Szenenbild, Set Designerin)

Bei der Szenenbildanalyse geht es um die szenenbildnerischen visuellen Gestaltungsmittel und ihren dramaturgischen Bezug zur Gesamtaussage des Films.

In der intensiven Auseinandersetzung mit einem relevanten Werk lernen die Szenenbild-Studierenden, einen Film in seiner Gesamtheit zu erfassen, um ihn sodann in seinen Einzelteilen zu verstehen. Durch diesen zur Produktion umgekehrten Prozess der Rezeption lernen sie die Stil- und Ausdrucksmöglichkeiten ihres eigenen Gewerks kennen und verstehen.

Die Studierenden präsentieren sich gegenseitig ihre Analysen eines Filmwerks nach dem Leitfaden Szenenbildanalyse 4.

Vorbereitung: Auswahl eines und Betrachten aller ausgewählten Filmwerke, siehe SPACES SZB-J Szenenbildanalyse 1–5

Zeitraum	13.03.–12.05.2023
Lehrgebiet	Szenenbild, N. N.
Teilnehmende	Szenenbild Jhg. J, Sem. 4
Leistungspunkte	1
Leistungsnachweise	Präsentation (benotet)

ÜBUNG 4
VISUELLE KONZEPTION: ENTWERFEN ALS KREATIVER PROZESS

PROJEKT / SEMINAR *Präsenzveranstaltung*

Kathrin Frosch (Bühnenbildnerin), Silke Putz (set painter)

Die visuelle Konzeption ist ein entscheidendes dramaturgisches Werkzeug und ein gemeinsamer Arbeitsprozess aller beteiligten Gestalter*innen. Kamera, Szenenbild und VFX bedingen und befruchten sich hier in besonderer Weise. Die Studierenden der drei Fachschwerpunkte erarbeiten im ersten Teil des Seminars gemeinsam ein visuelles Konzept für ein Kurzfilmprojekt. Anschließend bereiten sie in gemischten Kleingruppen gestalterische und technische Lösungsansätze vor und testen sie. Sie befassen sich mit Kamerafahrten, Lichtsetzung, Setbau und Bildaufbau, um die Grenzen zwischen real gedrehtem Material und digital erzeugten Bildern aufzulösen.

Die Szenenbild-Studierenden erleben sich als Schnittstelle der Gesamtheit aller visuellen Gestaltungsmittel. Dazu gehört die Mitarbeit bei der Planung digitaler Effekte, von Licht- und Farbkonzepten sowie die Konzeption narrativer Räume. Den Entwurf als kreativen und wesentlichen Prozess zu erleben und zu gestalten, steht im Mittelpunkt der Übung. Es werden gezielt Entwurfstechniken gezeigt und angewendet. Auch bei der malerischen und farblichen Konzeption und Ausführung werden verschiedene Möglichkeiten der Anwendung gezeigt und einbezogen.

Zeitraum	12.04.–12.05.2023
Lehrgebiet	Szenenbild, N. N.
Teilnehmende	Szenenbild Jhg. J, Sem. 4 Kamera Jhg. J, Sem. 4, VFX & Animation Jhg J., Sem. 4
Leistungspunkte	3
Leistungsnachweise	Aktive Teilnahme (unbenotet)

KONZEPTION 4
ARCHITEKTURGESCHICHTE

SEMINAR *Präsenzveranstaltung*

Dr. Ing. Daniel Buggert (Kunsthistoriker)

Grundlage des szenenbildnerischen Wissens bildet die Architekturgeschichte in der Auseinandersetzung mit dem Spektrum der gebauten Umwelt hinsichtlich Funktion und Entstehungszeit.

In der intensiven Auseinandersetzung mit Beispielen aus der Architekturgeschichte werden Baukonzeption, Entstehung und gesellschaftlich-politische Zusammenhänge thematisiert und reflektiert. Zudem werden Bedeutungs- und Funktionszuweisungen, Stilepochenfolgen sowie tradierte Sichtweisen auf Architektur thematisiert. Der Schwerpunkt liegt auf der europäischen bzw. deutschen Architektur.

Art nouveau und Art déco werden in Brüssel vor Ort in historischen Gebäuden thematisiert.

Das Seminar schließt mit einer Klausur ab.

Vorbereitung: Literatur nach Ansage

Zeitraum	13.03.–16.05.2023
Lehrgebiet	Szenenbild, N. N.
Teilnehmende	Szenenbild Jhg. J, Sem. 4
Leistungspunkte	3
Leistungsnachweise	Klausur (benotet)

BANAD – BRUXELLES ART NOUVEAUX & ART DECO FESTIVAL

EXKURSION *Präsenzveranstaltung*

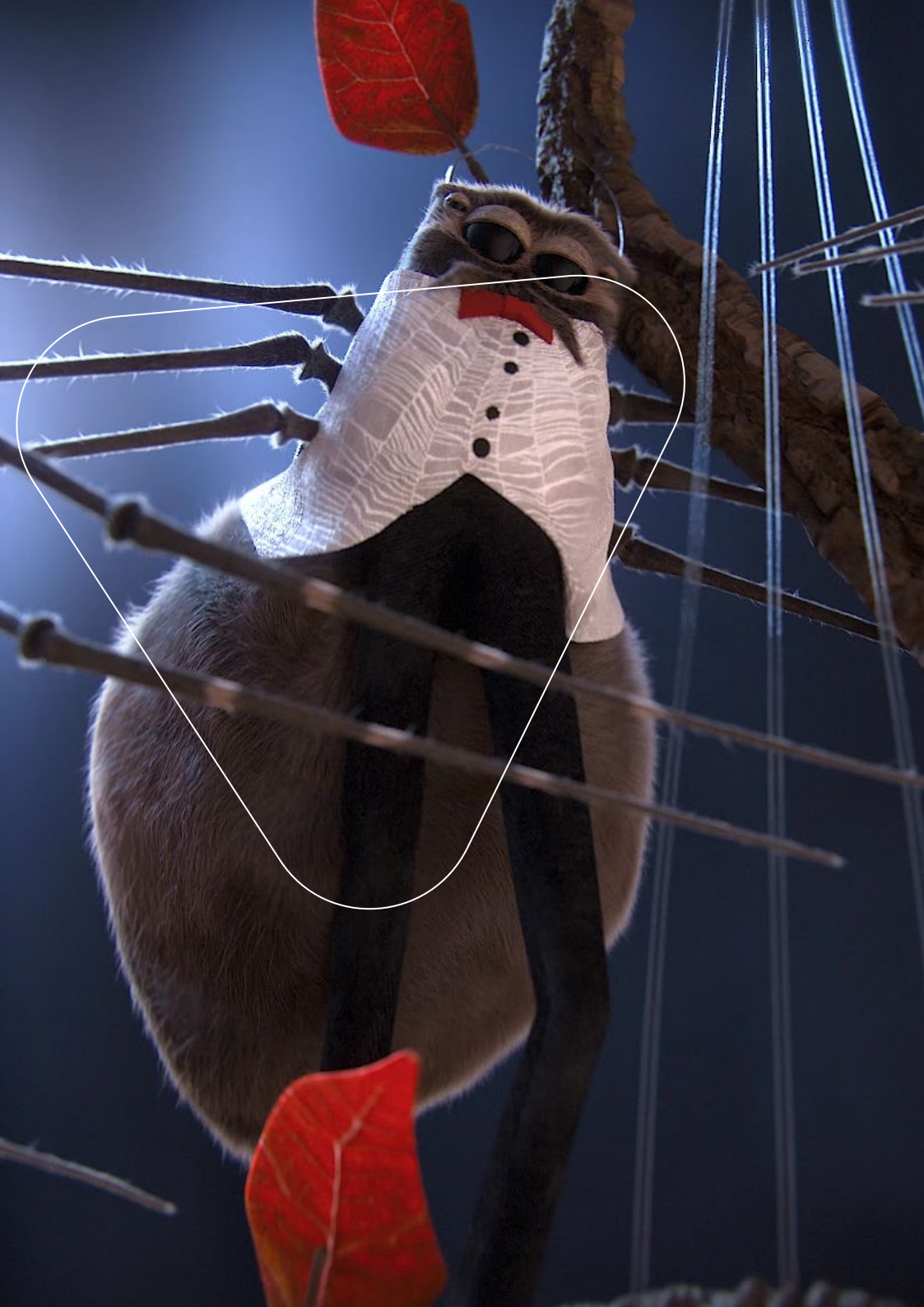
Petra Maria Wirth (Leitung Szenenbild, Set Designerin),
Dr. Ing. Daniel Buggert (Kunsthistoriker)

Das „Brussels Art Nouveau & Art Deco (BANAD) Festival“ ist ein in Europa einzigartiges Event, welches das Jugendstil- und Art-déco-Erbe der Brüsseler Hauptstadt in den Vordergrund stellt. Führungen durch die Innenräume von Jugendstil- und Art-déco-Gebäuden, die der Öffentlichkeit normalerweise nicht zugänglich sind, stehen im Mittelpunt des Festivals. Eine einzigartige Gelegenheit, diese architektonischen Meisterwerke zu entdecken – oder wiederzuentdecken!

Darüber hinaus wird das Angebot durch weitere Aktivitäten, die das Jugendstil- und Art-déco-Erbe zu feiern wissen, ergänzt. Dazu zählen geführte Spaziergänge, Konzerte, Konferenzen, Shows und eine Antiquitätenmesse.

Vorbereitung: Jugendstil- und Art-Déco-Literatur, siehe SPACES

Zeitraum	15.–18.03.2023
Lehrgebiet	Szenenbild, N. N.
Teilnehmende	Szenenbild Jhg. J, Sem. 4
Leistungspunkte	1
Leistungsnachweise	Aktive Teilnahme (unbenotet)



JAHRGANG J

BA FILM

VFX & ANIMATION

LEHRGEBIET
VFX & ANIMATION

PROF. ROLF MÜTZE

Digitale Tools bieten neue, spannende und scheinbar unerschöpfliche Möglichkeiten, bewegte Bilder zu erzeugen. Aber auch die neuen Technologien ändern nichts an der Tatsache, dass es letztendlich immer darum geht, die Erzählung mit den richtigen Bildern zu unterstützen. Dabei können VFX-Artists durch die Kreation virtueller Welten die Geschichte eines Films stärker beeinflussen, als es auf den ersten Blick scheint.

Aufbauend auf den Projekterfahrungen aus den vorangegangenen Semestern erarbeiten die Studierenden in enger Abstimmung mit den Fachschwerpunkten Szenenbild und Kamera ein visuelles Konzept für einen Kurzfilm mit ausgeprägtem visuellem Anspruch. In einer intensiven Testphase finden sie gemeinsam gestalterische und technische Lösungen für die optischen Herausforderungen, die im Drehbuch stecken. Im anschließenden Dreh entsteht das Material, mit dem die VFX-Studierenden im nächsten Semester weiterarbeiten.

Mit der Software Houdini steigen die VFX-Studierenden tiefer in die Welt der Simulation und des prozeduralen Designs ein. Zusätzlich bieten Exkursionen zu den beiden wichtigsten europäischen VFX- und Animations-Konferenzen – FMX in Stuttgart und Festival d'Animation in Annecy – Einblicke in aktuelle Entwicklungen der Branche und bieten Netzwerkmöglichkeiten.

VISUELLE KONZEPTION: ENTWICKLUNG

ÜBUNG / SEMINAR *Präsenzveranstaltung*

Prof. Rolf Mütze, Min Tesch (VFX Supervisor), N. N.

Die visuelle Konzeption ist ein entscheidendes dramaturgisches Werkzeug und ein gemeinsamer Arbeitsprozess aller beteiligten Gestalter*innen. Kamera, Szenenbild und VFX bedingen und befruchten sich hier in besonderer Weise. Die Studierenden der drei Fachschwerpunkte erarbeiten im ersten Teil des Seminars gemeinsam ein visuelles Konzept für ein Kurzfilmprojekt. Anschließend bereiten sie in gemischten Kleingruppen gestalterische und technische Lösungsansätze vor und testen sie. Sie befassen sich mit Kamerafahrten, Lichtsetzung, Setbau und Bildaufbau, um die Grenzen zwischen real gedrehtem Material und digital erzeugten Bildern aufzulösen.

Die VFX-Studierenden übernehmen im Dialog mit den anderen beteiligten Fachschwerpunkten die für ihr Gewerk notwendigen Drehvorbereitungen. Während der gemeinsamen Dreharbeiten agieren sie für den jeweils von ihnen konzipierten Teil als verantwortliche*r VFX-Supervisor*in. Anschließenden setzen sie im 5. Semester die Effekte um. Dazu organisieren sie sich als arbeitsteiliges VFX-Team mit verteilten Aufgabenbereichen.

Zeitraum	12.04.–12.05.2023
Lehrgebiet	VFX & Animation, Prof. Rolf Mütze
Teilnehmende	VFX & Animation Jhg J., Sem. 4 Szenenbild Jhg. J, Sem. 4 Kamera Jhg. J, Sem. 4,
Leistungspunkte	5
Leistungsnachweise	Arbeitsprobe (benotet)

HOUDINI

ÜBUNG / SEMINAR *Präsenzveranstaltung*

Stefan Jähner (Pipeline TD)

Mit der Software Houdini lernen die Studierenden ein weiteres mächtiges Tool für VFX und Animation kennen. Etwas komplexer im Aufbau, bietet es mit seinem Node-basierten, prozeduralen Workflow einen nicht-destruktiven Ansatz, der für manche Aufgaben klare Vorteile hat.

Im Seminar lernen die Studierenden die prinzipielle Arbeitsweise von Houdini kennen und bearbeiten kleine Aufgaben, wie zum Beispiel eine Rauchsimulation oder ein prozedurales Gebäude.

Zeitraum	11.03.–06.04.2023
Lehrgebiet	VFX & Animation, Prof. Rolf Mütze
Teilnehmende	VFX & Animation Jhg J., Sem. 4
Leistungspunkte	5
Leistungsnachweise	Arbeitsprobe (benotet)

BEOBACHTEN, ZEICHNEN, IDEEN SAMMELN 4

ÜBUNG *Präsenzveranstaltung*

Friedrich Schäper (2D-Animator)

Zeichnen leistet einen wesentlichen Beitrag zur ästhetischen Bildung, trainiert die räumliche Wahrnehmung, übt ihre Umsetzung in Zweidimensionalität und verfeinert das Gefühl für den Bildaufbau.

In der komplexen Kommunikation zwischen Filmschaffenden ist die Zeichnung ein wichtiges Werkzeug, das Verständigung erleichtert und Eindeutigkeit schafft. Dabei ist die Ausarbeitung der Darstellung nicht entscheidend. Schon ein schnelles Scribble kann zur Klärung und zum gemeinsamen Verständnis von Planung und Gestaltung beitragen. Das selbstständige Üben von schnellen, skizzenhaften Arbeiten schult das Auge und nimmt die Hemmung vor dem Medium. Ein Skizzenbuch als Gedächtnisstütze von Wahrgenommenem oder als Ausdrucksmöglichkeit für Ideen sollte kontinuierlich geführt werden.

Zeitraum	11.03.–12.05.2023
Lehrgebiet	VFX & Animation, Prof. Rolf Mütze
Teilnehmende	VFX & Animation Jhg J., Sem. 4
Leistungspunkte	1
Leistungsnachweise	Arbeitsprobe (benotet)

EXKURSIONEN

EXKURSION / KONFERENZ *Präsenzveranstaltung*

Prof. Rolf Mütze

FMX Conference of Animation, Effects, Games and Transmedia
Die FMX gehört zu den renommiertesten Branchentreffs im Bereich VFX, Animation sowie Digital Entertainment und Interactive Design. Im Rahmen dieser englischsprachigen Konferenz haben die Studierenden die Möglichkeit, sich an Panels zu beteiligen, kreative Diskussionen mit anderen Filmschaffenden zu führen und außerhalb des schulischen Rahmens internationale Kontakte zu knüpfen.

ANNECY International Animation Film Festival
Flankierend zum Animationssemester besuchen die Studierenden des Jahrgangs J das „Festival d'Animation Annecy", das weltweit bedeutendste und größte Festival für Animationsfilme. Neben der Inspiration durch die Vielfalt der gezeigten Filme ermöglicht die Teilnahme den Studierenden den Austausch mit internationalen Animationsfilmschaffenden und gibt Einblicke in diese sehr spezielle Branche.

Zeitraum	25.04.–16.06.2023
Lehrgebiet	VFX & Animation, Prof. Rolf Mütze
Teilnehmende	VFX & Animation Jhg J., Sem. 4
Leistungspunkte	2
Leistungsnachweise	Aktive Teilnahme (unbenotet)

MASTER-STUDIENGÄNGE

MASTER'S PROGRAMMES

LATINO

CLASS D

MASTER

DIGITAL NARRATIVES

SUBJECT AREA
DIGITAL NARRATIVES

PROF. LENA THIELE (ART & DESIGN)
PROF. DR. FRÉDÉRIC DUBOIS (THEORY)

In the second semester, students continue their research-creation enquiry of both new ways of thinking in a changing media landscape and new languages in digital narrative formats. Engaging with more specific approaches and exploring aesthetic and technological possibilities emerging from the diversity of formats is key in semester 2 of the programme.

Through practice-based work, this semester deepens students' understanding of audience-centered-design; interactive and branching storytelling; and collaborative working structures, agile development and prototyping methods; and it shows them how to apply them to their own project work. Additionally, it takes digital storytelling to the next level, including narrative systems, transmedia storytelling, and storyworld building.

All framed by further critical investigations of media theoretical discourses, such as those relating to digital commons, connectivity and access, feminist perspectives, media history, impact studies and digital society imaginaries. A tight integration between theoretical reflection and practical approaches allows students to learn about and critically assess a variety of new forms of creative digital production and distribution.

METHODS 2

Lea Schorling (Software Developer), Maren Demant (Immersive Experience Designer), Markus Santner (Experience Designer), Paul Tyler (Consultant)

In this module's practical learning environment, students learn and apply advanced methods of agile and co-creative project development, such as project ideation, systemic thinking, and audience-centric design methods. A production exercise enables students to incorporate newly acquired knowledge in project management tools and budgeting into their own practice, where they will produce a second working prototype of a standalone project idea.

Prodution Exercise 2
Exercise | Lea Schorling & Maren Demant | On-site
In collaboration with the Freies Werkstatt Theater (FWT), a Cologne-based theatre exploring the affordances of digital media, students will work for a two-week period on an exercise to develop prototypes of WebXR projects based on the theatre's needs. They will work in groups on a standalone project idea, developing a working prototypse for it, while practicing the use of agile roles, artifacts, and processes. At the end of the practical seminar, they pitch their ideas in a presentation. With a special focus on WebXR (Web-based Extended Reality), students gain practical know-how of these technologies, particularly designing and prototyping ideas that include advanced interactions where space is a key design feature. Students will present their ideas and prototypes in an on-site open presentation at the ifs.

Creative Technologies & Tools 2
Seminar | Lea Schorling & Maren Demant | On-site
This seminar is linked to the Production Exercise 2. It gives students an in-depth look at the creative use of technologies used to create immersive narrative experiences, and focuses on immersive arts and immersive systems. It highlights the possibilities of WebXR technologies such as Virtual and Augmented Reality.

UX and Audience Centered Design
Seminar | Markus Santner | On-site
Building on the introduction to UX design and audience-centered design processes from the first semester, this course allows students to apply the theoretical knowledge gained to their own project work and project development process. As a result, students further deepen their knowledge of the field of productional experience and thereby gain important references for their MA projects.

Social Media Communication
Seminar | N. N. | Online
The focus in this course is on social networks, which as open feedback channels can play an important role in the further development of individual projects or artistic positions. Communication in social networks is both marketing and storytelling and can also be deployed for projects with a social aspect. Students explore both aspects and incorporate them into their project strategies, which they can also apply in further project work. Students also learn to define and use their own artistic standpoints and their portfolio as the basis of a communication offer.

Creative Methods 2
Seminar | Paul Tyler | Online
Paul Tyler applies a systemic approach to help creatives see the relationship between the stories and experiences they are crafting, and the themes they are exploring. By digging into the underlying mechanics—the drives, dependencies, motives, choices, values etc. that make up the relationships between their characters/users and the worlds in which they exist—he reveals the strengths of the project whilst highlighting those areas that might need further development. The process helps creatives think more clearly about exactly where they are and the direction in which they should go.

Period	March 22 – July 04, 2023
Area of study	Digital Narratives – Art & Design, Prof. Lena Thiele
Participants	Digital Narratives Class D, Sem. 2
Credit Points	6
Credit Requirements	Documentation (graded), Presentation (graded), Work sample (graded)

PROJECT 2

Prof. Dr. Frédéric Dubois, Timo Maier (Agile Coach & Narrative Designer)

Project 1 focused on ideation, the first stage of a project. Project 2 – Development further builds on the initial ideas for student projects, from ideation and research to the concept and prototyping phase. It is time to iteratively build prototypes to test the idea. Through specific project aspects and development phases, students tackle conceptual challenges of the project, such as dramaturgy, narration, interaction, platform strategies, visual design, and choice of technology. The integration of market research and financing opportunities supports students in their further professionalization, while prototyping supports the development phase of the project idea.

At the end of the semester, students aim for a proof-of-concept prototype, a high-level concept, and project budget estimate. The prototype defines the feasibility of the experience. The high-level concept defines the core idea and its dramaturgy as well as thoughts on audiences, communication, technology, and platform strategy. It sets down the path towards a detailed design document and, finally, production in the third semester. A project budget will shine a first light on what resources the project may require.

The programme professors and mentors serve as consultants, providing individual guidance and support to each student project throughout the entire process. Individual meetings during the study period are mandatory. During the self-study period, students must complete specific assignments, to be delivered by the end of the semester.

Concept & Presentation 2
Project | Prof. Dr. Frédéric Dubois, Timo Maier
This course builds on the project idea and its various iterations towards the proof-of-concept prototype and the high-level concept. During this course, students continuously present, test, and discuss several project steps in order to arrive at a prototype and high-level concept as a valid basis for further development.

Development
Project | Prof. Dr. Frédéric Dubois, Timo Maier
Time to go agile and learn about iterative development with Scrum and asset production via Kanban. An expanded understanding of design documentation is completed with an introduction to the budgeting and controlling of digital narrative projects.

Period	March 20 – July 07, 2023
Area of study	Digital Narratives – Art & Design, Prof. Lena Thiele, Digital Narratives – Theory, Prof. Dr. Frédéric Dubois
Participants	Digital Narratives Class D, Sem. 2
Credit Points	10
Credit Requirements	Documentation (graded), Work sample (graded)

NARRATIVES 2

Holger Buff (film editor, sound designer), Lucas Brunelli Donnard (writer, director and creative producer), Kirsten Loose (Screenwriter), Marsha Courneya (Digital Media Researcher), Philo van Kemenade (Cultural technologist, founder Storytellers United)

Building on a foundation of digital storytelling theories, students continue their search for new ways of thinking in a changing media landscape, and new languages in digital narrative formats. The second semester expands on key areas of media art introduced in the first semester and takes digital storytelling to the next level, including dramaturgy, transmedia storytelling, and storyworld building. Contemporary case studies provide a deeper understanding of the main approaches and strategies of dramaturgy used in different industries.

Theoretical Perspectives on Digital Narratives 2
Seminar | Lucas Brunelli Donnard | Online
A significant gap distances the principles once established by classical narratology from how narrative is designed and experienced in interactive media. The seminar focuses on how interactive storytelling shares immense common ground with classical narratology and how it differs. Which affordances of interactive media affect the design and experience of narrative? Is it possible to successfully bridge our notions from classical narratology onto interactive storytelling? The course combines lectures, discussions, and close readings.

Sound Design
Seminar / Exercise | Holger Buff | On-site
Through practical exercises, the course introduces sound design and establishes a technical basis. Students explore functional, narrative and creative possibilities through linear, interactive, and spatial digital media to understand how to use sound as a formative element.

Storytelling and Dramaturgy 2
Seminar | Marsha Courneya, Lucas Brunelli Donnard
In the age of multiple platforms, interactive and collaborative audience behavior and expectations, concepts of immersive storyworlds, cross-platform strategies, and virtual reality are becoming increasingly important in the creation of our projects. But developing for multiple platforms requires a different approach to our stories and narrative systems. In this course, students analyze and discuss different case studies and their transmedial structures and storyworld concepts, as well as reflect on the different strategies and methods. How can transmedia storytelling be defined? How are financing and distribution intertwined with the concept and execution of a transmedia project? Students also engage with storyworld building on a practical level and participate in the guided exhibition "Worldbuilding Videospiele und Kunst im digitalen Zeitalter" in Düsseldorf.

Human Machine Interface 2
Seminar / Exercise | Philo van Kemenade | On-site
Human Machine Interface (HMI) by definition includes any software or technical device with which humans can interact. The course examines the history and future of "human machine interface" by providing an overview of past theories and their future development, among other by analyzing case studies of generous interfaces. In the applied part of the seminar, students learn how to conceptualize and work on digital interfaces.

Audience & Formats: Introduction to Web Series
Seminar | Kirsten Loose | Online
Web series are a unique and innovative artform that experiment with storytelling and explore new ways of distribution and content consumption. Web series are also great prototypes for giving us a taste of larger storyworlds. The workshop offers a first insight into different web series formats and the market for them. Students explore how to tell serial stories in short episodes with limited means and develop ideas for potential web series.

Period	March 21 – June 29, 2023
Area of study	Digital Narratives – Art & Design, Prof. Lena Thiele
Participants	Digital Narratives Class D, Sem. 2
Credit Points	6
Credit Requirements	Presentations (graded)

DIGITALITY & CHANGE 2

Prof. Dr. Frédéric Dubois, Prof. Dr. Gundolf S. Freyermuth, Jimena Aguilar (Head of Digital Narratives, Co-Founder of Alharaca), N. N.

In the module Digitality & Change 2, media theoretical discourses focus specifically on connectivity, access, infrastructure, and network structures as core aspects of global online media, as well as digital commons. The emphasis is on the tension between new digital public spheres and commodification, control, datafication and privatization. By reflecting on media history, students analyze and imagine futures that they have experienced or would like to experiment with in digital narratives, investigating the question: How does the chosen work represent the people, society, technology, and culture and how does it inform the future? A tight integration between theoretical reflection and practical approaches allows students to learn about and critically assess a variety of new forms of creative digital production and distribution.

Analysis & Aesthetics of Digital Media 2
Seminar | Prof. Dr. Frédéric Dubois | Online
During the summer term, we continue our discussions around the entanglements of gender, media, and race but intensify methodological and analytical approaches with a focus on practices of documentation and the question of media impact. In two seminar sessions and an assignment, we collectively study and deepen academic research and writing techniques.

With a focus on media projects of nonprofit groups like Forensic Architecture, public broadcasters like LRT English, and digitally savvy GLAM cultural institutions such as the Museum of Other Realities, we reflect upon, engage with, and analyze forms of documentation, investigation, and memory work in digital media, with an eye on the societal impact such practices may have. We accompany this exploration with academic documentation and writing.

Media Theory 2
Seminar | Prof. Dr. Frédéric Dubois | Online
Connectivity is presented as the pre-condition for participation within mainstream and niche online media. Students explore—from both theoretical and practical perspectives—the digital cultures of sharing and collective creation. With the help of seminal texts, case studies and key exercises, students cover subjects such as collective production practices within fiction and nonfiction; networks within social media, power structures and the affordances of the internet and emerging digital infrastructures; the Commons and the public domain; copyright law and open licensing; and creative and artistic practices in artificial intelligence. Students are encouraged to critically analyze media ecosystems as spaces where the intersections of race, gender, colonial histories, and socioeconomic inequalities are at play, and to imagine possible alternatives for shaping the digital society.

Feminist Perspectives
Seminar | N. N., Jimena Aguilar | Online
Students are introduced to feminist theories within science technologies, knowledge, and content production. They gain knowledge in theories of representation, intersectionality, and gender. In addition, students explore feminist practices and learn to analyze case studies in connection with media production: collective modes of creation practices, authorship models, and representation of non-binary gender identities in social media and digital projects.

Digital Culture 2 – Playing the Future
Seminar | Prof. Dr. Gundolf S. Freyermuth | Online
We imagine and reflect upon the future by creating visions via media, that is: in literature, the arts, feature films, TV series, and digital games. After an introductory lecture on this media history of the future, students present and analyze futures they have experienced in digital narratives, investigating the question: How does the chosen work represent the people, society, technology, and culture of the future?

Period	May 22 – July 06, 2023
Area of study	Digital Narratives – Theory, Prof. Frédéric Dubois
Participants	Digital Narratives Class D, Sem. 2
Credit Points	8
Credit Requirements	Term paper (graded), Presentation (graded), Moderation (graded)

EXTRACURRICULAR ACTIVITIES

Lea Shorling (Software Developer) , David Vernaglione (Digital Artist), Ilja Burzev (Interdisciplinary 3D-Artist and Designer)

Mediasphere Meetup
In a Meet-up organized by Mediasphere for Nature, the multimedia application lab of the Naturkunde Museum Berlin, representatives of each group that worked during the first semester's "Production Exercise 1" will present the results from that collaboration. For this course, they developed first prototypes for digital narratives projects under principles of experimentation and exploration with the museum's digital assets and databases.

Extracurricular Workshops
Students can participate in two extracurricular workshops that will advance their knowledge in specific technologies:

- Blender Crash Course
- Introduction to Web Development (with a special focus on A-Frame)
- MoCap Workshop with VFX-J students

Period	March 13 – May 26, 2023
Participants	Digital Narratives Class D, Sem. 2

JAHRGANG A

MASTER

ENTERTAINMENT PRODUCING

LEHRGEBIET
ENTERTAINMENT PRODUCING

PROF. JENNIFER MIVAL

Mit dem neuen Masterstudiengang Entertainment Producing bietet die ifs erstmals in Deutschland ein Studienprogramm an, das die kreative, wirtschaftliche und gesellschaftliche Relevanz von Unterhaltungsformaten aufgreift und kritisch reflektiert. Der Begriff Unterhaltung umfasst dabei genreübergreifend alle non-fiktionalen Programmgattungen wie Show und Comedy, Reality, Factual Entertainment, Doku-Serien und artverwandte Formen.

Die Studieninhalte sind zugeschnitten auf die Aufgabenfelder des Producers/Sender-Executives entlang des Schaffensprozesses einer Unterhaltungsproduktion von der Idee über die Entwicklung und Produktion bis zur Auswertung mit Fokus auf die erforderlichen Creative-Leadership-Skills. Ziel ist die Entwicklung einer eigenständigen kreativen Führungspersönlichkeit mit einem vertieften Verständnis für kreative, wirtschaftliche und gesellschaftliche Zusammenhänge in einem internationalen Marktumfeld, das von kontinuierlicher Transformation geprägt ist.

Das 4. und letzte Semester des berufsbegleitenden Masterstudiengangs ist dem „Masterprojekt“ gewidmet, in dem die wesentlichen Studieninhalte zusammengeführt werden.

MASTERPROJEKT

PROJEKT / BERATUNG *Präsenz-/ Onlineveranstaltung*

Prof. Jennifer Mival

In ihrem „Masterprojekt“ entwickeln die Studierenden ein neues Entertainment-Formatkonzept hinsichtlich sämtlicher Aspekte, von der Entwicklung über die Produktion bis zur Auswertung, jeweils mit dem Schwerpunkt auf einem der Bereiche.

Unterstützt werden sie dabei in Einzel- und Gruppensessions von Jennifer Mival, Professorin für Entertainment Producing, sowie von profilierten Branchenakteur*innen, die sich als Tutor*innen und Zweitprüfende engagieren.

Das Projekt soll die Fähigkeit der Studierenden zeigen, unter Berücksichtigung aktueller technologischer und wirtschaftlicher Standards ein lohnendes, marktfähiges Produkt zu konzipieren und ihre Projektarbeit im Kontext von Medienwandel und Wirkung kritisch zu reflektieren.

Die Studierenden stellen den Prüfenden ihre Masterprojekte vor und absolvieren die mündliche Abschlussprüfung im Kolloquium. Zudem präsentieren sie ihre Studienergebnisse im Rahmen eines Abschlussevents vor Branchenpublikum.

Zeitraum	06.03.–25.08.2023
Lehrgebiet	Entertainment Producing, Prof. Jennifer Mival
Teilnehmende	Entertainment Producing Jhg. A, Sem. 4
Leistungspunkte	24
Leistungsnachweise	Masterarbeit (benotet), mündliche Prüfung (benotet), Präsentation (benotet)

JAHRGANG A

MASTER

FILM

LEHRGEBIET **FILM** KO-KREATION UND INNOVATION FÜR GESELLSCHAFTLICHEN WANDEL

PROF. CIRO CAPPELLARI

Der Masterstudiengang Film vermittelt ko-kreative, kollektive Arbeitsweisen an Filmprojekten von der ersten Idee bis zur Produktion. Ziel des Programms ist es, die filmästhetischen Möglichkeiten der Studierenden zu erweitern, indem gesellschaftlich relevante Fragen und Themen berücksichtigt und die kreative Zusammenarbeit beim Filmemachen weiterentwickelt werden.

Im vierten und letzten Semester ist die Arbeit an den Abschlussprojekten zentral: Die Dreharbeiten zu den Abschlussfilmen werden abgeschlossen. Im Anschluss folgt die Postproduktion (Schnittphase und Fertigstellung) der beiden Filme. Auch diesbezüglich werden die Studierenden wieder eng von Professor Ciro Cappellari und weiteren Tutor*innen betreut.

Darüber hinaus sind Lehrveranstaltungen geplant, die die Studierenden auf ihren Einstieg in die Filmbranche vorbereiten und ihnen helfen, ihr Netzwerk zu erweitern.

Das Studium wird mit einem Master-Kolloquium und einer Branchenpräsentation abgeschlossen.

MASTERARBEIT

PRÜFUNG *Präsenzveranstaltung*

Prof. Ciro Cappellari

Im aktuellen Jahrgang des MA Film arbeiten zwei Gruppen an jeweils einem gemeinsamen Abschlussfilm: ein fiktionales Abschlussprojekt „Oben Ohne“ (AT) und ein dokumentarisches Abschlussprojekt „Drei Dinge“ (AT). Begleitet von regelmäßigen Terminen mit der Fachprofessur und Tutor*innen wird die ko-kreative Projektarbeit im Laufe des Semesters gemeinsam realisiert und postproduziert. Die Filme dienen als „Visitenkarte“ für die abgehenden Studierenden und werden nach Abschluss des Studiums vor Fachpublikum präsentiert. Die Präsentation wird mit einem optionalen Pitch-Training vorbereitet.

Zeitraum	01.03.–31.08.2023
Lehrgebiet	Filmisches Erzählen im gesellschaftlichen Kontext, Prof. Ciro Cappellari
Teilnehmende	MA Film Jhg. A, Sem. 4
Leistungspunkte	21
Leistungsnachweise	Masterarbeit (benotet)

PRÄSENTATION UND KOLLOQUIUM

PRÜFUNG / PRÄSENTATION *Präsenzveranstaltung*

Prof. Ciro Cappellari

Die jeweilige Projektgruppe präsentiert das Ergebnis ihrer Masterarbeit den Mitgliedern des Kolloquiums (Erst- und Zweitprüfer*innen, Beisitzer*innen), gefolgt von einer Begründung ihrer künstlerischen Entscheidungen und einer Erläuterung des gesellschaftlich relevanten Bezugs des Werks (ca. 15–30 Minuten). Im Anschluss finden individuelle Kolloquien-Termine statt (ca. 15 Minuten).

Zeitraum	14.–18.08.2023
Lehrgebiet	Filmisches Erzählen im gesellschaftlichen Kontext, Prof. Ciro Cappellari
Teilnehmende	MA Film Jhg. A, Sem. 4
Leistungspunkte	9
Leistungsnachweise	mündliche Prüfung (benotet) Präsentation (benotet)

CLASS E

MASTER

SERIAL STORYTELLING

SUBJECT AREA
SERIAL STORYTELLING

PROF. DR. JOACHIM FRIEDMANN

The final semester of the MA Serial Storytelling is devoted to the Master's Project. This final project encompasses the creation of a concept for an original series that demonstrates each writer's grasp of the techniques and dramaturgy unique to serial storytelling, geared to the opportunities that exist in the contemporary media landscape. At the same time, the Master's Project gives each student a platform to articulate a personal artistic vision of where serial storytelling may go in the future and how it may evolve alongside society and technology. Thus, the Master's Project may serve as a "business card" for the students when they (re-)enter the series industry in summer.

Journeying with the students are the dramaturgical advisors and their professor who, through regular one-on-one meetings, share their reflections and provide guidance in this process of creative development. The Master's Project includes a series bible for a new and original series with a fully developed concept, characters and story lines, as well as a pilot screenplay. This and associated materials then form the core of the final oral exam which leads to the Master's degree in Serial Storytelling. The academic part of the programme ends with this exam.

The programme's final highlight, on June 15, is the graduation ceremony and a pitch in front of selected representatives of the German and international media industry. In 2023, for the first time ever, this event will take place within the framework of the renowned international series conference Seriencamp.

MASTER'S PROJECT AND COLLOQUIUM

EXAMINATION *On-site Class*

Prof. Dr. Joachim Friedmann, Franziska Müller, David Daubitz, Alkioni Valsari, Rachel O'Flanagan

During the fourth and last semester, the students will continue working on their Master's Projects, which they began in the previous semester. Students develop this final assignment with the support and guidance of renowned script consultants. Both the MA Project and the Master's Programme end with the submission of the completed series bible and pilot script in April and the concluding oral exams in May. The final presentation of the students and their projects within the scope of the international series festival Seriencamp in June further ensures a smooth transition into the international series industry.

Final Deadline	April 16, 2023
Colloquia (oral exams)	May 31 – June 2, 2023
Final Presentation	June 15, 2023

Period	March – June 2023
Area of study	Serial Storytelling, Prof. Joachim Friedmann
Participants	Serial Storytelling Class E, Sem. 4
Credit Points	30
Credit Requirements	Oral exam (graded)

BRIDGING WORKSHOPS

SEMINAR *On-site Class*

tbc

To ensure a smooth transition into the prospective graduates' new careers as series writers, the last semester of the MA Serial Storytelling also features a number of "bridging workshops" that include one-on-one networking opportunities with current players in the series market as well as business-related seminars on the following topics: Self Marketing and the Role of the Agent, Today's and Future Series Formats, Legal and Business Issues, Negotiating.

Period	May 23 – May 26, 2023
Area of study	Serial Storytelling, Prof. Joachim Friedmann
Participants	Serial Storytelling Class E, Sem. 4

MASTER

3D ANIMATION FOR FILM & GAMES

SUBJECT AREA
3D ANIMATION FOR FILM & GAMES

PROF. BJÖRN BARTHOLDY (CGL), PROF. ROLF MÜTZE (IFS) AND PROF. SOPHIA ZAUNER (IFS)

In their second semester, the students of the MA 3D Animation for Film & Games (class 5), the CGL and ifs cooperative study programme, will deepen their understanding of storytelling and staging. During the course of the semester, they develop and complete two short projects–one via keyframe animation the other via Motion Capturing. The first project focuses more on the aspect of movement and aims at a better understanding of the transfer from real-life movement to 3D animation, whereas the Mocap project is an initiation into the design of immersive projects. In various workshops throughout the semester, students will acquire a skill set relevant for the realization of their projects..

The project work is accompanied by seminars covering Media Studies, Game Engines, and Animation History.

The students of class 4, on the other hand, will conceptualize and execute their Master's Project as well as their Master's thesis in their fourth semester. They are free to work in the medium of their choice (film, games, immersive media). During the course of the semester, they have the opportunity to pitch their projects to receive feedback from professors and lecturers.

MEDIA STUDIES II

PRINCIPLES AND PROCEDURES OF STORYTELLING IN FICTION AND NON-FICTION

SEMINAR *On-site Class*

Vanessa Ossa, PhD

In this seminar, the students will examine the similarities and differences of storytelling in film, comics, digital games, and VR from a theoretical and artistic-practical perspective. They will also venture into the world of trans-media storytelling, consequently integrating the aforementioned media formats.

Through close readings, exercises, and short workshop units, the students will gain a good overview of the storytelling techniques in each medium. Beyond the traditional narrative strategies of the respective media, the focus of the seminar will be on the dissolution of narrative conventions in order to provide students with sufficient references for their own artistic practice.

Period	May 31 – July 07, 2023
Participants	MA 3D Animation for Film & Games Class 5, Sem. 2
Credit Points	3
Credit Requirements	Presentation (graded)

ANIMATION HISTORY II

SEMINAR *On-site / Online Class*

Prof. Björn Bartholdy

Beginning with a closer look at the Disney universe through to current trends and movements, this seminar will provide a broad overview of artistic approaches and technical aspects. In addition to reestablishing and reinforcing references between linear and non-linear animation, the seminar will allow students to critically discuss a multitude of protagonists, studios, and important currents and trends. Discussions will also cover Disney, Western and Eastern European animation, and Chinese and Japanese animation.

Period	March 29 – June 19, 2023
Participants	MA 3D Animation for Film & Games Class 5, Sem. 2
Credit Points	2
Credit Requirements	Case Study (graded)

PROJECT II
STORY & PERFORMANCE

PROJECT *On-site / Online Class*

Prof. Rolf Mütze, Prof. Sophia Zauner, Ilja Burzev, Onat Hekimoglu, Maja Weber, Sarah Ulzhöfer, Waldemar Fast

During the second semester, students will gain a more profound understanding of the animation process itself with a focus on storytelling and staging within 3D projects. Students develop and execute two short animation projects:

The first project focuses on keyframe animation. Timing, balance, weight shifting, and path of action are key elements to gaining a better understanding of the transfer from real-life movements to 3D animation and the creation of believable as well as convincing motions. The project – foregrounding body mechanics – serves as a basis to work on the principles of animation, which will ultimately enable students to reach the next stage in future projects: acting out stories with virtual characters.

The second short project, on the other hand, focuses on animation via Motion Capturing. The students will record their own movements, clean the data and then import them into Unity to create their own VR experience. This part of the project highlights new(er) animation techniques and aims at familiarizing the students with immersive technologies and their pipelines.

Furthermore, students will start developing their ideas for their third semester project. In this time, they will receive mentoring and support with the aim of finalizing their concept by the end of the second semester.

Period	March 20 – July 17, 2023
Participants	MA 3D Animation for Film & Games Class 5, Sem. 2
Credit Points	14
Credit Requirements	Work Sample (graded)

WEITERBILDUNGS-PROGRAMME

PROFESSIONAL TRAINING

EUROPEAN SHOWRUNNER PROGRAMME

After a successful first edition in 2022, the »European Showrunner Programme (ESP)« now enters its second year. Focusing on showrunning in Europe, this unique international programme includes both a training and mentoring part for experienced series writers (part-time, blended learning) and a series of industry talks aimed at producers, broadcasters, and distributors. The initiative is funded by the Creative Europe MEDIA programme of the European Union and the Film- und Medienstiftung NRW. With NETFLIX, Series Mania, TV Drama Vision Gothenburg, Seriencamp, EPI Erich Pommer Institute, Serial Eyes, Midpoint, Blickpunkt:Film, and Variety, the ifs has, once again, been able to win exciting partners.

The »ESP« is designed by internationally acclaimed showrunners, top-level series professionals, and recognized experts from all over Europe. Head of Programme is the renowned Danish writer Jeppe Gjervig Gram (»Borgen«, »Follow the Money«).

The ESP rests on three pillars:

The **European Showrunner Training** is an intensive, part-time training and mentoring programme for aspiring showrunners. The 6-month training takes place both online and in person and is aimed at experienced European series writers who want to broaden their qualifications in areas such as creative leadership and creative producing, as well as deepen their filmmaking skills with a view to their future work as showrunners.

The **European Showrunner Think Tank** is a series of industry talks highlighting the current environment and future prospects for showrunners in Europe. Set both online and during key international industry events, these panels invite showrunners, and representatives of broadcasters, streamers, and production companies to discuss opportunities and challenges of the showrunner role in Europe. The aim of the European Showrunner Think Tank is to discuss, define and eventually implement a sensible, sustainable showrunner position in Europe.

EUROPEAN SHOWRUNNER PROGRAMME

The **European Showrunner Network** is a series of behind-closed-doors events aimed to provide participants, alumni, and experts of the ESP with an opportunity for continuous mutual support and exchange regarding the demands of the showrunner position in Europe.

European Showrunner Think Tank
February 2, 2023, at TV Drama Vision, Gothenburg (in person)
June 14, 2023, at Seriencamp, Cologne (in person)
More Think Tanks to be announced – stay tuned!

European Showrunner Training
June – November 2023 (in person in Cologne and online)

Contact
Carolin Große Hellmann | showrunners@filmschule.de

MASTERCLASS ENTERTAINMENT

KREATIVE KERNKOMPETENZEN FÜR ENTERTAINMENT-PRODUKTIONEN

Non-fiktionales Entertainment ist ein Wachstumsgenre mit großem Innovationspotenzial – sei es für lineare TV-Sender, Streaming-Plattformen oder Social-Media-Kanäle. Gefragt sind Redakteur*innen und Producer*innen mit kreativen Kernkompetenzen für einen Markt im Wandel. Die Masterclass Entertainment der ifs bietet vor diesem Hintergrund ein kompaktes berufsbegleitendes Intensivtraining. Im Fokus der Weiterbildung stehen die Themen Formatentwicklung, Storytelling sowie Creative Leadership. Darüber hinaus stehen der Austausch und die Vernetzung der Teilnehmer*innen untereinander und mit der Branche im Fokus der Weiterbildung.

Die Masterclass Entertainment folgt einem berufsbegleitenden Hybrid-Konzept. Sie gliedert sich in drei Präsenzmodule zu den einzelnen Schwerpunktthemen, die durch drei Online-Masterclass-Sessions zu Fachthemen und Genre-Trends ergänzt werden.

Inhalte:

- **Formatentwicklung**: Innovations- und Kollaborationstechniken bei der Formatentwicklung, Grundlagen internationaler Formatauswertung und Adaption, projektbasierte Anwendung und Pitch

- **Storytelling**: Grundlagen des non-fiktionalen Storytellings (Konzept, Dreh, Schnitt), non-fiktionales serielles Erzählen und Staffeldramaturgie, Storytelling für verschiedene Distributionsplattformen wie TV, Streaming, Social Media

- **Creative Leadership**: Kommunikation als Kreativhandwerk, Grundlagen transformationaler Führung, Teamaufbau und Entwicklung als strukturierter Prozess

- Hochkarätig besetzte Masterclass-Sessions mit **Case Studies** und aktuellen **Branchen-Insights**

MASTERCLASS ENTERTAINMENT

Die Masterclass Entertainment richtet sich vorrangig an den non-fiktionalen Kreativnachwuchs der TV- und Digital-Branche – wie Redakteur*innen, Redaktionsleiter*innen und Autor*innen sowie Development, Creative oder Junior Producer*innen –, die ihre praktischen und theoretischen Kenntnisse vertiefen und/oder erweitern möchten und sich genreübergreifend für kreative Führungsaufgaben im Bereich des non-fiktionalen Entertainments weiterqualifizieren wollen.

Als Dozierende der Masterclass agieren neben Jennifer Mival, Professorin für Entertainment Producing an der ifs, profilierte Akteur*innen aus der Entertainment-Branche sowie Expert*innen aus den Bereichen Führungs- und Innovationsmanagement.

Neben der Förderung durch die Film- und Medienstiftung NRW unterstützt auch Prime Video Deutschland das Programm sowohl finanziell als auch inhaltlich und ermöglicht die Vergabe von Stipendien.

Termine 2023:

Modul 1 (in Präsenz)	16.–18. März (Do–Sa)
Modul 2 (online)	20. April (Do, ca. 18–20 Uhr)
Modul 3 (in Präsenz)	04.–06. Mai (Do–Sa)
Modul 4 (online)	15. Juni (Do, ca. 18–20 Uhr)
Modul 5 (in Präsenz)	06.–08. Juli (Do–Sa)
Modul 6 (online)	07. September (Do, ca. 18–20 Uhr)
Modul 7 (in Präsenz)	21. September (Do, ca. 17–20 Uhr inkl. Networking-Event)

Kontakt
Jan Lingemann | j.lingemann@filmschule.de;
Nina Möhrke | n.moehrke@filmschule.de

MASTERCLASS NON-FICTION

Die Teilnehmer*innen der Masterclass Non-Fiction entwickeln ihre dokumentarischen Film-Ideen innerhalb eines Jahres bis zur Präsentation vor einem relevanten Branchenpublikum. Begleitet werden sie dabei von einem Team national und international renommierter Mentor*innen und Dozent*innen unter der Leitung von Prof. Uwe Kersken. Neben der Projektentwicklung werden sie umfassend auf die unterschiedlichen Arbeitsprozesse rund um die Produktion hochwertiger Dokumentationen vorbereitet. Jede*r Teilnehmer*in wird darin unterstützt, die individuellen Fähigkeiten zu erweitern, und geschult, neue Trends zu erkennen und für sich zu nutzen. Schließlich ist die Masterclass der ideale Ausgangspunkt für den Aufbau eines dichten Netzwerks von Gleichgesinnten und Entscheider*innen innerhalb der Branche.

Dokumentarische Formate sind sehr vielfältig. Altbekannte Grenzen zwischen Dokudrama, Dokumentation, Dokumentarfilm, Reportage, Factual Entertainment, magazinartigen Formaten, Doku-Serien oder Reihen etc. diffundieren zunehmend. Ein und dasselbe Thema kann unter Umständen im Kino oder TV in unterschiedlichen Formaten bzw. auf verschiedenen Sendeplätzen seine Heimat finden, wobei durch neue „Player“ in der transmedialen Welt neue Verwertungsmöglichkeiten und Chancen für Dokumentarisches entstanden sind – etwa für serielle Formate und Einzelstücke als Video-on-Demand auf Streamingportalen im Netz.

Diesen Entwicklungen trägt die Masterclass Non-Fiction Rechnung: Den Teilnehmer*innen werden die Grundlagen des dokumentarischen Erzählens in vielfältigen Formaten für verschiedene TV-Sendeplätze, Kino, Internet (u. a. Webserien) sowie die transmediale Nutzung auf unterschiedlichen Plattformen vermittelt. Basierend auf der Analyse von Sendeplätzen und ihren Anforderungen sind Ideenfindung, Recherche, Stoffentwicklung und Formatierung ebenso wie Finanzierung und Vermarktung wichtige Schwerpunkte.

MASTERCLASS NON-FICTION

Die berufsbegleitende Weiterbildung besteht aus elf Wochenendmodulen mit insgesamt 36 Unterrichtstagen sowie dem ca. viertägigen Kongressmodul „Sunny Side of the Doc“ im Juni 2023.

Termine im SS 2023:

Modul 3	24. – 26.03.2023
Modul 4	28. – 30.04.2023
Modul 5	12. – 14.05.2023
Modul 6	19. – 23.06.2023 „Sunny Side of the Doc“ in La Rochelle
Modul 7	14. – 16.07.2023
Modul 8	11. – 13.08.2023

Anschließend pro Monat je drei Modultage, Fr/Sa/So

Abschlusspitch	voraussichtlich Dezember 2023

Kontakt
Heike Fink | h.fink@filmschule.de
Valerie Lang | v.lang@filmschule.de

PROFESSOR*INNEN

PROFESSORS

MITARBEITER*INNEN

STAFF

PROFESSOR*INNEN
PROFESSORS

COMPARATIVE MEDIA STUDIES

Prof. Dr. Gundolf S. Freyermuth
g.freyermuth@filmschule.de

Medienwissenschaftler und Autor; Mitbegründer des Cologne Game Lab der TH Köln
Media Scientist and Author; Co-Founder of Cologne Game Lab of University of Applied Sciences Cologne

FILMWISSENSCHAFT MIT SCHWERPUNKT THEORIE, GESCHICHTE UND ÄSTHETIK DES FILMS
FILM STUDIES WITH A FOCUS ON THEORY, HISTORY AND AESTHETICS OF FILM

N. N.

DREHBUCH UND DRAMATURGIE
SCREENWRITING AND DRAMATURGY

Prof. Magnus Vattrodt
m.vattrodt@filmschule.de

Drehbuchautor u. a. »Die Wannseekonferenz« (Civis Medienpreis, Deutscher Fernsehpreis – Bestes Drehbuch, ROMY – Bestes Drehbuch TV), »Ein großer Aufbruch« (Deutscher Fernsehpreis – Bestes Drehbuch, Drehbuchpreis der Deutschen Akademie für Fernsehen)
Screenwriter, a.o. Civis Media Award, German Television Award – Best Screenplay, Romy – Best Screenplay TV, Screenplay Award of the German Academy for Television

EDITING BILD & TON
EDITING PICTURE & SOUND

Prof. André Bendocchi-Alves
a.bendocchi@filmschule.de

Sound Designer und Editor u. a. »Der Hauptmann« (Dt. Filmpreis »Beste Tongestaltung«, Europäischer Filmpreis als »European Sound Designer«), »Fratricide« (Silberner Leopard Filmpreis Locarno)
Sound Designer and Editor, a. o. German Film Award »Best Sound Design«, European Film Award as »European Sound Designer«, Silver Leopard Film Award Locarno

Prof. Barbara Hennings
b.hennings@filmschule.de

Editorin, u. a. »Aimée & Jaguar«, »Das schreckliche Mädchen«; Auszeichnung mit dem Geißendörfer Ehrenpreis Schnitt für Lebenswerk
Editor, Awarded the »Geißendörfer Ehrenpreis für Schnitt« for Lifetime Achievement

KAMERA
DIRECTOR OF PHOTOGRAPHY

Prof. Jutta Pohlmann
j.pohlmann@filmschule.de

DoP u. a. »Höhenstraße« (Nominierung ROMY – Beste Bildgestaltung TV), »Was nützt die Liebe in Gedanken« (Nominierung Dt. Kamerapreis), »England!« (Kamerapreis der dt. Filmkritik)
DoP, a.o. Nomination Romy – Best Picture Design TV, Nomination German Camera Award, German Film Critics' Camera Award

NON-FIKTIONALE UND FIKTIONALE KAMERA
NON-FICTIONAL AND FICTIONAL CINEMATOGRAPHY

Prof. Hajo Schomerus
h.schomerus@filmschule.de

DoP u. a. »Der Ast auf dem ich sitze« (Grimme-Preis), »Im Haus meines Vaters sind viele Wohnungen« (Preis der Dt. Filmkritik – Bester Dokumentarfilm)
DoP, a.o. Grimme Award, German Film Critics Award – Best Documentary Film

KREATIV PRODUZIEREN
CREATIVE PRODUCING

Prof. Peter Herrmann
p.hermann@filmschule.de

Produzent u. a. »Nirgendwo in Afrika« (u.a. Oscar® – Bester fremdsprachiger Film, Deutscher Filmpreis – Bester Spielfilm), »Die Wüstenblume« (Bayerischer Filmpreis)
Producer, a.o. Oscar® - Best Foreign Language Film, German Film Award - Best Feature Film, Bavarian Film Award

REGIE
DIRECTING

Prof. Katalin Gödrös
k.gödrös@filmschule.de

Regisseurin u.a. »Mutanten« (u. a. Berlinale) sowie »Songs of Love and Hate« (Internationaler Wettbewerb Locarno)
Director a.o. Berlinale, International Competition Locarno

Prof. Ruth Olshan
r.olshan@filmschule.de

Regisseurin und Drehbuchautorin; Co-Autorin u. a. »Aufbruch in die Freiheit« (Deutscher Fernsehpreis, Goldene Kamera)
Director and Screenwriter, a.o. German Television Award, Golden Camera

SZENENBILD
PRODUCTION DESIGN

N. N.

VFX & ANIMATION

Prof. Rolf Mütze
r.muetze@filmschule.de

Visual Artist und CG/VFX Supervisor u. a. von »Lieber Thomas« (Deutscher Filmpreis)
Visual Artist and CG/VFX Supervisor, a.o. German Film Award

DIGITAL NARRATIVES – THEORY

Prof. Dr. Frédéric Dubois
f.dubois@filmschule.de

Autor, Produzent, Journalist und Wissenschaftler für digitale Medien; preisgekrönte interaktive Erzählungen wie »Atterwasch« und »Field Trip«
Author, Producer, Journalist and Scholar specialized in digital media; award-winning interactive narratives

DIGITAL NARRATIVES – ART & DESIGN

Prof. Lena Thiele
l.thiele@filmschule.de

Autorin und Creative Director Miiqo Studios UG; u. a. Webserie »Netwars – out of CTRL« (SXSW Interaction Innovation Award, Grimme Online Award)
Author and Creative Director Miiqo Studios UG, a.o. SXSW Interaction Innovation Award, Grimme Online Award

ENTERTAINMENT PRODUCING

Prof. Jennifer Mival
j.mival@filmschule.de

Content Executive, zuletzt bei Netflix; Formate u. a. »Frank Elstner: Wetten, das war's« (Nominierung Preis der dt. Akademie des Fernsehens, »Angry Carpenter« (Kristallen Award), »Your Face or mine« (Rose D'Or)
Content Executive, a.o. at Netflix, Nomination German Academy of Television Award, Kristallen Award, Rose D'Or

FILMISCHES ERZÄHLEN IM GESELLSCHAFTLICHEN KONTEXT
CINEMATIC STORYTELLING IN A SOCIAL CONTEXT

Prof. Ciro Cappellari
c.cappellari@filmschule.de

Autor, Regisseur, DoP u. a. »Abdulla Ibrahim: A Struggle for Love« (Grimme-Preis), »Schwarzfahrer« (Oscar®)
Author, Director, DoP, a.o. Grimme Award, Oscar®

SERIAL STORYTELLING

Prof. Dr. Joachim Friedmann
j.friedmann@filmschule.de

Drehbuchautor u. a. »In aller Freundschaft« (Bambi Publikumspreis) und »Lindenstraße« (Goldene Kamera, Grimme-Preis)
Screenwriter, a. o. Bambi Audience Award, Golden Camera, Grimme Award

3D ANIMATION FÜR FILM UND NON-LINEARE MEDIEN
3D ANIMATION FOR FILM AND NON-LINEAR MEDIA

Prof. Sophia Zauner
s.zauner@filmschule.de

Animatorin, Character Technical Director, CG Supervisor, u. a. »Die Häschenschule 2«, »Trip to the Moon«
Animator, Character Technical Director, CG Supervisor

MASTERCLASS NON-FICTION

Prof. Uwe Kersken
u.kersken@filmschule.de

Honorarprofessor, Produzent, Autor und Regisseur; Mitbegründer Gruppe 5 Filmproduktion (bis Mitte 2014 CEO), zahlreiche dokumentarische Primetime-Formate, u. a. »The forgotten Island« (BBC, WDR, arte), »Die Deutschen« (20 Stunden, ZDF); ab 2014 Initiator und Produzent von Dramaprojekten für G5fiction und Partner, wie etwa »Duell der Brüder« (RTL), »Goldjungs« (Das Erste), »The World in 50 Years« (Discovery US, Science Channel, ZDF, NHK, arte)
Honorary Professor, Producer, Author and Director; Co-Founder Gruppe 5 Filmproduction (until 2015 CEO), numerous documentary primetime formats

MITARBEITER*INNEN
STAFF

GESCHÄFTSFÜHRUNG
CHIEF EXECUTIVE DIRECTOR

Nadja Radojevic
n.radojevic@filmschule.de
Geschäftsführung / *Chief Executive Director*

Monika Bremen
m.bremen@filmschule.de
Assistenz Geschäftsführung, Festivalbetreuung / *Executive Assistance, Festival Coordination*

STUDIENLEITUNG
HEAD OF STUDIES

Sunedria Nicholls-Gärtner
s.nicholls-gaertner@filmschule.de
Studienleitung / *Head of Studies*

Tanja Loh
t.loh@filmschule.de
Referentin Prüfungsservice
Consultant Examination Office

Janina Jansen
j.jansen@filmschule.de
Studierendenservice
Office of Student Affairs

Viola Wittmann
v.wittmann@filmschule.de
Assistenz Studienleitung
Assistance Head of Studies

Tobias Weber
t.weber@filmschule.de
Qualitätsmanagement
Quality Management

Louise Adams
l.adams@filmschule.de
Internationale Angelegenheiten
International Office

BA FILM | DREHBUCH
SCREENWRITING AND DRAMATURGY

Jattina von Puttkamer
j.vonputtkamer@filmschule.de
Leitung BA Drehbuch, BA Film Koordination
Head of BA Screenwriting, BA Film Coordination

Verena Euler
v.euler@filmschule.de
Assistenz BA Drehbuch, Koordination BA Film Koordination / *Assistance Screenwriting Coordination BA Film Coordination*

BA FILM | EDITING BILD & TON
EDITING PICTURE & SOUND

Eva Tüttelmann
e.tuettelmann@filmschule.de
Leitung Editing Bild & Ton
Head of Editing Picture & Sound

Anna Müller
an.mueller@filmschule.de
Assistenz Editing Bild & Ton
Assistance Editing Picture & Sound

Nima Radau
n.radau@filmschule.de
Assistenz Editing Bild & Ton
Assistance Editing Picture & Sound

BA FILM | KAMERA
CINEMATOGRAPHY

Kristina Klunkert
k.klunkert@filmschule.de
Leitung Kamera / *Head of Cinematography*

Kerstin Nagel
k.nagel@filmschule.de
Assistenz Kamera
Assistance Cinematography

BA FILM | KREATIV PRODUZIEREN
CREATIVE PRODUCING

Katharina Walther
k.walther@filmschule.de
Leitung Kreativ Produzieren
Head of Creative Producing

Celine Rötzel
c.roetzel@filmschule.de
Assistenz Kreativ Produzieren
Assistance Creative Producing

BA FILM | REGIE
DIRECTING

Susanne Grüneklee
s.grueneklee@filmschule.de
Leitung Regie / *Head of Directing*

Katharina Schule
k.schulte@filmschule.de
Assistenz Regie / *Assistance Directing*

BA FILM | SZENENBILD
PRODUCTION DESIGN

Petra Maria Wirth
p.wirth@filmschule.de
Leitung Szenenbild, Stellvertretende Gleichstellungsbeauftrage / *Head of Production design, Deputy Equal Opportunities Officer*

Maren Radau
m.radau@filmschule.de
Assistenz Szenenbild
Assistance Production Design

BA FILM | VFX & ANIMATION

Donna Hanisch
d.hanisch@filmschule.de
Leitung VFX & Animation
Head of VFX & Animation

Melanie Scharfenstein
m.scharfenstein@filmschule.de
Assistenz VFX & Animation
Assistance VFX & Aninmation

FILM- UND MEDIENWSSENSCHAFTEN
FILM STUDIES WITH A FOCUS ON THEORY, HISTORY AND AESTHETICS OF FILM

Marieke Steinhoff
m.steinhoff@filmschule.de
Koordination Film- und Medienwissenschaften, Alumnibetreuung, Sonderprojekte
Coordination Film and Media Studies, Alumni Network, Special Projects

MA DIGITAL NARRATIVES

Jimena Aguilar
j.aguilar@filmschule.de
Leitung Digital Narratives
Head of Digital Narratives

Valérie Lang
v.lang@filmschule.de
Assistenz Digital Narratives
Assistance Digital Narratives

MA ENTERTAINMENT PRODUCING

Jan Lingemann
j.lingemann@filmschule.de
Leitung Entertainment
Head of Entertainment

Maren Radau
m.radau@filmschule.de
Assistenz Entertainment
Assistance Entertainment

Nina Möhrke
n.moehrke@filmschule.de
Assistenz Entertainment, Masterclass Entertainment, Summer School Comedy
Assistance Entertainment, Masterclass Entertainment, Summer School Comedy

MA FILM

Sunedria Nicholls-Gärtner
s.nicholls-gaertner@filmschule.de
Leitung MA Film / *Head of MA Film*

Janina Jansen
j.jansen@filmschule.de
Koordination MA Film / *Coordination MA Film*

Viola Wittmann
v.wittmann@filmschule.de
Assistenz MA Film / *Assistance MA Film*

MA SERIAL STORYTELLING

Carolin Große Hellmann
c.grossehellmann@filmschule.de
Leitung Serial Storytelling, Weiterbildung Drehbuch
Head of Serial Storytelling, Professional Training Screenwriting

Andreas Gäßler
a.gaessler@filmschule.de
Koordination Serial Storytelling
Coordination Serial Storytelling

Lea Merz
l.merz@filmschule.de
Assistenz Serial Storytelling
Assistance Serial Storytelling

MA 3D ANIMATION FOR FILM

Dr. Laura Frings
study3d@colognegamelab.de
Programm Managerin 3D Animation for Films and Games am Cologne Game Lab
Programme Manager 3D Animation for Films and Games at the Cologne Game Lab

EUROPEAN SHOWRUNNER PROGRAMME

Carolin Große Hellmann
c.grossehellmann@filmschule.de
Leitung European Showrunner Programme
Head of European Showrunner Programme

Hannah Schorr
h.schorr@filmschule.de
Assistenz European Showrunner Programme
Assistance European Showrunner Programme

MASTERCLASS NON FICTION

Heike Fink
h.fink@filmschule.de
Projektleitung Masterclass Non Fiction
Project Management Masterclass Non Fiction

Valérie Lang
v.lang@filmschule.de
Assistenz Masterclass Non Fiction
Assistance Masterclass Non Fiction

TECHNIK
TECHNICAL DEPARTMENT

Thomas Zschockelt
t.zschockelt@filmschule.de
Technische Leitung
Head of Technical Department

Sebastian Große Hellmann
s.grossehellmann@filmschule.de
IT / *IT*

Lian Richert
l.richert@filmschule.de
Postproduktion, Anti-Diskriminierungsbeauftragte / *Postproduction, Anti Discrimination Officer*

Andreas Müller
a.mueller@filmschule.de
Werkstatt- & Studioleitung
Workshop & Studio Manager

Jürgen Tomadini
j.tomadini@filmschule.de
Lichttechnik, Setsicherheit
Lighting Technology, Set Security

Ernesto Ojeda Sosa
e.sosa@filmschule.de
Disposition / *Technical Arrangements*

Malte Kramer
m.kramer@filmschule.de
Disposition / *Technical Arrangements*

Antonio De Luca
a.deluca@filmschule.de
Disposition & Elektrotechnische Fachkraft
Technical Arrangements, Electrotechical Specialist

Leslie López N'sudila
l.nsudila@filmschule.de
Auszubildender Mediengestaltung Bild & Ton
Trainee Media Design Image & Sound

HERSTELLUNGSLEITUNG
PRODUCTION MANAGEMENT

Jens Kaulen
j.kaulen@filmschule.de
Produktionsmanagement
Production Management

Herbert Linkesch
h.linkesch@filmschule.de
Herstellungsleitung
Production Management

Marcel Kalwa
m.kalwa@filmschule.de
Produktionsmanagement
Production Management

Apostolos Sivridis
a.sivridis@filmschule.de
Produktionsmanagement
Production Management

Maryam Foroughi
m.foroughi@filmschule.de
Auszubildende als Kauffrau für audiovisuelle Medien
Trainee as audiovisual media specialist

BILDNACHWEISE
IMAGE CREDITS

Bachelor Film

Drehbuch:	ifs
Editing Bild & Ton:	ifs
Kamera:	autumn song production Moritz Marquardt
Kreativ Produzieren:	Christopher Grigat
Regie:	Mathis Hanspach
Szenenbild:	ifs
VFX & Animation:	Mick Mahler

Master

3D Animation for Film & Games:	Yavuz Volkan Kutucu
Digital Narratives:	Lia Saile
Entertainment Producing:	iStock/wanwalder
Film:	iStock/Denniro
Serial Storytelling:	iStock/vicnt

IMPRESSUM
IMPRINT

GESCHÄFTSFÜHRUNG
CHIEF EXECUTIVE DIRECTOR

Nadja Radojevic

ASSISTENZ
ASSISTANCE

Monika Bremen

LAYOUTGESTALTUNG
LAYOUT DESIGN

Katrin Imhof

REDAKTION UND LAYOUT
EDITORIAL WORK AND LAYOUT

Tobias Weber
Viola Wittmann

Internationale
Filmschule
Köln

Schanzenstraße 28 | 51063 Köln
www.filmschule.de
Instagram: filmschule_koeln