



Internationale
Filmschule
Köln

MODULHANDBUCH

für den Studiengang
FILM,
Jahrgang J (2021 – 2025)

mit dem Abschlussgrad
„Bachelor of Arts“
der ifs Internationale Filmschule Köln

INHALT	Seite
Modulbeschreibungen	
GRUNDLAGEN FILM.....	5
FILMWISSENSCHAFT I.....	6
FILMWISSENSCHAFT II.....	7
FILMWISSENSCHAFT III.....	8
AUDIOVISUELLE KUNST UND KOMMUNIKATION IN DER DIGITALEN EPOCHE	9
GESCHICHTE UND THEORIE DER ANALOGEN KÜNSTE.....	10
GESCHICHTE UND THEORIE DER DIGITALEN KÜNSTE.....	11
ADAPTATION – GESCHICHTE, THEORIE, PRAKTIKEN	12
FAKTEN – FIKTIONEN – FAKTIONEN.....	13
DAF – DEUTSCH-AMERIKANISCHES FILMEMACHEN.....	14
FACHSCHWERPUNKT DREHBUCH I.....	15
FACHSCHWERPUNKT DREHBUCH II.....	16
FACHSCHWERPUNKT DREHBUCH III.....	17
FACHSCHWERPUNKT DREHBUCH IV	18
FACHSCHWERPUNKT REGIE I.....	19
FACHSCHWERPUNKT REGIE II.....	20
FACHSCHWERPUNKT REGIE III.....	21
FACHSCHWERPUNKT REGIE IV	23
FACHSCHWERPUNKT KREATIV PRODUZIEREN I.....	24
FACHSCHWERPUNKT KREATIV PRODUZIEREN II.....	25
FACHSCHWERPUNKT KREATIV PRODUZIEREN III.....	26
FACHSCHWERPUNKT KREATIV PRODUZIEREN IV	27

FACHSCHWERPUNKT KAMERA I	28
FACHSCHWERPUNKT KAMERA II	29
FACHSCHWERPUNKT KAMERA III	30
FACHSCHWERPUNKT KAMERA IV	30
FACHSCHWERPUNKT KAMERA V	31
BILD I	33
BILD II	34
BILD III	35
TON I	36
TON II	37
TON III	38
MONTAGETHEORIE I	39
MONTAGETHEORIE II	40
TOOLS I	41
TOOLS II	42
FACHSCHWERPUNKT SZENENBILD I	43
FACHSCHWERPUNKT SZENENBILD II	44
FACHSCHWERPUNKT SZENENBILD III	45
FACHSCHWERPUNKT SZENENBILD IV	46
FACHSCHWERPUNKT SZENENBILD V	47
FACHSCHWERPUNKT VFX & ANIMATION I	48
FACHSCHWERPUNKT VFX & ANIMATION II	49
FACHSCHWERPUNKT VFX & ANIMATION III	50
FACHSCHWERPUNKT VFX & ANIMATION IV	51
FACHSCHWERPUNKT VFX & ANIMATION V	52

SCHLÜSSELKOMPETENZEN	53
PROJEKT 1	54
PROJEKT 2	55
PROJEKT 3	57
PROJEKT 3	58
PROJEKT 4	59
PROJEKT 4	61
PROJEKT 5	62
PROJEKT 5	63
BRANCHE UND BERUF	64
ABSCHLUSSPROJEKT I	65
ABSCHLUSSPROJEKT II	66
ABSCHLUSSPROJEKT – ENTWICKLUNG	67
ABSCHLUSSPROJEKT – PRODUKTION	69
ABSCHLUSSPROJEKT – POSTPRODUKTION	71
BACHELORARBEIT UND KOLLOQUIUM	72

Modulbezeichnung	Grundlagen Film				
Art des Moduls	Pflichtmodul	<input checked="" type="checkbox"/> DB <input checked="" type="checkbox"/> ED	<input checked="" type="checkbox"/> FR <input checked="" type="checkbox"/> VFX	<input checked="" type="checkbox"/> KP <input checked="" type="checkbox"/> SZB	<input checked="" type="checkbox"/> KA
Modulbestandteile				Präsenzzeit in Zeitstunden	Selbststudium in Zeitstunden
	Garagen			75	75
Gesamtworkload in Zeitstunden	150				
ECTS-Punkte	5				
Studiensemester	1. Semester				
Dauer	ein Semester				
Häufigkeit des Angebots	zweijährlich				
Teilnahmevoraussetzungen	keine				
Learning Outcome	<ul style="list-style-type: none"> • Basiskenntnisse des filmischen Erzählens unter dramaturgischen, inszenatorischen, technischen und produktionsellen Aspekten • Basiskenntnisse der Filmgewerke und ihrer Aufgaben während der Filmproduktion • Basiskenntnisse des Fachvokabulars • Grundlegende Befähigung, den interdisziplinären Kommunikationsablauf in künstlerischen Projekten mitzugestalten 				
Modulinhalte	<p>Die Studierenden erhalten in Workshops ausgerichtet durch die unterschiedlichen Fachschwerpunkte einen ersten Einblick in ein zentrales Thema des filmischen Erzählens. Sie werden mit den verschiedenen Aspekten einer Filmproduktion vertraut gemacht und erwerben grundlegende Kenntnisse der Inszenierung, der Dramaturgie, der Filmästhetik sowie medialer Entwicklungstendenzen.</p> <p>Im Rahmen der Grundlagenworkshops (Garagen) werden die Studierenden bereits zu Studienbeginn an den interdisziplinären und kollaborativen Arbeitsprozess einer Filmproduktion und der damit einhergehenden Diskussionskultur herangeführt. Ein Überblick über die unterschiedlichen fachlichen Spezialisierungen innerhalb der distribuierten Autorschaft wird gewonnen.</p> <p>Darüber hinaus erwerben die Studierenden gemäß ihrer eigenen fachlichen Spezialisierung weitere grundlegende und anwendungsorientierte Kenntnisse.</p>				
Lehrformen	Vorlesung, Seminar, Übung, Exkursion				
Prüfung/en	Unbenotete Modulteilprüfungen (kumulativ): <ul style="list-style-type: none"> • Aktive Teilnahme • Arbeitsproben • Präsentationen 				
Studienleistungen	Aktive Teilnahme, Arbeitsprobe, Präsentation				
Modulverantwortung	jeweilige Fachprofessuren				
Lehrende	Fachprofessuren, N. N.				
Vorbereitung (Literaturangaben etc.) und sonstige Informationen	Literaturangaben und zusätzliche Informationen werden zu Semester- oder Veranstaltungsbeginn bekannt gegeben.				

Modul		Filmwissenschaft I			
Art des Moduls	Pflichtmodul	<input checked="" type="checkbox"/> DB <input checked="" type="checkbox"/> ED	<input checked="" type="checkbox"/> FR <input checked="" type="checkbox"/> VFX	<input checked="" type="checkbox"/> KP <input checked="" type="checkbox"/> SZB	<input checked="" type="checkbox"/> KA
Modulbestandteile				Präsenzzeit in Zeitstunden	Selbststudium in Zeitstunden
	Einführung in die Filmanalyse			35	55
	Filmgeschichte 1895-1945			35	25
Gesamtworkload in Zeitstunden	150				
ECTS credits	5				
Studiensemester	1. und 2. Semester				
Dauer	zwei Semester				
Häufigkeit des Angebots	zweijährlich				
Teilnahmevoraussetzungen	keine				
Learning Outcome	<ul style="list-style-type: none"> • Anwenden wissenschaftlicher Arbeitstechniken und Recherchemethoden • Beherrschung von filmanalytischen Begriffen und Methoden • Sensibilisierung für filmtheoretische Fragestellungen • Kenntnis von filmhistorischen Zusammenhängen 				
Modulinhalte	<p>Die erste Lehrveranstaltung des Moduls führt in die Methoden des filmwissenschaftlichen Arbeitens ein. Im Vordergrund stehen die formal-ästhetischen und technischen Gestaltungsmittel des Films. Dabei sollen die Studierenden dazu angeleitet werden, analytische Betrachtungsweisen einzuüben und Fachbegriffe anzuwenden.</p> <p>Die zweite Veranstaltung bietet einen Überblick über die technischen Entwicklungen und die ästhetischen Formen im frühen und klassischen Kino. Die Vorlesung mit Übung vermittelt filmhistorische Grundkenntnisse und führt an gegenwärtige Arbeitsfelder der Film- und Kinogeschichtsschreibung heran.</p>				
Lehrformen	Seminar, Vorlesung mit Übung				
Prüfungen	Benotete Modulteilprüfungen (gewichtet) zu Filmanalyse: <ul style="list-style-type: none"> • Aktive Teilnahme (an mind. 6 von 7 Unterrichtstagen) • Essay (4 Seiten) <i>oder</i> • Moderation einer Seminardiskussion zu Filmgeschichte: <ul style="list-style-type: none"> • Lernportfolio (5 Seiten) <i>oder</i> • filmhistorischer Essay (3 Seiten) <i>oder</i> • Lektüre-Essay (4 Seiten) <i>oder</i> • Moderation einer Seminardiskussion 				
Voraussetzungen für die Vergabe von Leistungspunkten	Aktive Teilnahme, Essays, Lernportfolio, Moderation				
Gewichtung der Modulnote im Verhältnis zur Gesamtnote	DB: 3,14 % ED: 2,84 %	FR: 2,96 % VFX: 2,91 %	KP: 2,94 % SZB: 2,96 %	KA: 2,94 %	
Modulverantwortung	Professur für Filmwissenschaft mit Schwerpunkt Theorie, Geschichte und Ästhetik des Films				
Dozierende	Prof. Dr. Ulrike Hanstein				
Vorbereitung (Literatur etc.) und sonstige Informationen	Literaturangaben und zusätzliche Informationen werden zu Semester- oder Veranstaltungsbeginn bekannt gegeben.				

Modul		Filmwissenschaft II			
Art des Moduls	Pflichtmodul	<input checked="" type="checkbox"/> DB <input checked="" type="checkbox"/> ED	<input checked="" type="checkbox"/> FR <input checked="" type="checkbox"/> VFX	<input checked="" type="checkbox"/> KP <input checked="" type="checkbox"/> SZB	<input checked="" type="checkbox"/> KA
Modulbestandteile				Präsenzzeit in Zeitstunden	Selbststudium in Zeitstunden
	Filmgeschichte 1945 bis heute			35	55
	Filmtheorie			35	25
Gesamtworkload in Zeitstunden	150				
ECTS credits	5				
Studiensemester	3. und 4. Semester				
Dauer	zwei Semester				
Häufigkeit des Angebots	zweijährlich				
Teilnahmevoraussetzungen	keine				
Learning Outcome	<ul style="list-style-type: none"> • Analyse und Kontextualisierung filmkultureller Erneuerungsbewegungen • Sensibilisierung für die Besonderheiten von Produktionskulturen • Erforschung des Erkenntnispotenzials künstlerischer Experimente • Verknüpfung theoretischer Diskurse mit filmästhetischen Betrachtungen 				
Modulinhalte	<p>Nachdem die Studierenden im ersten Studienjahr ein Verständnis für filmanalytische Modelle und filmhistorische Arbeitsweisen gewonnen haben, werden im zweiten Studienjahr beide Herangehensweisen unter theoretischen Fragestellungen zusammengeführt.</p> <p>Die Vorlesung mit Übung zur Filmgeschichte widmet sich filmkulturellen und ästhetischen Erneuerungsbewegungen (Neorealismus, Third Cinema, Sensory Ethnography etc.). Die zweite Veranstaltung verknüpft aktuelle Fragen der Filmtheorie mit Analysen ausgewählter Filme. Untersucht wird, wie fiktionale und dokumentarische Erzählformen als ästhetische Experimente zur Theoriebildung und zur gesellschaftlichen Selbstverständigung beitragen.</p>				
Lehrformen	Vorlesung mit Übung, Seminar				
Prüfungen	<p>Benotete Modulteilprüfungen (gewichtet)</p> <p>zu Filmgeschichte:</p> <ul style="list-style-type: none"> • filmhistorischer Essay (3 Seiten) <i>oder</i> • Lektüre-Essay (4 Seiten) <i>oder</i> • Lernportfolio (5 Seiten) <i>oder</i> • Moderation einer Seminardiskussion <p>zu Filmtheorie:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Essay (3 Seiten) <i>oder</i> • Gruppenpräsentation und Moderation einer Seminardiskussion 				
Voraussetzungen für die Vergabe von Leistungspunkten	Aktive Teilnahme, Essays, Lernportfolio, Präsentation, Moderation				
Gewichtung der Modulnote im Verhältnis zur Gesamtnote	DB: 3,14 % ED: 2,84 %	FR: 2,96 % VFX: 2,91 %	KP: 2,94 % SZB: 2,96 %	KA: 2,94 %	
Modulverantwortung	Professur für Filmwissenschaft mit Schwerpunkt Theorie, Geschichte und Ästhetik des Films				
Dozierende	Dr. Natascha Frankenberg, Dr. Senta Siewert, N. N.				
Vorbereitung (Literatur etc.) und sonstige Informationen	Literaturangaben und zusätzliche Informationen werden zu Semester- oder Veranstaltungsbeginn bekannt gegeben.				

Modul		Filmwissenschaft III			
Art des Moduls	Pflichtmodul	<input checked="" type="checkbox"/> DB <input checked="" type="checkbox"/> ED	<input checked="" type="checkbox"/> FR <input checked="" type="checkbox"/> VFX	<input checked="" type="checkbox"/> KP <input checked="" type="checkbox"/> SZB	<input checked="" type="checkbox"/> KA
Modulbestandteile				Präsenzzeit in Zeitstunden	Selbststudium in Zeitstunden
	Gegengeschichten und Zukunftsentwürfe			35	55
	Filmwissenschaftliches Kolloquium			35	25
Gesamtworkload in Zeitstunden	150				
ECTS credits	5				
Studiensemester	5. und 6. Semester				
Dauer	zwei Semester				
Häufigkeit des Angebots	zweijährlich				
Teilnahmevoraussetzungen	keine				
Learning Outcome	<ul style="list-style-type: none"> • Kenntnis von gegenwärtigen Debatten zur transmedialen Produktion • Analyse von marginalisierten und gegenkulturellen Filmpraktiken • Eigenständige Entwicklung von theoretischen Fragestellungen • Medienästhetische und intersektionale Reflexion eigener Arbeitsweisen 				
Modulinhalte	<p>Im dritten Studienjahr verfolgt die Vorlesung mit Übung eine dekolonisierende Kanon-Kritik und untersucht Gegengeschichten und marginalisierte Praktiken des Films (Queer Cinema, Indigenous Media, Found Footage Film etc.). Dabei werden transmediale Produktions- und Distributionsprozesse audiovisueller Formen als Gegenwartsbeschreibungen und Zukunftsentwürfe untersucht.</p> <p>Im filmwissenschaftlichen Kolloquium werden aktuelle Forschungsfragen vertiefend diskutiert. Die Veranstaltung rahmt und begleitet die eigenständige Themenfindung und Recherche für die theoretischen BA-Abschlussarbeiten. Die Studierenden werden angeregt, ihre wissenschaftlichen und künstlerischen Arbeitsweisen in Beziehung zu setzen und kritisch zu überdenken.</p>				
Lehrformen	Vorlesung mit Übung, Seminar				
Prüfungen	Benotete Modulteilprüfungen (gewichtet) zu Gegengeschichten: <ul style="list-style-type: none"> • Lernportfolio (5 Seiten) <i>oder</i> • Essay (3 Seiten) <i>oder</i> • Moderation einer Seminardiskussion zu Filmwissenschaftliches Kolloquium: <ul style="list-style-type: none"> • Exposé für die BA-Arbeit mit Bibliografie (3 Seiten) <i>oder</i> • dramaturgische Analyse eines Kurzfilms (5 Seiten) <i>oder</i> • Essay (3 Seiten) 				
Voraussetzungen für die Vergabe von Leistungspunkten	Aktive Teilnahme, Essays, Lernportfolio, Moderation				
Gewichtung der Modulnote im Verhältnis zur Gesamtnote	DB: 3,14 % ED: 2,84 %	FR: 2,96 % VFX: 2,91 %	KP: 2,94 % SZB: 2,96 %	KA: 2,94 %	
Modulverantwortung	Professur für Filmwissenschaft mit Schwerpunkt Theorie, Geschichte und Ästhetik des Films				
Dozierende	N. N.				
Vorbereitung (Literatur etc.) und sonstige Informationen	Literaturangaben und zusätzliche Informationen werden zu Semester- oder Veranstaltungsbeginn bekannt gegeben.				

Modul		Audiovisuelle Kunst und Kommunikation in der digitalen Epoche			
Art des Moduls	Pflichtmodul	<input checked="" type="checkbox"/> DB	<input checked="" type="checkbox"/> FR	<input checked="" type="checkbox"/> KP	<input checked="" type="checkbox"/> KA
		<input checked="" type="checkbox"/> ED	<input checked="" type="checkbox"/> VFX	<input checked="" type="checkbox"/> SZB	
Modulbestandteile				Präsenzzeit in Zeitstunden	Selbststudium in Zeitstunden
	Audiovisuelle Kunst und Kommunikation in der digitalen Epoche			35	55
Gesamtworkload in Zeitstunden	90				
ECTS credits	3				
Studiensemester	1. Semester				
Dauer	ein Semester				
Häufigkeit des Angebots	zweijährlich				
Teilnahmevoraussetzungen	keine				
Learning Outcome	<ul style="list-style-type: none"> • Kenntnis medienwissenschaftlicher Grundbegriffe und Methoden • Kenntnis wissenschaftlicher Arbeits- und Schreibtechniken • Medien- und kulturwissenschaftliches Verständnis der Mechanismen, die den digitalen Medienumbruch vorantreiben • Orientierung im gegenwärtig beschleunigten technischen und ästhetischen Wandel 				
Modulinhalte	Das Modul beschäftigt sich mit der Geschichte und Theorie der Digitalisierung von Kunst und Kommunikation und deren Folgen für die Produktion, Distribution und Rezeption ästhetischer Werke. Der vom digitalen Medienumbruch ausgelöste Wandel – insbesondere durch neue Formen kultureller Vernetzung, die Konkurrenz zwischen den audiovisuellen Medien Film und digitalem Spiel sowie durch die Ausbildung transmedialer Darstellungs- und Erzählformen – wird im Spannungsfeld von Technik-, Medien-, Kunst- und Kulturgeschichte untersucht.				
Lehrformen	Seminare				
Prüfungen	Benotete Modulteilprüfungen (gewichtet): <ul style="list-style-type: none"> • Aktive Teilnahme (an mind. 5 von 6 Unterrichtstagen) • Hausarbeit (ca. 6 Seiten) • Klausur <i>oder</i> Open-Book-Test (2 Stunden) 				
Voraussetzungen für die Vergabe von Leistungspunkten	Aktive Teilnahme, Hausarbeit, Open-Book-Test				
Gewichtung der Modulnote im Verhältnis zur Gesamtnote	DB: 1,89 %	FR: 1,78 %	KP: 1,76 %	KA: 1,76 %	
	ED: 1,7 %	VFX: 1,74 %	SZB: 1,78 %		
Modulverantwortung	Professur für Comparative Media Studies				
Dozierende	Prof. Dr. Gundolf S. Freyermuth und Teaching Assistants				
Vorbereitung (Literatur etc.) und sonstige Informationen	Literaturangaben und zusätzliche Informationen werden zu Semester- oder Veranstaltungsbeginn bekannt gegeben.				

Modul		Geschichte und Theorie der analogen Künste			
Art des Moduls	Pflichtmodul	<input checked="" type="checkbox"/> DB	<input checked="" type="checkbox"/> FR	<input checked="" type="checkbox"/> KP	<input checked="" type="checkbox"/> KA
		<input checked="" type="checkbox"/> ED	<input checked="" type="checkbox"/> VFX	<input checked="" type="checkbox"/> SZB	
Modulbestandteile				Präsenzzeit in Zeitstunden	Selbststudium in Zeitstunden
	Geschichte und Theorie der analogen Künste			35	55
Gesamtworkload in Zeitstunden	90				
ECTS credits	3				
Studiensemester	2. Semester				
Dauer	ein Semester				
Häufigkeit des Angebots	zweijährlich				
Teilnahmevoraussetzungen	keine				
Learning Outcome	<ul style="list-style-type: none"> • Kenntnis historisch wie zeitgenössisch einflussreicher Medien-, Kunst- und Bildtheorien • Kenntnis der Geschichte neuzeitlicher (Audio-)Visualität zwischen Renaissance und Postmoderne • Vermittlung des Wechselbezuges von technischer Bildproduktion, (audio-)visueller Kultur und subjektiver Wahrnehmung • Befähigung zur Einschätzung der Leistungsfähigkeit der erlernten Theorien für die aktuelle Medienpraxis und die eigene künstlerische Arbeit 				
Modulinhalte	Das zweiteilige Modul führt in die Geschichte und Theorie der analogen Künste ein. Der Schwerpunkt liegt auf der neuzeitlichen Phase zwischen Renaissance und Postmoderne.				
Lehrformen	Vorlesung, Seminar				
Prüfungen	Benotete Modulteilprüfungen (gewichtet): <ul style="list-style-type: none"> • Aktive Teilnahme • 4 erweiterte Sitzungsprotokolle 				
Voraussetzungen für die Vergabe von Leistungspunkten	Aktive Teilnahme, erweiterte Sitzungsprotokolle				
Gewichtung der Modulnote im Verhältnis zur Gesamtnote	DB: 1,89 % ED: 1,7 %	FR: 1,78 % VFX: 1,74 %	KP: 1,76 % SZB: 1,78 %	KA: 1,76 %	
Modulverantwortung	Professur für Comparative Media Studies				
Dozierende	Prof. Dr. Gundolf S. Freyermuth und Teaching Assistants				
Vorbereitung (Literatur etc.) und sonstige Informationen	Literaturangaben und zusätzliche Informationen werden zu Semester- oder Veranstaltungsbeginn bekannt gegeben.				

Modul	Geschichte und Theorie der digitalen Künste				
Art des Moduls	Pflichtmodul	<input checked="" type="checkbox"/> DB <input checked="" type="checkbox"/> ED	<input checked="" type="checkbox"/> FR <input checked="" type="checkbox"/> VFX	<input checked="" type="checkbox"/> KP <input checked="" type="checkbox"/> SZB	<input checked="" type="checkbox"/> KA
Modulbestandteile	Geschichte und Theorie der digitalen Künste			Präsenzzeit in Zeitstunden	Selbststudium in Zeitstunden
				35	55
Gesamtworkload in Zeitstunden	90				
ECTS credits	3				
Studiensemester	3. Semester				
Dauer	ein Semester				
Häufigkeit des Angebots	zweijährlich				
Teilnahmevoraussetzungen	keine				
Learning Outcome	<ul style="list-style-type: none"> • Kenntnis kultur- und medienwissenschaftlicher Theorien zu den „neuen Medien“ • Kenntnis der Geschichte neuzeitlicher (Audio-)Visualität zwischen Postmoderne und Gegenwart • Vermittlung des Wechselbezuges von technischer Bildproduktion, (audio-)visueller Kultur und subjektiver Wahrnehmung • Sensibilisierung für die Konsequenzen digitaler Medienproduktion • Befähigung zur Einschätzung der Leistungsfähigkeit der erlernten Theorien für die aktuelle Medienpraxis und die eigene künstlerische Arbeit 				
Modulinhalte	Das zweiteilige Modul beschäftigt sich mit dem Übergang von analoger zu digitaler Medienproduktion und mit den Konsequenzen, die sich aus diesem Wandel für die Künste ergeben (Literatur, bildende Kunst, Musik, Theater, Film, Fernsehen, Games).				
Lehrformen	Vorlesung, Seminar				
Prüfungen	Benotete Modulteilprüfungen (gewichtet): <ul style="list-style-type: none"> • Aktive Teilnahme • 5 erweiterte Sitzungsprotokolle 				
Voraussetzungen für die Vergabe von Leistungspunkten	Aktive Teilnahme, erweiterte Sitzungsprotokolle				
Gewichtung der Modulnote im Verhältnis zur Gesamtnote	DB: 1,89 % ED: 1,7 %	FR: 1,78 % VFX: 1,74 %	KP: 1,76 % SZB: 1,78 %	KA: 1,76 %	
Modulverantwortung	Professur für Comparative Media Studies				
Dozierende	Prof. Dr. Gundolf S. Freyermuth und Teaching Assistants				
Vorbereitung (Literatur etc.) und sonstige Informationen	Literaturangaben und zusätzliche Informationen werden zu Semester- oder Veranstaltungsbeginn bekannt gegeben.				

Modul		Adaptation – Geschichte, Theorie, Praktiken			
Art des Moduls	Pflichtmodul	<input checked="" type="checkbox"/> DB	<input checked="" type="checkbox"/> FR	<input checked="" type="checkbox"/> KP	<input checked="" type="checkbox"/> KA
		<input checked="" type="checkbox"/> ED	<input checked="" type="checkbox"/> VFX	<input checked="" type="checkbox"/> SZB	
Modulbestandteile				Präsenzzeit in Zeitstunden	Selbststudium in Zeitstunden
	Adaptation			35	55
Gesamtworkload in Zeitstunden	90				
ECTS credits	3				
Studiensemester	4. Semester				
Dauer	ein Semester				
Häufigkeit des Angebots	zweijährlich				
Teilnahmevoraussetzungen	keine				
Learning Outcome	<ul style="list-style-type: none"> • Kenntnis der Geschichte, Theorie und Praktiken der Adaptation und insbesondere der Veränderungen, die sich aktuell mit der Digitalisierung medialer Produktion verbinden • Befähigung, Adaptation als Kulturtechnik zu verstehen und adaptierte Werke in ihrer Relation zu den Vorlagen wie zu anderen Adaptationen zu analysieren • Erlangung kreativ-produktiver Fähigkeiten zur Herstellung von Adaptationen 				
Modulinhalte	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 ausgebildet, im Kontext cross- bzw. transmedialer Produktion neue Gestalt und neues Gewicht.				
Lehrformen	Vorlesung, Seminar				
Prüfungen	Benotete Modulteilprüfungen (gewichtet):				
	<ul style="list-style-type: none"> • Aktive Teilnahme • Audiovisuelle Kurzpräsentation (3 – 5 Minuten) • Klausur (2 Stunden) 				
Voraussetzungen für die Vergabe von Leistungspunkten	Aktive Teilnahme, Präsentation, Klausur				
Gewichtung der Modulnote im Verhältnis zur Gesamtnote	DB: 1,89 %	FR: 1,78 %	KP: 1,76 %	KA: 1,76 %	
	ED: 1,7 %	VFX: 1,74 %	SZB: 1,78 %		
Modulverantwortung	Professur für Comparative Media Studies				
Dozierende	Prof. Dr. Gundolf S. Freyermuth und Teaching Assistants				
Vorbereitung (Literatur etc.) und sonstige Informationen	Literaturangaben und zusätzliche Informationen werden zu Semester- oder Veranstaltungsbeginn bekannt gegeben.				

Modul	Fakten – Fiktionen – Faktionen				
Art des Moduls	Pflichtmodul	<input checked="" type="checkbox"/> DB	<input checked="" type="checkbox"/> FR	<input checked="" type="checkbox"/> KP	<input checked="" type="checkbox"/> KA
		<input checked="" type="checkbox"/> ED	<input checked="" type="checkbox"/> VFX	<input checked="" type="checkbox"/> SZB	
Modulbestandteile				Präsenzzeit in Zeitstunden	Selbststudium in Zeitstunden
	Fakten – Fiktionen – Faktionen			35	55
Gesamtworkload in Zeitstunden	90				
ECTS credits	3				
Studiensemester	5. Semester				
Dauer	ein Semester				
Häufigkeit des Angebots	zweijährlich				
Teilnahmevoraussetzungen	keine				
Learning Outcome	<ul style="list-style-type: none"> • Kenntnis der historischen Entwicklung von fotorealistisch-abbildenden zu hyperrealistisch-konstruierenden A/V-Erzählungen (Stummfilm, Tonfilm, Fernsehen, digitale AV-Medien, insbesondere digitaler Film und digitale Spiele) • Kenntnis der konstitutiven Elemente fiktionalen und non-fiktionalen Erzählens • Analyse von Mischformen dokumentarischen und fiktionalen Erzählens • Sensibilisierung für die grundlegende Konstruiertheit und Offenheit digital manipulierter oder generierter A/V-Produktionen 				
Modulinhalte	Gegenstand des Moduls ist die Kombination von Faktischem und Fiktionalem, von Finden und Erfinden, Reproduktion und Produktion, abbildender Dokumentation und inszenierender Konstruktion in der Herstellung narrativer audiovisueller Werke.				
Lehrformen	Vorlesung, Seminar				
Prüfungen	Benotete Modulteilprüfungen (gewichtet): <ul style="list-style-type: none"> • Aktive Teilnahme • Kurzpräsentation (3 – 5 Minuten) • Klausur (2 Stunden) 				
Voraussetzungen für die Vergabe von Leistungspunkten	Aktive Teilnahme, Präsentation, Klausur				
Gewichtung der Modulnote im Verhältnis zur Gesamtnote	DB: 1,89 %	FR: 1,78 %	KP: 1,76 %	KA: 1,76 %	
	ED: 1,7 %	VFX: 1,74 %	SZB: 1,78 %		
Modulverantwortung	Professur für Comparative Media Studies				
Dozierende	Prof. Dr. Gundolf S. Freyermuth und Teaching Assistants				
Vorbereitung (Literatur etc.) und sonstige Informationen	Literaturangaben und zusätzliche Informationen werden zu Semester- oder Veranstaltungsbeginn bekannt gegeben.				

Modul		DAF – Deutsch-Amerikanisches Filmemachen			
Art des Moduls	Pflichtmodul	<input checked="" type="checkbox"/> DB	<input checked="" type="checkbox"/> FR	<input checked="" type="checkbox"/> KP	<input checked="" type="checkbox"/> KA
		<input checked="" type="checkbox"/> ED	<input checked="" type="checkbox"/> VFX	<input checked="" type="checkbox"/> SZB	
Modulbestandteile				Präsenzzeit in Zeitstunden	Selbststudium in Zeitstunden
	DAF – Deutsch-Amerikanisches Filmemachen			35	55
Gesamtworkload in Zeitstunden	90				
ECTS credits	3				
Studiensemester	6. Semester				
Dauer	ein Semester				
Häufigkeit des Angebots	zweijährlich				
Teilnahmevoraussetzungen	keine				
Learning Outcome	<ul style="list-style-type: none"> • Verständnis von Film als inter- und transnationales Medium • Verständnis für kulturspezifische Charakteristika sowohl der Filmproduktion als auch der Filmsprache(n) • Verständnis für Mechanismen des Kulturtransfers in der (film-)künstlerischen Produktion • Filmgeschichtlicher Überblick von der Frühzeit des Films bis in die Gegenwart und Analyse der Spezifika deutsch-amerikanischen Filmemachens anhand der Vita und einzelner Werke deutsch-amerikanischer Filmschaffender 				
Modulinhalte	<p>Aus der Perspektive der deutschsprachigen Filmkultur nahmen innerhalb dieser vielfältigen Beziehungen mit anderssprachigen Filmländern, etwa mit Frankreich und Großbritannien, Italien und Russland, Ungarn und Polen, die USA stets eine privilegierte Position ein. Nach Hollywood zu gehen oder aus Hollywood (zurück) zu kommen, evozierte in allen Epochen des deutschsprachigen Films eine Faszination, die über künstlerische oder finanzielle Erwägungen weit hinausreichte. Mit keinem anderen anderssprachigen Filmland war denn auch der personelle wie ästhetische Austausch so nachhaltig wie mit den USA.</p> <p>Das Modul konzentriert sich auf fünf Phasen des deutsch-amerikanischen Filmemachens (DAF): 1) DAF vor dem deutschen Filmexil (1920er-Jahre); 2) DAF im Exil (1930er- und 1940er-Jahre); 3) DAF nach dem Exil (1940er- bis 1960er-Jahre); 4) DAF in den ersten Nachkriegsgenerationen (1970er- bis 1990er-Jahre); 5) DAF im 21. Jahrhundert.</p>				
Lehrformen	Vorlesung, Seminar				
Prüfungen	Benotete Modulteilprüfungen (gewichtet): <ul style="list-style-type: none"> • Aktive Teilnahme • Kurzreferat (max. 5 Minuten) • Klausur (2 Stunden) 				
Voraussetzungen für die Vergabe von Leistungspunkten	Aktive Teilnahme, Kurzreferat, Klausur				
Gewichtung der Modulnote im Verhältnis zur Gesamtnote	DB: 1,89 %	FR: 1,78 %	KP: 1,76 %	KA: 1,76 %	
	ED: 1,7 %	VFX: 1,74 %	SZB: 1,78 %		
Modulverantwortung	Professur für Comparative Media Studies				
Dozierende	Prof. Dr. Gundolf S. Freyermuth und Teaching Assistants				
Vorbereitung (Literatur etc.) und sonstige Informationen	Literaturangaben und zusätzliche Informationen werden zu Semester- oder Veranstaltungsbeginn bekannt gegeben.				

Modul	Fachschwerpunkt Drehbuch I				
Verwendbarkeit des Moduls	Pflichtmodul	<input checked="" type="checkbox"/> DB	<input type="checkbox"/> FR	<input type="checkbox"/> KP	<input type="checkbox"/> KA
		<input type="checkbox"/> ED	<input type="checkbox"/> VFX	<input type="checkbox"/> SZB	
Modulbestandteile	Lehrveranstaltungen (Lehrformen)		Kontaktzeit in Zeitstunden	Selbststudium in Zeitstunden	
	Dramaturgie 1		10	20	
	Kreatives Schreiben		15	75	
	Schreibprojekt 1		30	30	
	Dramaturgie 2		30	60	
	Szenenarbeit 1		20	10	
	Stoffentwicklung 1		25	35	
Gesamtworkload	360				
ECTS-Punkte	12				
Studiensemester	1. Semester				
Dauer des Moduls	1 Semester				
Häufigkeit des Angebots	2-jährlich				
Teilnahmevoraussetzungen	Keine				
Qualifikationsziele/ Lernergebnisse/ Kompetenzen	<ul style="list-style-type: none"> • Erwerb grundlegender Kenntnisse der Dramaturgie und des filmischen Erzählens • Weiterentwicklung der künstlerischen Sensibilität für die Außenwelt • Kompetenz in Erzähl- und Schreibtechniken • Kompetenz in dramatischem Erzählen • Fähigkeit zu kooperativem Arbeiten • Kenntnis der Formalien fürs Drehbuchschreiben und Umgang mit professioneller Software 				
Inhalte	Zu den Lehrveranstaltungen gehören Übungen zur sinnlichen Wahrnehmung und phänomenologische Schreibübungen. Es werden die Grundlagen der Dramaturgie und damit des dramaturgischen Denkens erlernt. Darüber hinaus entwickeln die Studierenden ein Selbstverständnis für eine kontinuierliche Schreibpraxis. Ein weiterer Schwerpunkt liegt auf dem kooperativen Arbeiten, das für die Filmpraxis unerlässlich ist.				
Lehrformen	Seminare, Übungen, Projektarbeit				
Prüfungstyp	Modulgesamtprüfung				
Prüfungsformen und Voraussetzungen für die Vergabe von Leistungspunkten	Unbenotete Modulprüfung				
Studienleistungen	Aktive Teilnahme, Arbeitsprobe				
Modulverantwortung	Prof. Magnus Vattrodt				
Lehrende	Mika Kallwass, Daniel Bickermann, Alexander Daus, Elmar Freels, Julia Grünewald, Felix Hassenfratz, Karin Kaci, Alex Melzener, Prof. Katalin Gödrös				
Vorbereitung (Literaturangaben etc.) und sonstige Informationen	Literaturangaben und zusätzliche Informationen werden zu Semester- oder Veranstaltungsbeginn bekannt gegeben.				

Modul	Fachschwerpunkt Drehbuch II				
Verwendbarkeit des Moduls	Pflichtmodul	<input checked="" type="checkbox"/> DB	<input type="checkbox"/> FR	<input type="checkbox"/> KP	<input type="checkbox"/> KA
		<input type="checkbox"/> ED	<input type="checkbox"/> VFX	<input type="checkbox"/> SZB	
Modulbestandteile	Lehrveranstaltungen (Lehrformen)		Kontaktzeit in Zeitstunden	Selbststudium in Zeitstunden	
	Theoretische Grundlagen 1		10	20	
	Branche 1		5	25	
	Szenenarbeit 2		15	15	
	Theoretische Grundlagen 2		10	20	
	Dramaturgie 3		15	15	
	Schreibprojekt 2		25	125	
Gesamtworkload	300				
ECTS-Punkte	10				
Studiensemester	2. Semester				
Dauer des Moduls	1 Semester				
Häufigkeit des Angebots	2-jährlich				
Teilnahmevoraussetzungen	Keine				
Qualifikationsziele/ Lernergebnisse/ Kompetenzen	<ul style="list-style-type: none"> • Erweiterung der Kenntnisse im filmischen Erzählen • Fähigkeit, glaubwürdige Figuren zu entwickeln • Fähigkeit, authentische Dialoge zu schreiben • Verständnis emotional wahrhaftige Figuren zu entwickeln und Fähigkeit, dramaturgisch sinnvoll strukturierte Szenen und Dialoge zu schreiben • Fähigkeit, Drehbücher für mittellange Filme zu entwickeln und umzusetzen • Erste Begegnung mit dem Film- und TV-Markt 				
Inhalte	Die Studierenden erlangen aufbauend auf ihrem dramaturgischen Grundwissen Kenntnisse und Fähigkeiten in der Figurenentwicklung sowie im Aufbau von Handlungsbögen, Sequenzen und Szenen. Sie entwickeln ihr Bewusstsein für die Wirkungsmechanismen des Films weiter und nehmen in Formen aktivierender Lehre am aktuellen theoretischen Diskurs zum filmischen Erzählen teil. Darauf aufbauend entwickeln die Studierenden in diesem Modul ein Drehbuch für einen mittellangen Film, wobei sie in den verschiedenen Werkstufen von der ersten Idee über das Exposé und das Treatment bis hin zur Drehbuchfassung durch dramaturgische Experten individuell und engmaschig betreut werden. In dramaturgischen Beratungssitzungen und flankierenden Seminaren zur Entwicklung glaubwürdiger Figuren lernen die Studierenden, pointierte Dialoge und eine dramaturgisch nachvollziehbare Szenengestaltung zu schreiben.				
Lehrformen	Seminare, Übungen, Vorlesung, Projektarbeit				
Prüfungstyp	Modulgesamtprüfung				
Prüfungsformen und Voraussetzungen für die Vergabe von Leistungspunkten	Benotete Modulprüfung: <ul style="list-style-type: none"> • Arbeitsprobe: Drehbuch für einen mittellangen Film (max. 30 Seiten) 				
Studienleistungen	Aktive Teilnahme, Arbeitsprobe				
Modulverantwortung	Prof. Magnus Vattrodt				
Lehrende	Felix Hassenfratz, Julia Willmann, Alex Daus, Jonas Heicks, Karin Kaci, Sonja Paetz, Andreas Gäßler, Ben von Rönne, Alexander Scholz, Ira Tondowski, Dr. Cornelia Ackers, Sandra Schröder, Marcus Seibert, Katrin Merkel				
Vorbereitung (Literaturangaben etc.) und sonstige Informationen	Literaturangaben und zusätzliche Informationen werden zu Semester- oder Veranstaltungsbeginn bekannt gegeben.				

Modul	Fachschwerpunkt Drehbuch III				
Verwendbarkeit des Moduls	Pflichtmodul	<input checked="" type="checkbox"/> DB <input type="checkbox"/> ED	<input type="checkbox"/> FR <input type="checkbox"/> VFX	<input type="checkbox"/> KP <input type="checkbox"/> SZB	<input type="checkbox"/> KA
Modulbestandteile	Lehrveranstaltungen (Lehrformen)		Kontaktzeit in Zeitstunden	Selbststudium in Zeitstunden	
	Branche 2		10	20	
	Case Study 1		15	15	
	Dramaturgie 4		25	35	
	Branche 3		10	20	
	Case Study 2		10	20	
	Dramaturgie 5		15	15	
	Szenenarbeit 3		25	35	
	Genre 1		10	20	
	Pitch-Training 1		10	20	
	Kreatives Schreiben 2		10	20	
	Schreibprojekt 3		30	60	
	Gesamtworkload	450			
ECTS-Punkte	15				
Studiensemester	3. und 4. Semester				
Dauer des Moduls	2 Semester				
Häufigkeit des Angebots	2-jährlich				
Teilnahmevoraussetzungen	Keine				
Qualifikationsziele/ Lernergebnisse/ Kompetenzen	<ul style="list-style-type: none"> • Erweiterte Kenntnisse sowohl klassischer als auch innovativer Dramaturgien • Erweiterung der Kenntnisse dramaturgischer Modelle und Methoden • Kenntnis von Recherchemethoden, Fähigkeit zur Anwendung der Recherche auf fiktionale Arbeit • Fähigkeit zur Übertragung von Analysefähigkeiten auf Fallbeispiele und eigenes inszeniertes szenisches Material • Fähigkeit, dramaturgisches Feedback aufzunehmen, einzuordnen und umzusetzen • Fähigkeit, effektive und künstlerisch überzeugende Szenen zu entwickeln und zu überarbeiten • Vertiefung der Kenntnis des Film- und TV-Markt 				
Inhalte	Die Studierenden erweitern ihr Verständnis von Dramaturgie, indem sie sich mit klassischen und innovativen Dramaturgiemodellen auseinandersetzen und diese auf eigenes szenisches Material anwenden. Ein besonderer Fokus liegt auf der Gestaltung von Szenen, die auf Spielbarkeit überprüft und in ihrer inszenierten Form erlebt und analysiert werden. Ein weiterer Schwerpunkt liegt in diesem Semester auf dem Erlernen, Durchführen und Anwenden von Recherche für die fiktionale Arbeit. In dem intensiven Rechercheprojekt verfolgen die Studierenden das Ziel, ihr individuelles Thema komplex und tiefgehend aufzubereiten, um daraus glaubwürdige und relevante Stoffe zu entwickeln. Fallbeispiele und weitere Begegnungen mit Film- und Medienschaffenden stellen einen aktiven Bezug zur Branche her.				
Lehrformen	Seminare, Projektarbeit				
Prüfungstyp	Modulgesamtprüfung				
Prüfungsformen und Voraussetzungen für die Vergabe von Leistungspunkten	Benotete Modulprüfung: <ul style="list-style-type: none"> • Arbeitsprobe: Recherchedossier (5–10 Seiten) 				
Studienleistungen	Aktive Teilnahme, Arbeitsprobe				
Modulverantwortung	Prof. Magnus Vattrodt				
Lehrende	Prof. Magnus Vattrodt, Robert Schaefer, Britta Honigmann, Florian Strebin, Keith Cunningham, Roland Zag, Ira Tondowski, Peter Wittenberg, Jan Berning, Tom Abrams, Axel Melzner, Christof Düro				
Vorbereitung (Literaturangaben etc.) und sonstige Informationen	Literaturangaben und zusätzliche Informationen werden zu Semester- oder Veranstaltungsbeginn bekannt gegeben.				

Modul	Fachschwerpunkt Drehbuch IV				
Verwendbarkeit des Moduls	Pflichtmodul	<input checked="" type="checkbox"/> DB	<input type="checkbox"/> FR	<input type="checkbox"/> KP	<input type="checkbox"/> KA
		<input type="checkbox"/> ED	<input type="checkbox"/> VFX	<input type="checkbox"/> SZB	
Modulbestandteile	Lehrveranstaltungen (Lehrformen)		Kontaktzeit in Zeitstunden	Selbststudium in Zeitstunden	
	Genre 2		25	35	
	Pitch-Training 2		25	35	
	Serielles Erzählen		15	75	
	Genre 3		10	20	
	Pitch-Training 3		20	100	
	Neue Medien: Games		10	20	
	Branche 4		10	20	
	Branche 5		10	20	
Gesamtworkload	450				
ECTS-Punkte	15				
Studiensemester	5. und 6. Semester				
Dauer des Moduls	2 Semester				
Häufigkeit des Angebots	2-jährlich				
Teilnahmevoraussetzungen	Keine				
Qualifikationsziele/ Lernergebnisse/ Kompetenzen	<ul style="list-style-type: none"> • Fähigkeit, künstlerische Arbeiten überzeugend und unterhaltsam zu präsentieren • Kenntnis unterschiedlicher Genres in Film und TV • Theoretische Kenntnis der (medialen) Formate Serie und Games • Fähigkeit, diese Kenntnisse praktisch umzusetzen • Erste Begegnung mit dem Serien- und Games-Markt 				
Inhalte	<p>Im Mittelpunkt dieses Moduls stehen die dramaturgischen Paradigmen verschiedener Genres und Formate. Neben dem Erlernen von Genretheorien, befassen sich die Studierenden mit Blick auf die Digitalisierung des Film- und TV-Marktes mit seriellem Erzählen und Games.</p> <p>Ein weiterer Schwerpunkt liegt auf dem Erlernen, die eigenen Stoffe vor einem Publikum präsentieren zu können. Zudem werden die Studierenden darin unterstützt, mit Blick auf die Zeit nach dem Studium und ihre selbstständige Arbeit und sich als Drehbuchautor*in auf dem Medienmarkt zu verorten.</p>				
Lehrformen	Seminare, Übungen				
Prüfungstyp	Modulgesamtprüfung				
Prüfungsformen und Voraussetzungen für die Vergabe von Leistungspunkten	Benotete Modulprüfung: <ul style="list-style-type: none"> • Arbeitsprobe: Pitchpapier (1–2 Seiten) 				
Studienleistungen	Aktive Teilnahme, Arbeitsprobe				
Modulverantwortung	Prof. Magnus Vattrodt				
Lehrende	Prof. Magnus Vattrodt, N. N.				
Vorbereitung (Literaturangaben etc.) und sonstige Informationen	Literaturangaben und zusätzliche Informationen werden zu Semester- oder Veranstaltungsbeginn bekannt gegeben.				

Modul	Fachschwerpunkt Regie I				
Verwendbarkeit des Moduls	Pflichtmodul	<input type="checkbox"/> DB <input type="checkbox"/> ED	<input checked="" type="checkbox"/> FR <input type="checkbox"/> VFX	<input type="checkbox"/> KP <input type="checkbox"/> SZB	<input type="checkbox"/> KA
Modulbestandteile	Lehrveranstaltungen (Lehrformen)		Kontaktzeit in Zeitstunden	Selbststudium in Zeitstunden	
	Grundlagen Regie 1				
	Dramaturgie 1		10	20	
	Kurzfilm-Kunst		10	20	
	Schauspielarbeit 1		15	15	
	Produktion, Szenenbild, VFX		15	15	
	Miniplot		30	30	
Stoffentwicklung im Team		25	35		
Regiearbeit 1					
Theorie		15	15		
Praxis: Figur und Szene		20	10		
Dokumentarisches Arbeiten 1					
Theorie		15	15		
Praxis		15	15		
Gesamtworkload	360				
ECTS-Punkte	12				
Studiensemester	1. Semester				
Dauer des Moduls	1 Semester				
Häufigkeit des Angebots	2-jährlich				
Teilnahmevoraussetzungen	Keine				
Qualifikationsziele/ Lernergebnisse/ Kompetenzen	<ul style="list-style-type: none"> • Grundkenntnisse der filmischen Gewerke und ihrer Aufgabengebiete • Grundlegende Kompetenzen in der dokumentarischen Praxis (Recherche) • Grundlegende Kompetenzen in der Teamarbeit, mit einer Vertiefung in der Zusammenarbeit mit den Autor*innen • Grundlegende Kenntnis der verschiedenen Arbeitstechniken von Schauspieler*innen • Grundlegende Kompetenzen in der Recherche und im Schreiben von Konzepttexten 				
Inhalte	<p>Die Studierenden erarbeiten sich in einer Reihe von Theorie- und Praxisseminaren relevante Grundlagenkenntnisse der Regie. Sie analysieren in einzelnen Seminaren alle Aspekte der Filmherstellung vom Konzept bis zum Schnitt und erwerben ein grundlegendes Verständnis für alle Gewerke, mit denen die Regie zusammenarbeitet. Durch die gemeinsame Exkursion mit dem Drehbuch-Department wird insbesondere diese Zusammenarbeit in der Stoffentwicklungsphase geschult.</p> <p>Sie setzen sich mit der Schauspielarbeit auseinander und erfahren durch eigenes Schauspiel und dessen Reflexion die wichtigsten Aspekte dieser kreativen Arbeit.</p> <p>In praktischen Übungen lernen sie, welche Relevanz Recherche für die dokumentarische Konzeptarbeit hat, und lernen, ihre Ideen schriftlich niederzulegen.</p>				
Lehrformen	Seminare, Übungen, Projektarbeit, Selbststudium				
Prüfungstyp	Modulgesamtprüfung				
Prüfungsformen und Voraussetzungen für die Vergabe von Leistungspunkten	Benotete Modulprüfung: <ul style="list-style-type: none"> • Arbeitsprobe (2 Drehtage) 				
Studienleistungen	Aktive Teilnahme, Präsentation, Recherche, Arbeitsprobe				
Modulverantwortung	Prof. Ruth Olshan, Prof. Katalin Gödrös				
Lehrende	Prof. Ruth Olshan, Prof. Katalin Gödrös, Prof. Uli Hanisch, Prof. Peter Herrmann, Prof. Rolf Mütze, Daniel Bickermann, Alexander Daus, Elmar Freels, Julia Grünewald, Felix Hassenfratz, Karin Kaci, Corinna Nilson , Ira Tondowski				
Vorbereitung (Literaturangaben etc.) und sonstige Informationen	Literaturangaben, zu sichtende Filme und zusätzliche Informationen werden zu Semester- oder Veranstaltungsbeginn bekannt gegeben.				

Modul	Fachschwerpunkt Regie II
Verwendbarkeit des Moduls	Pflichtmodul <input type="checkbox"/> DB <input checked="" type="checkbox"/> FR <input type="checkbox"/> KP <input type="checkbox"/> KA <input type="checkbox"/> ED <input type="checkbox"/> VFX <input type="checkbox"/> SZB
Modulbestandteile	Lehrveranstaltungen (Lehrformen) Kontaktzeit in Zeitstunden Selbststudium in Zeitstunden
	Grundlagen Regie 2
	Filmmusik 10 5
	Erzählen in vier Bildern 15 15
	Regiearbeit 2
Szenen- und Dialoggestaltung 15 7,5	
Figurenentwicklung 15 7,5	
Schreibprojekt 2 25 125	
Dokumentarisches Arbeiten 2	
Konzeptarbeit (dokumentarisch / fiktional)	
Gesamtworkload	240
ECTS-Punkte	8
Studiensemester	2. Semester
Dauer des Moduls	1 Semester
Häufigkeit des Angebots	2-jährlich
Teilnahmevoraussetzungen	Keine
Qualifikationsziele/ Lernergebnisse/ Kompetenzen	<ul style="list-style-type: none"> • Verständnis der Möglichkeiten und Notwendigkeiten des filmischen Erzählens durch die Theorie der Auflösung und die praktische Anwendung derselben • Praktische Grundkenntnisse in die Arbeitsweisen der Schauspieler*innen • Theoretische und praktische Grundkenntnisse der Konzeptarbeit (dokumentarisch, hybrid und fiktional, inhaltliche und visuelle Konzepte erstellen, Konzepte mündlich und schriftlich vermitteln) • Anfertigen von Exposés und Treatments • Kenntnis von Recherchemethoden, Fähigkeit zur Anwendung der Recherche auf fiktionale und dokumentarische Arbeit
Inhalte	<p>Schwerpunkt im 2. Semester ist die weiterführende Auseinandersetzung mit der Konzeptarbeit, durch die Analyse schriftlicher Entwürfe durch die Diskussion und Stellungnahme zu den Skripten der Mitstudierenden bis hin zur Umsetzung in Teamarbeit.</p> <p>Hierzu zählen der Visualisierungsprozess mit dem Kamera-Department und Inszenierungsansätze in kleineren Übungen mit Schauspieler*innen. Die Suche nach den eigenen künstlerischen Ideen erfolgt in Eigenarbeit, aber auch in Zusammenarbeit mit den Teamkolleg*innen. Alles Erlernete wird praktisch angewendet. Der Prozess wird unterstützt durch den Austausch mit älteren Studierenden.</p> <p>In der dokumentarischen Arbeit wird anhand der filmischen Arbeiten von verschiedensten Dokumentarfilmer*innen überprüft und verglichen, was einen guten Dokumentarfilm ausmacht, welche Genres es gibt und welche Arbeitsschritte notwendig sind. In der praktischen Umsetzung werden ausgehend vom Rechercheprozess über die Schreibearbeit bis zur schriftlichen Fixierung der filmischen Ideen alle wesentlichen Schritte erprobt und anschließend präsentiert.</p>
Lehrformen	Seminare, Übungen, Projektarbeit
Prüfungstyp	Modulgesamtprüfung
Prüfungsformen und Voraussetzungen für die Vergabe von Leistungspunkten	Benotete Modulprüfung: <ul style="list-style-type: none"> • Arbeitsprobe (Kurzfilm, max. 10 Minuten)
Studienleistungen	Aktive Teilnahme, Arbeitsproben
Modulverantwortung	Prof. Ruth Olshan, Prof. Katalin Gödrös
Lehrende	Prof. Ruth Olshan, Prof. Katalin Gödrös, Alasdair Reid, Michael Koch, Felix Hassenfratz, Karin Kaci, Julia Willmann, Ira Tondowski, Dr. Cornelia Ackers, Alexander Daus, Andreas Gäßler, Jonas Heicks, Katrin Merkel, Sonja Paetz, Sandra Schröder, Marcus Seibert, Ben von Rönne
Vorbereitung (Literaturangaben etc.) und sonstige Informationen	Literaturangaben, zu sichtende Filme und zusätzliche Informationen werden zu Semester- oder Veranstaltungsbeginn bekannt gegeben

Modul	Fachschwerpunkt Regie III		
Verwendbarkeit des Moduls	Pflichtmodul <input type="checkbox"/> DB <input checked="" type="checkbox"/> FR <input type="checkbox"/> KP <input type="checkbox"/> KA <input type="checkbox"/> ED <input type="checkbox"/> VFX <input type="checkbox"/> SZB		
Modulbestandteile	Lehrveranstaltungen (Lehrformen)	Kontaktzeit in Zeitstunden	Selbststudium in Zeitstunden
	Differenzierung Regie 1		
	The Hero's Journey	15	15
	Authentische Inszenierung	20	40
	Regiearbeit 3		
	Bild und Raum im Erzählkino	15	15
	Casting und Schauspielerarbeit	20	10
	Dokumentarisches Arbeiten 3		
	Exkursion DOK Leipzig	20	10
	Das Interview	15	15
Differenzierung Regie 2			
Schnitt für Regie	15	15	
Reflexionen zur Halbzeit und Krisenmanagement	10	20	
Lichtgestaltung 2	50	40	
Regiearbeit 4			
Authentische Inszenierung	20	40	
Dokumentarisches Arbeiten 4			
Konzeptarbeit / Praxis	15	15	
Gesamtworkload	450		
ECTS-Punkte	15		
Studiensemester	3. und 4. Semester		
Dauer des Moduls	2 Semester		
Häufigkeit des Angebots	2-jährlich		
Teilnahmevoraussetzungen	Keine		
Qualifikationsziele/ Lernergebnisse/ Kompetenzen	<ul style="list-style-type: none"> • Theoretische Kenntnisse der Dramaturgischen Methoden • Erkennen der Relevanz von Genre- und Genderspekten im Hinblick auf die eigenen Stoffe • Fundierte Kenntnisse in der dokumentarischen Konzeptarbeit (Schreiben, Format bedienen, Recherchertools nutzen) • Entwickeln von Skripten und Pitches im Hinblick auf Branchenvertreter*innen als Adressat*innen • Planen, arrangieren und durchführen von Castings • Kommunikation, Ideentransfer in der Arbeit mit Schauspieler*innen • Analyse der eigenen Teamarbeit und Teamführung • Praktische Kenntnis professioneller Lichtgestaltung 		
Inhalte	<p>Im 2. Jahr werden in Theorie und Praxisseminaren die Themen des ersten Jahres vertieft und die erworbenen Fähigkeiten werden routiniert angewendet und erweitert.</p> <p>In der fiktionalen Stoffentwicklung lernen die Studierenden, auch Genre- und Genderspekte in den Arbeitsprozess zu integrieren. In der dokumentarischen Recherche werden sie darin angeleitet, ihre filmischen Ideen präziser zu fixieren und zugleich die Erwartungen einer professionellen Leserschaft zu berücksichtigen. Die Betrachtung der Ergebnisse erlaubt zudem die Reflexion der eigenen Schreibtechnik.</p> <p>Der Prozess des Castings wird vorgestellt und die Studierenden lernen ein eigenes Castingkonzept zu formulieren und umzusetzen. Dabei stehen die Kommunikation mit den Schauspieler*innen im Zentrum sowie die Antizipation der möglichen Arbeitsschritte und deren Anwendung.</p> <p>Auch die Kommunikation im Team wird anhand von eigenen Arbeiten und Erfahrungen analysiert und reflektiert und Arbeitsmethoden werden vermittelt und in der Praxis angewandt.</p> <p>Das Thema Lichtgestaltung bekommt in diesem Studienjahr viel Raum im Rahmen einer komplexen praktischen Übung. Die Studierenden lernen gemeinsam mit den Kamerastudierenden, welchen Einfluss die jeweilige Lichtstimmung und die gesamte Lichtgestaltung auf die filmische Erzählung hat. Bedeutung, Wirkungsweise und Handhabung werden analysiert und praktisch eingeübt.</p>		
Lehrformen	Exkursion, Seminare, Übungen		
Prüfungstyp	Gewichtete Modulteilprüfung		
Prüfungsformen und Voraussetzungen für die Vergabe von Leistungspunkten	Benotete Modulprüfung: Arbeitsproben <ul style="list-style-type: none"> • Dokumentarische Übung (Konzeptpapier von 3–4 Seiten) • filmische Übung (max. 10 Minuten Film) 		
Studienleistungen	Aktive Teilnahme, Arbeitsprobe, Präsentation		
Modulverantwortung	Prof. Ruth Olshan, Prof. Katalin Gödrös		

Lehrende	Prof. Ruth Olshan, Prof. Katalin Gödrös, Prof. Jutta Pohlmann, Keith Cunningham, Hanna Doose, Christian Becker, Manuel Hendry, Daniel Abma, Sophie Molitoris, Sabine Schwedhelm, Marie Kaub
Vorbereitung (Literaturangaben etc.) und sonstige Informationen	Literaturangaben, zu sichtende Filme und zusätzliche Informationen werden zu Semester- oder Veranstaltungsbeginn bekannt gegeben.

Modul	Fachschwerpunkt Regie IV				
Verwendbarkeit des Moduls	Pflichtmodul	<input type="checkbox"/> DB <input type="checkbox"/> ED	<input checked="" type="checkbox"/> FR <input type="checkbox"/> VFX	<input type="checkbox"/> KP <input type="checkbox"/> SZB	<input type="checkbox"/> KA
Modulbestandteile	Lehrveranstaltungen (Lehrformen)		Kontaktzeit in Zeitstunden	Selbststudium in Zeitstunden	
	Differenzierung Regie 3				
	Recht, Kinderfilm, Präsentation und Pitch-training		20	10	
	Regiearbeit 5				
	Konzeptarbeit (jahrgangsübergreifend) Praxis (u. a. Casting-/Schauspielarbeit)		20 15	40 15	
Dokumentarisches Arbeiten 5					
Trailer, Arbeiten mit Laien Dokumentarisch-narratives Denken und Planen		10 20	20 40		
Gesamtworkload	210				
ECTS-Punkte	7				
Studiensemester	5. Semester				
Dauer des Moduls	1 Semester				
Häufigkeit des Angebots	2-jährlich				
Teilnahmevoraussetzungen	Keine				
Qualifikationsziele/ Lernergebnisse/ Kompetenzen	<ul style="list-style-type: none"> • Anfertigung von filmischen Konzepten und mehreren Stoffen zeitgleich, (inklusive Moods für Bildgestaltung, Cast und Sound) in Zusammenarbeit mit den Drehbuchautor*innen und Produzent*innen • Planen und verschriftlichen von dokumentarischen Konzepten • Präsentieren bzw. Pitchen von zuvor entwickelten Stoffen • Entwerfen eines eigenen Trailerkonzepts • Einordnung eigener Filmprojekte in den rechtlichen Rahmen • Theoretischer Background für das Arbeiten mit Kindern und Laien 				
Inhalte	<p>Im 5. Semester spezialisieren und professionalisieren die Studierenden ihre Kompetenzen in ausgewählten Themenbereichen. Die Konzeptarbeit – sowohl im dokumentarischen als auch im fiktionalen Bereich – tritt in eine neue Phase, in der die schriftlich niedergelegten Projektideen an professionellen Maßstäben gemessen werden. Die Präsentation der Projektideen sowohl schriftlich als auch in der mündlichen Präsentation und im Pitch müssen nun selbstständig kreiert, strukturiert und durchgeführt werden. Begleitet wird der Prozess von Tutorien und diversen Feedbackrunden. Diese Struktur bereitet die Studierenden auf die Zeit nach dem Studium vor.</p> <p>Weitere Themen sind die Herstellung von Trailern, professionellen Pitches und die Arbeit mit Kindern und Laien samt rechtlichen Besonderheiten. Zudem vertiefen die Studierenden ihre Kompetenzen in den Gebieten der Bildgestaltung im Sound oder auch beim Casting in Hinblick auf ihr Abschlussprojekt.</p>				
Lehrformen	Seminare, Übungen				
Prüfungstyp	Modulgesamtprüfung				
Prüfungsformen und Voraussetzungen für die Vergabe von Leistungspunkten	Benotete Modulprüfung: Arbeitsprobe <ul style="list-style-type: none"> • Kurzfilm (max. 20 Minuten Film) oder <ul style="list-style-type: none"> • Pitchmaterialien (max. 10 Seiten) 				
Studienleistungen	Aktive Teilnahme, Arbeitsprobe				
Modulverantwortung	Prof. Ruth Olshan, Prof. Katalin Gödrös				
Lehrende	Prof. Ruth Olshan, Prof. Katalin Gödrös, Alasdair Reid, Dr. Angelika Huber, N. N				
Vorbereitung (Literaturangaben etc.) und sonstige Informationen	Literaturangaben, zu sichtende Filme und zusätzliche Informationen werden zu Semester- oder Veranstaltungsbeginn bekannt gegeben.				

Modul	Fachschwerpunkt Kreativ Produzieren I				
Verwendbarkeit des Moduls	Pflichtmodul	<input type="checkbox"/> DB <input type="checkbox"/> ED	<input type="checkbox"/> FR <input type="checkbox"/> VFX	<input checked="" type="checkbox"/> KP <input type="checkbox"/> SZB	<input type="checkbox"/> KA
Modulbestandteile	Lehrveranstaltungen (Lehrformen)		Kontaktzeit in Zeitstunden		Selbststudium in Zeitstunden
	Dramaturgie 1		10		20
	Kurzfilm-Kunst		10		20
	Drehbuchformate		10		20
	Kurzfilmdramaturgie		10		20
	Miniplot		30		30
	Figur und Szene		20		10
	Stoffentwicklung im Team		25		35
	Kreativ Produzieren 1		25		65
Gesamtworkload	360				
ECTS-Punkte	12				
Studiensemester	1. Semester				
Dauer des Moduls	1 Semester				
Häufigkeit des Angebots	2-jährlich				
Teilnahmevoraussetzungen	Keine				
Qualifikationsziele/ Lernergebnisse/ Kompetenzen	<ul style="list-style-type: none"> • Umfassender Überblick über die Entstehungsphasen eines Filmprojekts und die Funktionen der daran beteiligten Gewerke sowie Verständnis der Zusammenhänge filmischer Gewerke • Aneignung und Präsentation produktionsrelevanter Daten aktueller Produktionen • Grundständige Kenntnisse der Dramaturgie, des filmischen Erzählens und der dramaturgischen Umsetzung von Stoffideen • Verständnis für kollaborativen Arbeitsstil in der Stoffentwicklung • Befähigung zur Entwicklung eigener Stoffideen • Befähigung zur Beurteilung von Stoffen und Drehbüchern sowie zur Drehbuchanalyse unter künstlerischen und produktionsellen Aspekten sowie auf zeitliche und wirtschaftliche Machbarkeit 				
Inhalte	<p>Das Modul vermittelt erste Grundlagen der Dramaturgie und von der Produktion in der Filmherstellung für Kurz- und Langfilme. Die Studierenden beschäftigen sich sowohl mit ihren Aufgaben und ihrer Rolle im Produktionsprozess als auch verschiedene Aspekte des dramaturgischen Schreibens.</p> <p>Die Studierenden analysieren aktuelle deutsche Filmprojekte auf Basis des Drehbuchs, erstellen Lektorate und lernen exemplarische Entstehungsgeschichten realisierter Filme anhand von Case Studies kennen.</p> <p>Zu den Lehrveranstaltungen gehören Übungen zum aktiven Zuhören, allgemeine Improvisationstechniken sowie das Trainieren von Kritikbereitschaft und Techniken zur Vermeidung von Blockaden. Es werden Grundbegriffe dramaturgischen Denkens erlernt. Ein weiterer Schwerpunkt liegt auf dem kooperativen Arbeiten, das für die Filmpraxis unerlässlich ist.</p>				
Lehrformen	Seminare, Übungen, Projektarbeit				
Prüfungstyp	Modulgesamtprüfung				
Prüfungsformen und Voraussetzungen für die Vergabe von Leistungspunkten	Benotete Modulprüfung: <ul style="list-style-type: none"> • Arbeitsprobe (Lektorat, 5 Seiten) 				
Studienleistungen	Aktive Teilnahme, Arbeitsproben				
Modulverantwortung	Prof. Peter Herrmann				
Lehrende	Prof. Peter Herrmann, Prof. Katalin Gödrös, Daniel Bickermann, Alexander Daus, Elmar Freels, Julia Grünwald, Felix Hassenfratz, Karin Kaci, Alex Melzener				
Vorbereitung (Literaturangaben etc.) und sonstige Informationen	Literaturangaben und zusätzliche Informationen werden zu Semester- oder Veranstaltungsbeginn bekannt gegeben.				

Modul	Fachschwerpunkt Kreativ Produzieren II				
Verwendbarkeit des Moduls	Pflichtmodul	<input type="checkbox"/> DB <input type="checkbox"/> ED	<input type="checkbox"/> FR <input type="checkbox"/> VFX	<input checked="" type="checkbox"/> KP <input type="checkbox"/> SZB	<input type="checkbox"/> KA
Modulbestandteile	Lehrveranstaltungen (Lehrformen)		Kontaktzeit in Zeitstunden		Selbststudium in Zeitstunden
	Unternehmerische Grundlagen 1		10		5
	Filmmusik		10		5
	Figurenentwicklung		15		15
	Szenen- und Dialoggestaltung		15		15
	Schreibprojekt 2		25		125
	Kreativ Produzieren 2		15		15
Gesamtworkload	270				
ECTS-Punkte	9				
Studiensemester	2. Semester				
Dauer des Moduls	1 Semester				
Häufigkeit des Angebots	2-jährlich				
Teilnahmevoraussetzungen	Keine				
Qualifikationsziele/ Lernergebnisse/ Kompetenzen	<ul style="list-style-type: none"> • Grundlagen der Figurenentwicklung, der Herausarbeitung klarer Handlungsstränge und der emotionalen Zuschauerbindung • Befähigung zur Anwendung dramaturgischer Theorien und Modelle sowie deren Vokabular • Befähigung zur Reflexion des eigenen Standpunkts im Stoffentwicklungsprozess • Grundkenntnisse des Rollenverständnisses als kreative*r Produzent*in im kollaborativen Prozess der Filmherstellung • Kenntnisse über das Aufstellen von Drehplänen und Kalkulationen für Filmprojekte • Befähigung zur Planung und Organisation eines basalen Produktionsworkflows und zur Durchführung einer Filmproduktion 				
Inhalte	<p>In Seminaren und Übungen lernen die Studierenden zudem die Prinzipien der Kalkulation und Budgetierung von Filmprojekten kennen. In der Analyse aktueller Filmen und Serien erproben sie Tools zur Beurteilung und Einordnung.</p> <p>Auf der Grundlage gemeinsamer Seminare und Übungen mit dem Fachschwerpunkt Drehbuch erarbeiten die Studierenden eigene 25-minütige fiktionale Drehbücher.</p>				
Lehrformen	Seminare, Übungen, Projektarbeit				
Prüfungstyp	Modulteilprüfung (gewichtet)				
Prüfungsformen und Voraussetzungen für die Vergabe von Leistungspunkten	Benotete Modulprüfung: <ul style="list-style-type: none"> • Arbeitsprobe (Drehbuch für einen 25-minütigen Spielfilm) • Referat 				
Studienleistungen	Aktive Teilnahme, Arbeitsproben, Referat				
Modulverantwortung	Prof. Peter Herrmann				
Lehrende	Prof. Peter Herrmann, Katharina Walther, Martin Todsharow, Felix Hassenfratz, Karin Kaci, Julia Willmann, Ira Tondowski, Dr. Cornelia Ackers, Alexander Daus, Andreas Gäßler, Felix Hassenfratz, Jonas Heicks, Katrin Merkel, Sonja Paetz, Sandra Schröder, Marcus Seibert, Ben von Rönne				
Vorbereitung (Literaturangaben etc.) und sonstige Informationen	Literaturangaben und zusätzliche Informationen werden zu Semester- oder Veranstaltungsbeginn bekannt gegeben.				

Modul	Fachschwerpunkt Kreativ Produzieren III				
Verwendbarkeit des Moduls	Pflichtmodul	<input type="checkbox"/> DB <input type="checkbox"/> ED	<input type="checkbox"/> FR <input type="checkbox"/> VFX	<input checked="" type="checkbox"/> KP <input type="checkbox"/> SZB	<input type="checkbox"/> KA
Modulbestandteile	Lehrveranstaltungen (Lehrformen)		Kontaktzeit in Zeitstunden	Selbststudium in Zeitstunden	
	Film und Recht 1		15	15	
	Medien und Markt 1		10	20	
	Unternehmerische Grundlagen 2		15	15	
	Kreativ Produzieren 3		20	40	
	Filmherstellung		30	30	
	Medien und Markt 2		30	30	
	Stoffentwicklung KP		20	10	
	Unternehmerisches Denken (Grundlagen 3)		15	15	
	Kreativ Produzieren 4		25	35	
	Recht		30	30	
Gesamtworkload	450				
ECTS-Punkte	15				
Studiensemester	3. und 4. Semester				
Dauer des Moduls	2 Semester				
Häufigkeit des Angebots	2-jährlich				
Teilnahmevoraussetzungen	Keine				
Qualifikationsziele/ Lernergebnisse/ Kompetenzen	<ul style="list-style-type: none"> • Befähigung zur Überprüfung von Ideen für Filme und Formate auf ihre Marktfähigkeit und zur gezielten Entwicklung medialer Formate und Projekte für spezifische Märkte • Überblickswissen zu nationalem Medienmarkt und aktuellen audiovisuellen Formaten • Grundlegende Kenntnisse des Medienrechts (inklusive Urheberrecht) und der Vertragsgestaltung bei der Produktion audiovisueller Werke • Erwerb der Fähigkeit zur Analyse verschiedener Vertragsformen (Entwicklungs-, Drehbuch-, Produktions- und Auswertungsverträge) und zur Entwicklung praktischer Handlungsstrategien basierend auf den Ergebnissen der Vertragsanalyse • Befähigung zum Führen von Vertragsverhandlungen • Erweiterte Kenntnisse über die Finanzierungsmöglichkeiten für Film- und TV-Produktionen • Erweiterte Kenntnisse der grundlegenden Strukturen wirtschaftlichen Handelns • Vertieftes Verständnis für die Position des*der Unternehmers*in 				
Inhalte	Das Modul möchte den angehenden Produzent*innen die Fähigkeit vermitteln, den Prozess der Filmentstehung strategisch zu begreifen. In Seminaren und Übungen befassen sich die Studierenden mit produzentischen Realisierungsstrategien durch eine Auseinandersetzung mit Rechtspositionen, Filmrecht und analysieren von Vertragsformen. Darüber hinaus erarbeiten sie sich erweiterte Kenntnisse in Finanzierungsstrukturen und unternehmerischen Handelns. Die Kernaufgabe der Produzent*innen, Stofffindung und Stoffentwicklung, wird weiter vertieft und die Präsentation realisierter Stoffe analysiert und geübt.				
Lehrformen	Seminare, Übungen				
Prüfungstyp	Modulteilprüfung (gewichtet)				
Prüfungsformen und Voraussetzungen für die Vergabe von Leistungspunkten	Benotete Modulprüfung: <ul style="list-style-type: none"> • Klausur (90 Minuten) • Arbeitsprobe 				
Studienleistungen	Aktive Teilnahme, Arbeitsproben, Klausur				
Modulverantwortung	Prof. Peter Herrmann				
Lehrende	Prof. Peter Herrmann, Norbert Klingner, Katharina Walther, Herbert Linkesch, Yana Höhnerbach, Benjamin F. Wieg, Tobias Palmer				
Vorbereitung (Literaturangaben etc.) und sonstige Informationen	Literaturangaben und zusätzliche Informationen werden zu Semester- oder Veranstaltungsbeginn bekannt gegeben.				

Modul	Fachschwerpunkt Kreativ Produzieren IV		
Verwendbarkeit des Moduls	Pflichtmodul	<input type="checkbox"/> DB <input type="checkbox"/> ED	<input type="checkbox"/> FR <input type="checkbox"/> VFX
		<input checked="" type="checkbox"/> KP <input type="checkbox"/> SZB	<input type="checkbox"/> KA
Modulbestandteile	Lehrveranstaltungen (Lehrformen)	Kontaktzeit in Zeitstunden	Selbststudium in Zeitstunden
	Medien und Markt 3	40	50
	Kreativ Produzieren 5	20	40
	Unternehmerische Grundlagen 3	15	15
	Film und Recht 2	15	15
	Medien und Markt 4	15	15
	Kreativ Produzieren 6	20	10
Gesamtworkload	270		
ECTS-Punkte	9		
Studiensemester	5. und 6. Semester		
Dauer des Moduls	2 Semester		
Häufigkeit des Angebots	2-jährlich		
Teilnahmevoraussetzungen	Keine		
Qualifikationsziele/ Lernergebnisse/ Kompetenzen	<ul style="list-style-type: none"> • Erwerb eines umfassenden Verständnisses für die nationalen und internationalen Medienmärkte • Erweitertes Verständnis der Aufgaben des*der Produzenten*in als unternehmerisch handelnde*r Projektverantwortliche*r bei Akquisition, Finanzierung und Verkauf von Projekten • Fundierte Kenntnisse der wirtschaftlichen und rechtlichen Strukturen in der Auswertung von Filmen und Formaten sowie alternativer Produktions- und Vertriebsmethoden • Vertiefte Kenntnisse der Filmfinanzierung (öffentlich-rechtliche und private Finanzierungsquellen auf der regionalen, der bundes- und der europäischen Ebene) • Ausgeprägte Kenntnisse der Prinzipien der Firmenbuchführung und Bilanzierung • Vertiefung und Zusammenführung aller bisher im Fachstudium erlernten Kompetenzen in der Produktion von Medienprojekten • Weiterentwicklung des eigenen Profils und der künstlerischen Identität als kreative*r Produzent*in 		
Inhalte	<p>Das Modul verfeinert das Instrumentarium des*der Produzent*innen bei der Stofffindung und Stoffentwicklung im Bezug zum Markt und zum eigenen Profil. Sie erarbeiten marktfähige Präsentationen von Konzepten, Drehbüchern und Projekten.</p> <p>Das Modul vertieft die Kenntnisse der Studierenden im Aufgabenbereich des*der unternehmerisch handelnden Projektverantwortlichen. Bearbeitet werden neben den Wertschöpfungsketten von Filmen und anderen Formaten das Projektmarketing sowie alternative Produktions- und Vertriebsmethoden. Sie analysieren die nationalen und internationalen Märkte für Filme und audiovisuelle Formate und erweitern ihr Verständnis der Aufgaben des*der Produzent*in bei der Akquisition, der Finanzierung und dem Verkauf von Projekten.</p> <p>Im 6. Semester entwickeln die Studierenden marktfähiger Projekten für das eigene Portfolio auf der Basis von bestehenden Werken.</p>		
Lehrformen	Seminare, Übungen		
Prüfungstyp	Modulgesamtprüfung		
Prüfungsformen und Voraussetzungen für die Vergabe von Leistungspunkten	Benotete Modulprüfung: <ul style="list-style-type: none"> • Klausur (90 Minuten) 		
Studienleistungen	Aktive Teilnahme, Arbeitsproben, Klausur		
Modulverantwortung	Prof. Peter Herrmann		
Lehrende	Prof. Peter Herrmann, N. N.		
Vorbereitung (Literaturangaben etc.) und sonstige Informationen	Literaturangaben und zusätzliche Informationen werden zu Semester- oder Veranstaltungsbeginn bekannt gegeben.		

Modul	Fachschwerpunkt Kamera I			
Verwendbarkeit des Moduls	Pflichtmodul	<input type="checkbox"/> DB <input type="checkbox"/> ED	<input type="checkbox"/> FR <input type="checkbox"/> VFX	<input type="checkbox"/> KP <input type="checkbox"/> SZB <input checked="" type="checkbox"/> KA
Modulbestandteile	Lehrveranstaltungen (Lehrformen)		Kontaktzeit in Zeitstunden	Selbststudium in Zeitstunden
	Grundlagen Lichttechnik		20	40
	Grundlagen Kamera I		30	30
	Einführung Bildgestaltung: Kadrage		45	45
	VFX 1		50	100
Gesamtworkload	360			
ECTS-Punkte	12			
Studiensemester	1. Semester			
Dauer des Moduls	1 Semester			
Häufigkeit des Angebots	2-jährlich			
Teilnahmevoraussetzungen	Keine			
Qualifikationsziele/ Lernergebnisse/ Kompetenzen	<ul style="list-style-type: none"> • Anwendung von elementaren Kenntnissen in Lichttechnik, Optik, Belichtung, Bildaufnahmeformaten und Kadrage in angeleiteten Projekten • Berücksichtigung von technischen Bedingungen bei der Umsetzung von gestalterischen Ideen • Vermittlung von gestalterischen Ideen in einem kleinen Team • Grundlegende Präsentationskompetenzen eigener künstlerischen Arbeiten vor einem Fachpublikum • Grundlegenden Kommunikation der arbeitsteiligen Teamarbeit für den non-fiktionalen Film 			
Inhalte	<p>Im Modul Fachschwerpunkt Kamera I eignen sich die Studierenden relevante technische Grundlagenkenntnisse aus dem Themenbereich Kamera/ Bildgestaltung an. So üben sie sich in der Anwendung von lichttechnischen Geräten, errechnen Belastungsgrenzen für Stromkreise und erlernen die korrekte Verwendung von Geräten.</p> <p>Darüber hinaus setzen sie sich praxisorientiert mit den Themen Optik, Belichtung, Bildaufnahmeformate und Bildgestaltung auseinander.</p> <p>Im Rahmen der Übung VFX 1, die mit dem Fachschwerpunkt VFX & Animation durchgeführt wird, werden die bis dahin erworbenen Kenntnisse und Fertigkeiten von den Studierenden in arbeitsteiligen Teams angewendet. Während der Postproduktionsphase erhalten sie zudem eine Einführung in Grading und digitale Postproduktionsworkflows. Zum Abschluss üben sie die Projektpräsentation vor einem fachkundigen Publikum.</p>			
Lehrformen	Seminare, Übungen			
Prüfungstyp	Kumulative Modulteilprüfungen			
Prüfungsformen und Voraussetzungen für die Vergabe von Leistungspunkten	Benotete Modulprüfung: für Grundlagen Lichttechnik, Grundlagen Kamera: <ul style="list-style-type: none"> • Klausur für Kadrage: <ul style="list-style-type: none"> • Arbeitsprobe für VFX I: <ul style="list-style-type: none"> • Arbeitsprobe 			
Studienleistungen	Aktive Teilnahme, Klausur, Arbeitsproben			
Modulverantwortung	Prof. Jutta Pohlmann, Prof. Hajo Schomerus			
Lehrende	Prof. Jutta Pohlmann, Prof. Hajo Schomerus, Fabian Klein, Knut Maier, Nicolay Gutscher, Min Tesch, Jürgen Tomadini, Dirk Meier			
Vorbereitung (Literaturangaben etc.) und sonstige Informationen	Literaturangaben und zusätzliche Informationen werden zu Semester- oder Veranstaltungsbeginn bekannt gegeben.			

Modul	Fachschwerpunkt Kamera II		
Verwendbarkeit des Moduls	Pflichtmodul <input type="checkbox"/> DB <input type="checkbox"/> FR <input type="checkbox"/> KP <input checked="" type="checkbox"/> KA <input type="checkbox"/> ED <input type="checkbox"/> VFX <input type="checkbox"/> SZB		
Modulbestandteile	Lehrveranstaltungen (Lehrformen)	Kontaktzeit in Zeitstunden	Selbststudium in Zeitstunden
	Grundlagen Kamera 2: Auflösung	15	15
	Kamera-Assistenz	15	15
	Dolly-Workshop	15	15
	Grading	15	15
	Dramaturgie 2	10	20
	Fachpraxis 1		30
	Licht und Farbe	55	35
Gesamtworkload	270		
ECTS-Punkte	9		
Studiensemester	2. Semester		
Dauer des Moduls	1 Semester		
Häufigkeit des Angebots	2-jährlich		
Teilnahmevoraussetzungen	Keine		
Qualifikationsziele/ Lernergebnisse/ Kompetenzen	<ul style="list-style-type: none"> • Erweiterte technisch-handwerkliche Fähigkeiten • Grundlegendes Verständnis dramaturgischer Modelle und deren Anwendung in der Kinematografie • Grundlegende Kompetenz im digitalen Grading • Befähigung zu emotional motivierten Gestaltungsprozessen mithilfe von Licht und Farbe • Adäquate Kommunikation in arbeitsteiliger Teamarbeit für fiktionalen Film 		
Inhalte	<p>Im Modul Fachschwerpunkt Kamera II erweitern die Studierenden ihre Grundlagenkenntnisse im Bereich Kamera und wenden sie unter Anleitung an, um sich auf selbstständige Tätigkeiten in den Folgeprojekten vorzubereiten. So erhalten sie einen Überblick über die Arbeit als Kameraassistent und im Umgang mit dem Dolly. Sie lernen essenzielle dramaturgische Modelle der Filmerzählung und entwickeln kinematografische Umsetzungen zu einer dramaturgisch motivierten Auflösung weiter. Darüber hinaus beschäftigen sich die Studierenden mit dem Themengebiet Licht und Farbe – insbesondere dem dramaturgisch intendierten Lichtwechsel und seiner emotionalen Wirkung. Die Präsentation und Überprüfung der Ergebnisse vor Publikum ist Teil dieser Veranstaltung.</p> <p>Aufbauend auf der Grading-Einführung im 1. Semester setzen die Studierenden ihre Auseinandersetzung mit den grundlegenden Gestaltungsmöglichkeiten der digitalen Postproduktion fort, um sie auf das angeleitete Graden des Semesterprojekts vorzubereiten.</p> <p>Die Fachpraxis I ist Übung der ersten fachpraktischen Fähigkeiten im Kamerastudium (Schwenks und Ergonomie der Geräteführung), die in jeweiligen Arbeitsproben nachgewiesen werden müssen.</p>		
Lehrformen	Seminare, Übungen		
Prüfungstyp	Gewichtete Modulteilprüfungen		
Prüfungsformen und Voraussetzungen für die Vergabe von Leistungspunkten	Benotete Modulprüfung: für Fachpraxis 1: <ul style="list-style-type: none"> • Arbeitsproben für Licht & Farbe: <ul style="list-style-type: none"> • Referat, Konzept (pdf) • Arbeitsprobe 		
Studienleistungen	Aktive Teilnahme, Arbeitsproben, Selbststudium		
Modulverantwortung	Prof. Jutta Pohlmann, Prof. Hajo Schomerus		
Lehrende	Prof. Jutta Pohlmann, Prof. Hajo Schomerus, Holger Pest, Maïke Maier, Dirk Meier, Daniel Bickermann		
Vorbereitung (Literaturangaben etc.) und sonstige Informationen	Literaturangaben und zusätzliche Informationen werden zu Semester- oder Veranstaltungsbeginn bekannt gegeben.		

Modul	Fachschwerpunkt Kamera III				
Verwendbarkeit des Moduls	Pflichtmodul	<input type="checkbox"/> DB <input type="checkbox"/> ED	<input type="checkbox"/> FR <input type="checkbox"/> VFX	<input type="checkbox"/> KP <input type="checkbox"/> SZB	<input checked="" type="checkbox"/> KA
Modulbestandteile	Lehrveranstaltungen (Lehrformen)		Kontaktzeit in Zeitstunden	Selbststudium in Zeitstunden	
	Visuelle Dramaturgie: Authentische Inszenierung		25	35	
	Digitales Bild		10	20	
	Lichtgestaltung 1		35	25	
	Non-fiktionale Erzählformen		20	40	
	Fachpraxis 2				60
Gesamtworkload	270				
ECTS-Punkte	9				
Studiensemester	3. Semester				
Dauer des Moduls	1 Semester				
Häufigkeit des Angebots	2-jährlich				
Teilnahmevoraussetzungen	Keine				
Qualifikationsziele/ Lernergebnisse/ Kompetenzen	<ul style="list-style-type: none"> • Befähigung zur elementaren Analyse von Konzepten der visuellen Dramaturgie und ihrer Umsetzungsstrategien (fiktional, non-fiktional) • Sicherheit in der Konzeption und Umsetzung eigener visueller Erzählstrategien • Erweiterung der Kompetenzen im Bereich der Bildgestaltung • Sicherheit im Kommunizieren und Formulieren ästhetischer und dramaturgischer Aspekte • Anwendung klassischer Lichtgestaltungsmöglichkeiten • Ausgebildete Routinen im Umgang mit fachspezifischer Technik und hinsichtlich des ifs-internen Ablaufs 				
Inhalte	<p>Im Modul Fachschwerpunkt Kamera III erweitern die Studierenden ihre erzählerischen und dramaturgischen Grundkenntnisse – besonders in Hinblick auf non-fiktionale Erzählformen. In Zusammenarbeit mit Studierenden aus anderen Departments erproben sie die Gestaltungsmöglichkeiten der non-fiktionalen Filmsprache, der Bildkomposition und -dramaturgie, die gemeinsame konzeptionelle Arbeit sichert das praktische Verständnis aller Beteiligten in kreativen Gruppenprozessen.</p> <p>Darüber hinaus setzen sich die Kamerastudierenden mit klassischen Lichtsituationen (hart/weich, Tag/Nacht) auseinander und setzen diese unter Berücksichtigung moderner Lichttechnik unter Anleitung um.</p> <p>Die Fachpraxis 2 ist die Übung erweiterter fachpraktischer Fähigkeiten im Kamerastudium (Kamerabewegung, Fokus und komplexe Schwenks), die in jeweiligen Arbeitsproben nachgewiesen werden müssen.</p>				
Lehrformen	Seminare, Übungen				
Prüfungstyp	Gewichtete Modulteilprüfungen				
Prüfungsformen und Voraussetzungen für die Vergabe von Leistungspunkten	Benotete Modulprüfung: für non-fiktionale Erzählformen: <ul style="list-style-type: none"> • Arbeitsprobe für Fachpraxis 2: <ul style="list-style-type: none"> • Arbeitsprobe • Dokumentation (pdf) 				
Studienleistungen	Aktive Teilnahme, Arbeitsproben, Selbststudium				
Modulverantwortung	Prof. Jutta Pohlmann, Prof. Hajo Schomerus				
Lehrende	Prof. Jutta Pohlmann, Prof. Hajo Schomerus, Dirk Maier, Jürgen Tomadini, Hannah Doose				
Vorbereitung (Literaturangaben etc.) und sonstige Informationen	Literaturangaben und zusätzliche Informationen werden zu Semester- oder Veranstaltungsbeginn bekannt gegeben.				

Modul	Fachschwerpunkt Kamera IV				
Verwendbarkeit des Moduls	Pflichtmodul	<input type="checkbox"/> DB <input type="checkbox"/> ED	<input type="checkbox"/> FR <input type="checkbox"/> VFX	<input type="checkbox"/> KP <input type="checkbox"/> SZB	<input checked="" type="checkbox"/> KA
Modulbestandteile	Lehrveranstaltungen (Lehrformen)		Kontaktzeit in Zeitstunden	Selbststudium in Zeitstunden	
	Praxis-Workshops 1		40	20	

	Bewegte Kamera	40	50
	Lichtgestaltung 2	50	40
	Fachpraxis 3		60
Gesamtworkload	300		
ECTS-Punkte	10		
Studiensemester	4. Semester		
Dauer des Moduls	1 Semester		
Häufigkeit des Angebots	2-jährlich		
Teilnahmevoraussetzungen	Bestehen des Moduls Fachschwerpunkt Kamera III		
Qualifikationsziele/ Lernergebnisse/ Kompetenzen	<ul style="list-style-type: none"> • Befähigung zur Analyse bewegter Einstellungen • Konzeption sowie Durchführung von Kamerabewegung mit geeigneten Hilfsmitteln • Sicherheit in der technischen Umsetzung von Kamerabewegungen • Konzeption und Umsetzung von Lichtkonzepten unter dramaturgischen Aspekten in Zusammenarbeit mit der Regie • Sicherheit in der Erstellung und Kommunikation visueller Konzepte gegenüber anderen Gewerken • Werkzeuge zur Visualisierung (Moodboards, Layouts, Prototypen) 		
Inhalte	<p>Im Modul Fachschwerpunkt Kamera IV widmen sich die Studierenden der dramaturgisch begründeten Lichtgestaltung. In der szenischen Zusammenarbeit mit Regiestudierenden erarbeiten sie visuelle Konzepte, die mit Schauspieler*innen praktisch umgesetzt werden. Dies führt zu einer größeren Sicherheit in der Konzeption und Formulierung visueller Konzepte. Die Verständigung zu visuellen Konzepten wird durch die Etablierung von Visualisierungswerkzeugen (Moodboards, Layouts, Prototypen) erleichtert und damit dem Branchenstandard angepasst.</p> <p>Die Studierenden erlernen technische Kamerabewegungen mithilfe von Geräten (Dollies, Gimbal, Schienen, Kräne etc.) und können diese sowohl praktisch als auch künstlerisch in ein visuelles Kamerakonzept einbetten.</p> <p>Die Fachpraxis III ist die Übung erweiterter fachpraktischer Fertigkeiten (komplexe Fahrten sowie Kamerabewegungen), die in jeweiligen Arbeitsproben nachgewiesen werden müssen.</p>		
Lehrformen	Seminare, Übungen		
Prüfungstyp	Gewichtete Modulteilprüfungen		
Prüfungsformen und Voraussetzungen für die Vergabe von Leistungspunkten	Benotete Modulprüfung: für Lichtgestaltung 2: <ul style="list-style-type: none"> • Arbeitsprobe, Präsentation für Bewegte Kamera: <ul style="list-style-type: none"> • Arbeitsprobe, Präsentation für Fachpraxis 3: <ul style="list-style-type: none"> • Arbeitsprobe 		
Studienleistungen	Aktive Teilnahme, Arbeitsproben, Präsentation, Selbststudium		
Modulverantwortung	Prof. Jutta Pohlmann, Prof. Hajo Schomerus		
Lehrende	Prof. Jutta Pohlmann, Prof. Hajo Schomerus, N. N.		
Vorbereitung (Literaturangaben etc.) und sonstige Informationen	Literaturangaben und zusätzliche Informationen werden zu Semester- oder Veranstaltungsbeginn bekannt gegeben.		

Modul	Fachschwerpunkt Kamera V																	
Verwendbarkeit des Moduls	Pflichtmodul <input type="checkbox"/> DB <input type="checkbox"/> FR <input type="checkbox"/> KP <input checked="" type="checkbox"/> KA <input type="checkbox"/> ED <input type="checkbox"/> VFX <input type="checkbox"/> SZB																	
Modulbestandteile	Lehrveranstaltungen (Lehrformen) <table style="float: right; border: none;"> <tr> <td style="text-align: right;">Kontaktzeit in Zeitstunden</td> <td style="border: none;"></td> <td style="text-align: right;">Selbststudium in Zeitstunden</td> </tr> <tr> <td style="border: none;"></td> <td style="text-align: center;">30</td> <td style="text-align: center;">30</td> </tr> <tr> <td style="border: none;"></td> <td style="text-align: center;">30</td> <td style="text-align: center;">60</td> </tr> <tr> <td style="border: none;"></td> <td style="text-align: center;">10</td> <td style="text-align: center;">50</td> </tr> <tr> <td style="border: none;"></td> <td style="text-align: center;">10</td> <td style="text-align: center;">50</td> </tr> </table>	Kontaktzeit in Zeitstunden		Selbststudium in Zeitstunden		30	30		30	60		10	50		10	50		
Kontaktzeit in Zeitstunden		Selbststudium in Zeitstunden																
	30	30																
	30	60																
	10	50																
	10	50																
Gesamtworkload	270																	
ECTS-Punkte	9																	
Studiensemester	5. und 6. Semester																	

Dauer des Moduls	2 Semester
Häufigkeit des Angebots	2-jährlich
Teilnahmevoraussetzungen	Keine
Qualifikationsziele/ Lernergebnisse/ Kompetenzen	<ul style="list-style-type: none"> • Entwicklung von visuellen Konzepten unter Anwendung erweiterter lichtgestalterischer Möglichkeiten • Analyse und Erprobung erweiterter technischer und dramaturgischer Hilfsmittel für die Kameraarbeit • Methoden zur Erarbeitung und Aneignung neuer Techniken • Bewertung von Stilmitteln für die eigene Arbeit • Analyse und Evaluation der eigenen Kameraarbeit • Präzisierung der Methoden zur Konzeption und Organisation im Hinblick auf den Abschlussfilm
Inhalte	<p>Im Zentrum des Moduls Fachschwerpunkt IV steht die Vergegenwärtigung des eigenen künstlerischen Profils vor der Abschlussprojektphase. Die verschiedenen technischen und künstlerischen Gestaltungsmittel der Kameraarbeit werden überprüft und von den Studierenden in ihrer Anwendung bewertet: Im Rahmen der Lichtgestaltung widmen sich die Studierenden fortgeschrittenen Aspekten der technischen Bildgestaltung. Diese Spezialisierung wird exemplarisch zur Erarbeitung unbekannter technischer Umsetzungen von gestalterischen Ideen vermittelt. In Praxisworkshops werden erweiterte Gestaltungswerkzeuge ausgewählt und ihre Anwendung erprobt, die technische Bandbreite kinematografischer Werkzeuge ist damit erfasst.</p> <p>Im Hinblick auf den Abschlussfilm werden der eigene kinematografische Stil und die eigene Handschrift begründet und evaluiert. Die Studierenden können die für ihre eigene Arbeit wichtigen Gestaltungsmittel wählen und einschätzen und Konzepte adäquat und anschaulich kommunizieren. Dazu werden in der Veranstaltung Handschrift und Stil eigener und fremder filmischer Arbeiten analysiert. Mit der praktischen Konzeption erhalten sie im Hinblick auf den Abschlussfilm weitere Werkzeuge zur Strukturierung und Planung komplexer Filmprojekte (Previsualisierung, Tools und Software zur Drehplanung).</p>
Lehrformen	Seminare, Übungen, Exkursion
Prüfungstyp	Modulgesamtprüfung
Prüfungsformen und Voraussetzungen für die Vergabe von Leistungspunkten	Benotete Modulprüfung: Handschrift und Stil: <ul style="list-style-type: none"> • Präsentation
Studienleistungen	Aktive Teilnahme, Arbeitsprobe, Präsentation
Modulverantwortung	Prof. Jutta Pohlmann, Prof. Hajo Schomerus
Lehrende	Prof. Jutta Pohlmann, Prof. Hajo Schomerus, N. N.
Vorbereitung (Literaturangaben etc.) und sonstige Informationen	Literaturangaben und zusätzliche Informationen werden zu Semester- oder Veranstaltungsbeginn bekannt gegeben.

Modul	Bild I				
Verwendbarkeit des Moduls	Pflichtmodul	<input type="checkbox"/> DB <input checked="" type="checkbox"/> ED	<input type="checkbox"/> FR <input type="checkbox"/> VFX	<input type="checkbox"/> KP <input type="checkbox"/> SZB	<input type="checkbox"/> KA
Modulbestandteile	Lehrveranstaltungen (Lehrformen)		Kontaktzeit in Zeitstunden		Selbststudium in Zeitstunden
	Vom Drehbuch zum Film		15		15
	Szenischer Schnitt 1		15		45
	Szenischer Schnitt 2		50		40
Gesamtworkload	180				
ECTS-Punkte	6				
Studiensemester	1. und 2. Semester				
Dauer des Moduls	2 Semester				
Häufigkeit des Angebots	2-jährlich				
Teilnahmevoraussetzungen	Keine				
Qualifikationsziele/ Lernergebnisse/ Kompetenzen	<ul style="list-style-type: none"> • Verständnis der wesentlichen technischen Abläufe, der Kommunikationsstrukturen und der Rolle des*der Editor*in innerhalb eines Filmteams • Grundständige Kenntnisse der Bildgestaltung • Elementares dramaturgisches Verständnis • Erkennen von Erzählbögen in kürzeren und längeren Formaten • Befähigung zur Planung und Durchführung eines basalen Postproduktionsworkflows 				
Inhalte	<p>Die Studierenden erhalten eine Einführung in die theoretischen und praktischen Bedingungen und Möglichkeiten des Tätigkeitsfeldes Editing. Sie erhalten dabei sowohl einen Einblick in das Arbeiten im analogen Scheideraum als auch in Projektstrukturen im Avid.</p> <p>Die Studierenden bereiten vorhandenes Filmmaterial für die Bearbeitung vor und strukturieren es. In einer ersten szenischen Übung entwickeln sie ein Verständnis für die Montage und somit für die dramaturgische Ausgestaltung einer kürzeren Sequenz. Anhand eines seriellen Formats fokussieren sie sich im 2. Semester auf die Reduktion einer Erzählung. Sie arbeiten den Kern eines längeren Erzählbogens heraus und lernen, wie man Dramaturgie und Aussage eines Dialogs durch die Montage lenken und beeinflussen und den Rhythmus der Szenen an sich bestimmen kann.</p>				
Lehrformen	Seminare, Übungen				
Prüfungstyp	Gewichtete Modulteilprüfungen				
Prüfungsformen und Voraussetzungen für die Vergabe von Leistungspunkten	Benotete Modulprüfung: für Szenischer Schnitt 1: <ul style="list-style-type: none"> • Arbeitsprobe (Bearbeitungsdauer im Selbststudium: 40 Zeitstunden) für Szenischer Schnitt 2: <ul style="list-style-type: none"> • Arbeitsprobe und Dokumentation (Bearbeitungsdauer im Selbststudium: 16 Zeitstunden) 				
Studienleistungen	Aktive Teilnahme, Arbeitsproben, Dokumentation				
Modulverantwortung	Prof. André Bendocchi-Alves				
Lehrende	Prof. Barbara Hennings, Prof. André Bendocchi-Alves, Yana Höhnerbach,				
Vorbereitung (Literaturangaben etc.) und sonstige Informationen	Literaturangaben und zusätzliche Informationen werden zu Semester- oder Veranstaltungsbeginn bekannt gegeben.				

Modul	Bild II
Verwendbarkeit des Moduls	Pflichtmodul <input type="checkbox"/> DB <input type="checkbox"/> FR <input type="checkbox"/> KP <input type="checkbox"/> KA <input checked="" type="checkbox"/> ED <input type="checkbox"/> VFX <input type="checkbox"/> SZB
Modulbestandteile	Lehrveranstaltungen (Lehrformen) Kontaktzeit in Zeitstunden Selbststudium in Zeitstunden
	Non-fiktionaler Schnitt 45 45
	Szenischer Schnitt 3 40 50
Gesamtworkload	180
ECTS-Punkte	5
Studiensemester	3. und 4. Semester
Dauer des Moduls	2 Semester
Häufigkeit des Angebots	2-jährlich
Teilnahmevoraussetzungen	Keine
Qualifikationsziele/ Lernergebnisse/ Kompetenzen	<ul style="list-style-type: none"> • Verständnis und Analysefähigkeit künstlerischer Ausdrucksformen und Arbeitsweisen samt deren technischen Rahmenbedingungen • Schulung des künstlerischen Blicks und Befähigung zur konstruktiven Gesprächskultur • Erkennen und Verstehen von Struktur und Machart bei dokumentarischem Material • Befähigung, eigene kurze Dokumentarfilme zu schneiden • Berücksichtigung von Proportion, Reduktion, Intensität und Erzählbogen zugunsten einer szenischen Erzählung • Bewusstsein über ethische Verantwortung als Co-Autor*in • Grundzüge der Entwicklung der eigenen Handschrift als Editor*in
Inhalte	<p>In einem kurzen Dokumentarfilmprojekt werden den Studierenden Variationen und Techniken der Annäherung, der Interpretation und der Montage des Rohmaterials vorgestellt. Diese werden durch den eigenen Schnittprozess reflektiert und erfahrbar. Die Editor*innen werden für ihre besondere ethische Verantwortung in ihrer Rolle als Co-Autor*innen sensibilisiert.</p> <p>Im szenischen Schnitt lernen sie, 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 eingesetzt sowie die Wirkungs- und Gestaltungsmöglichkeiten der Bildebene ausgelotet.</p>
Lehrformen	Seminare, Übungen
Prüfungstyp	Gewichtete Modulteilprüfungen
Prüfungsformen und Voraussetzungen für die Vergabe von Leistungspunkten	<p>Benotete Modulprüfung:</p> <p>für Non-fiktionaler Schnitt:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Arbeitsprobe und Dokumentation (Bearbeitungsdauer: 32 Zeitstunden) <p>für Szenischer Schnitt 3:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Arbeitsprobe und Dokumentation (Bearbeitungsdauer: 32 Zeitstunden)
Studienleistungen	Aktive Teilnahme, Arbeitsproben, Dokumentationen
Modulverantwortung	Prof. André Bendocchi-Alves
Lehrende	Prof. André Bendocchi-Alves, Carina Mergens, N. N.
Vorbereitung (Literaturangaben etc.) und sonstige Informationen	Literaturangaben und zusätzliche Informationen werden zu Semester- oder Veranstaltungsbeginn bekannt gegeben.

Modul	Bild III
Verwendbarkeit des Moduls	Pflichtmodul <input type="checkbox"/> DB <input type="checkbox"/> FR <input type="checkbox"/> KP <input type="checkbox"/> KA <input checked="" type="checkbox"/> ED <input type="checkbox"/> VFX <input type="checkbox"/> SZB
Modulbestandteile	Lehrveranstaltungen (Lehrformen) Kontaktzeit in Zeitstunden Selbststudium in Zeitstunden
	Szenischer Schnitt 4 60 90
	Spezialisierungsphase Bild 50 70
Gesamtworkload	270
ECTS-Punkte	9
Studiensemester	5. und 6. Semester
Dauer des Moduls	2 Semester
Häufigkeit des Angebots	2-jährlich
Teilnahmevoraussetzungen	Keine
Qualifikationsziele/ Lernergebnisse/ Kompetenzen	<ul style="list-style-type: none"> • Vertiefung und Zusammenführung aller bisher im Fachstudium erlernten Kompetenzen in der Bildgestaltung • Befähigung zur Montage eines mittellangen Films oder Langfilms unter professionellen Bedingungen • Eigenverantwortlicher, professioneller Umgang mit Rollen und Teamprozessen im Kontext künstlerischer Herausforderungen • Übertragen kreativer Absichten in erfolgreiches Projektmanagement und professionelle Workflows • Reflexion der eigenen Rolle im Team; künstlerische und handwerkliche Analyse der eigenen Stärken und Schwächen • Ausbau der eigenen Handschrift als Editor*in
Inhalte	<p>In diesem Modul werden die Studierenden zur Montage eines mittellangen Films oder Langfilms unter professionellen Bedingungen befähigt und planen und durchlaufen den gesamten Editing-Workflow. Sie erstellen und bearbeiten Roh- und Feinschnitt eines langen Formats und bereiten das Material eigenverantwortlich für die weitere Bearbeitung vor.</p> <p>Neben der Zusammenführung und Vertiefung technisch-handwerklicher sowie künstlerischer Kompetenzen werden auch Teamfähigkeit und Zeitmanagement geschult und evaluiert. Die Studierenden entwickeln eine künstlerische Haltung zu ihrem Werk und lernen zudem in der gemeinsamen Arbeit, einen kollektiven Stil für einen Stoff zu finden. Das Modul dient als direkte Vorbereitung auf die Abschlussprojekte; die Studierenden werden von erfahrenen Dozent*innen beraten.</p>
Lehrformen	Seminare, Übungen, Projektarbeit
Prüfungstyp	Gewichtete Modulteilprüfungen
Prüfungsformen und Voraussetzungen für die Vergabe von Leistungspunkten	<p>Benotete Modulprüfung:</p> <p>für Szenischer Schnitt 4:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Arbeitsprobe (Bearbeitungsdauer: 64 Zeitstunden) <p>für Spezialisierungsphase Bild:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Arbeitsprobe (Bearbeitungsdauer: 48 Zeitstunden)
Studienleistungen	Aktive Teilnahme, Arbeitsproben
Modulverantwortung	Prof. André Bendocchi-Alves
Lehrende	Prof. Barbara Hennings, Prof. André Bendocchi-Alves; N. N.
Vorbereitung (Literaturangaben etc.) und sonstige Informationen	Literaturangaben und zusätzliche Informationen werden zu Semester- oder Veranstaltungsbeginn bekannt gegeben.

Modul	Ton I
Verwendbarkeit des Moduls	Pflichtmodul <input type="checkbox"/> DB <input type="checkbox"/> FR <input type="checkbox"/> KP <input type="checkbox"/> KA <input checked="" type="checkbox"/> ED <input type="checkbox"/> VFX <input type="checkbox"/> SZB
Modulbestandteile	Lehrveranstaltungen (Lehrformen) Kontaktzeit in Zeitstunden Selbststudium in Zeitstunden
	Tongestaltung 1 60 60
	Tongestaltung 2 25 35
Gesamtworkload	180
ECTS-Punkte	6
Studiensemester	1. und 2. Semester
Dauer des Moduls	2 Semester
Häufigkeit des Angebots	2-jährlich
Teilnahmevoraussetzungen	Keine
Qualifikationsziele/ Lernergebnisse/ Kompetenzen	<ul style="list-style-type: none"> • Grundständige Kenntnisse der Tonaufnahme und -bearbeitung • Elementares Verständnis für tondramaturgische Gestaltungsmöglichkeiten sowie deren Wirkung und Bedeutung für die Erzählung • Kenntnis wesentlicher Prinzipien der Akustik • Befähigung zur Planung und Durchführung eines basalen Postproduktionsworkflows
Inhalte	<p>Die Studierenden erhalten eine Einführung in die Originaltonaufnahme, die nachträgliche Aufnahme von Sprache und Dialogen sowie das Geräuschemachen (Foleyaufnahme) und deren jeweilige Bearbeitung im Tonschnitt und vertiefen ihre Kenntnisse im Rahmen einer Übung.</p> <p>Im 2. Semester liegt der Fokus auf der Räumlichkeit und der Gestaltung des dramaturgischen Raums. Inhaltliche Schwerpunkte sind außerdem die Wirkung von Kontinuität und Intensität sowie erzählerische Variationen durch das Schaffen von Atmosphären. Es wird deutlich, wie sich der Einsatz dramaturgischer Tonsignale („sichtbar“, bewusst wahrgenommen) und emotionaler Tonsignale („unsichtbar“, unbewusst wahrgenommen) auf Aufbau und Gestaltung einer Szene auswirkt. Die Studierenden erhalten handwerkliche, ästhetische und dramaturgische Sicherheit im Bereich des Tonschnitts und erarbeiten Möglichkeiten und Bedingungen einer Mischung in Relation zu Bildebene.</p>
Lehrformen	Seminare, Übungen
Prüfungstyp	Gewichtete Modulteilprüfungen
Prüfungsformen und Voraussetzungen für die Vergabe von Leistungspunkten	Benotete Modulprüfung: für Tongestaltung 1: <ul style="list-style-type: none"> • Arbeitsprobe (Bearbeitungsdauer: 8 Zeitstunden) für Tongestaltung 2: <ul style="list-style-type: none"> • Arbeitsprobe (Bearbeitungsdauer: 24 Zeitstunden)
Studienleistungen	Aktive Teilnahme, Arbeitsproben
Modulverantwortung	Prof. André Bendocchi-Alves
Lehrende	Prof. André Bendocchi-Alves, Holger Buff, Erik Seifert, Tilo Ehmann
Vorbereitung (Literaturangaben etc.) und sonstige Informationen	Literaturangaben und zusätzliche Informationen werden zu Semester- oder Veranstaltungsbeginn bekannt gegeben.

Modul	Ton II		
Verwendbarkeit des Moduls	Pflichtmodul <input type="checkbox"/> DB <input type="checkbox"/> FR <input type="checkbox"/> KP <input type="checkbox"/> KA <input checked="" type="checkbox"/> ED <input type="checkbox"/> VFX <input type="checkbox"/> SZB		
Modulbestandteile	Lehrveranstaltungen (Lehrformen)	Kontaktzeit in Zeitstunden	Selbststudium in Zeitstunden
	Tongestaltung 3	30	30
	Tonmischung	25	65
Gesamtworkload	150		
ECTS-Punkte	5		
Studiensemester	3. und 4. Semester		
Dauer des Moduls	2 Semester		
Häufigkeit des Angebots	2-jährlich		
Teilnahmevoraussetzungen	Keine		
Qualifikationsziele/ Lernergebnisse/ Kompetenzen	<ul style="list-style-type: none"> • Erweitertes Verständnis von Sprache, Dialog und Rhythmus sowie deren dramaturgischer Bedeutung und Wirkung • Fertigkeit zum Einsatz von Filmtone als dramaturgisches Mittel und narrative Ebene • Befähigung zur Planung und Durchführung eines Tongestaltungsworkflows inklusive Grundlagen der Vor- und Hauptmischung • Befähigung zur Teamarbeit in der Filmherstellung • Vertiefung des Rollenverständnisses als Editor und Sounddesigner im kollaborativen Prozess der Filmherstellung 		
Inhalte	Die Studierenden beschäftigen sich mit Dialog, Atmo, Foleys, Soundeffekten und Musik als dramaturgische Elemente. Sie analysieren die dramaturgische Bedeutung von Sprache und Dialog auf der Tonebene und beschäftigen sich darüber hinaus intensiv mit der Übersetzung von Wahrnehmung in Filmsprache. Anhand praktischer Übungen wird die Bedeutung des Filmtons als elementare Ebene erforscht und mit ihr experimentiert und die Wirkungs- und Gestaltungsmöglichkeiten der Tonebene werden ausgelotet. Zur Vertiefung der theoretischen und praktischen Kenntnisse des Tonschnitts werden den Studierenden die Grundlagen des Mischpults und das Routing der Effektgeräte einer Kinomischung erklärt. Im Mischstudio werden sodann die Workflows einer Hauptmischung praxisnah vermittelt.		
Lehrformen	Seminare, Übungen		
Prüfungstyp	Gewichtete Modulteilprüfungen		
Prüfungsformen und Voraussetzungen für die Vergabe von Leistungspunkten	Benotete Modulprüfung: für Tongestaltung 3: <ul style="list-style-type: none"> • Arbeitsprobe (Bearbeitungsdauer: 16 Zeitstunden) für Tonmischung: <ul style="list-style-type: none"> • Arbeitsprobe (Bearbeitungsdauer: 56 Zeitstunden) 		
Studienleistungen	Aktive Teilnahme, Arbeitsproben, Präsentation		
Modulverantwortung	Prof. André Bendocchi-Alves		
Lehrende	Prof. André Bendocchi-Alves, N. N.		
Vorbereitung (Literaturangaben etc.) und sonstige Informationen	Literaturangaben und zusätzliche Informationen werden zu Semester- oder Veranstaltungsbeginn bekannt gegeben.		

Modul	Ton III				
Verwendbarkeit des Moduls	Pflichtmodul	<input type="checkbox"/> DB <input checked="" type="checkbox"/> ED	<input type="checkbox"/> FR <input type="checkbox"/> VFX	<input type="checkbox"/> KP <input type="checkbox"/> SZB	<input type="checkbox"/> KA
Modulbestandteile	Lehrveranstaltungen (Lehrformen)		Kontaktzeit in Zeitstunden		Selbststudium in Zeitstunden
	Tongestaltung 4		60		120
	Spezialisierungsphase Ton		50		70
Gesamtworkload	300				
ECTS-Punkte	10				
Studiensemester	5. und 6. Semester				
Dauer des Moduls	2 Semester				
Häufigkeit des Angebots	2-jährlich				
Teilnahmevoraussetzungen	Keine				
Qualifikationsziele/ Lernergebnisse/ Kompetenzen	<ul style="list-style-type: none"> • Vertiefung und Zusammenführung aller bisher im Fachstudium erlernten Kompetenzen in der Tongestaltung • Befähigung zur Tongestaltung und Mischung eines mittellangen Films oder eines Langfilms unter professionellen Bedingungen • Eigenverantwortlicher, professioneller Umgang mit Rollen und Teamprozessen im Kontext künstlerischer Herausforderungen • Übertragen kreativer Absichten in erfolgreiches Projektmanagement und professionelle Workflows • Reflexion der eigenen Rolle im Team; künstlerische und handwerkliche Analyse der eigenen Stärken und Schwächen • Ausbau der eigenen Handschrift als Sounddesigner*in 				
Inhalte	<p>In diesem Modul werden die Studierenden zur Tongestaltung und Mischung eines Langfilms unter professionellen Bedingungen befähigt und planen und durchlaufen den gesamten Studioworkflow. Sie erstellen und bearbeiten Atmos, Soundeffekte, Dialog, Foleys und Musikgestaltung. Sie übernehmen eigenverantwortlich die Vormischung und begleiten final die Hauptmischung. Neben der Zusammenführung und Vertiefung technisch-handwerklicher sowie künstlerischer Kompetenzen werden auch Teamfähigkeit und Zeitmanagement geschult und evaluiert. Die Studierenden entwickeln eine künstlerische Haltung zu ihrem Werk und lernen zudem in der gemeinsamen Arbeit, einen kollektiven Stil für einen Stoff zu finden. Das Modul dient als direkte Vorbereitung auf die Abschlussprojekte; die Studierenden werden von erfahrenen Dozent*innen beraten.</p>				
Lehrformen	Seminare, Übungen, Projektarbeit				
Prüfungstyp	Gewichtete Modulteilprüfungen				
Prüfungsformen und Voraussetzungen für die Vergabe von Leistungspunkten	Benotete Modulprüfung: für Tongestaltung 4: <ul style="list-style-type: none"> • Arbeitsprobe (Bearbeitungsdauer: 96 Zeitstunden) für Spezialisierungsphase Ton: <ul style="list-style-type: none"> • Arbeitsprobe (Bearbeitungsdauer: 48 Zeitstunden) 				
Studienleistungen	Aktive Teilnahme, Arbeitsproben, Präsentation				
Modulverantwortung	Prof. André Bendocchi-Alves				
Lehrende	Prof. André Bendocchi-Alves, N. N.				
Vorbereitung (Literaturangaben etc.) und sonstige Informationen	Literaturangaben und zusätzliche Informationen werden zu Semester- oder Veranstaltungsbeginn bekannt gegeben.				

Modul	Montagetheorie I																		
Verwendbarkeit des Moduls	Pflichtmodul <input type="checkbox"/> DB <input type="checkbox"/> FR <input type="checkbox"/> KP <input type="checkbox"/> KA <input checked="" type="checkbox"/> ED <input type="checkbox"/> VFX <input type="checkbox"/> SZB																		
Modulbestandteile	<table border="1"> <thead> <tr> <th>Lehrveranstaltungen (Lehrformen)</th> <th>Kontaktzeit in Zeitstunden</th> <th>Selbststudium in Zeitstunden</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Look, Listen, and Learn</td> <td>10</td> <td>20</td> </tr> <tr> <td>Essential Storytelling: Dramaturgy for Editors</td> <td>15</td> <td>15</td> </tr> <tr> <td>Montagetheorie und -ästhetik 1</td> <td>15</td> <td>15</td> </tr> <tr> <td>Einführung Dramaturgie 2</td> <td>10</td> <td>20</td> </tr> <tr> <td>Montagetheorie und -ästhetik 2</td> <td>15</td> <td>15</td> </tr> </tbody> </table>	Lehrveranstaltungen (Lehrformen)	Kontaktzeit in Zeitstunden	Selbststudium in Zeitstunden	Look, Listen, and Learn	10	20	Essential Storytelling: Dramaturgy for Editors	15	15	Montagetheorie und -ästhetik 1	15	15	Einführung Dramaturgie 2	10	20	Montagetheorie und -ästhetik 2	15	15
Lehrveranstaltungen (Lehrformen)	Kontaktzeit in Zeitstunden	Selbststudium in Zeitstunden																	
Look, Listen, and Learn	10	20																	
Essential Storytelling: Dramaturgy for Editors	15	15																	
Montagetheorie und -ästhetik 1	15	15																	
Einführung Dramaturgie 2	10	20																	
Montagetheorie und -ästhetik 2	15	15																	
Gesamtworkload	150																		
ECTS-Punkte	5																		
Studiensemester	1. und 2. Semester																		
Dauer des Moduls	2 Semester																		
Häufigkeit des Angebots	2-jährlich																		
Teilnahmevoraussetzungen	Keine																		
Qualifikationsziele/ Lernergebnisse/ Kompetenzen	<ul style="list-style-type: none"> • Befähigung zur Entschlüsselung und Artikulation filmischer Bedeutungsebenen • Theoretische Grundlagen der Figurenentwicklung, der Herausarbeitung klarer Handlungsstränge, der emotionalen Zuschauerbindung • Verständnis der Grundprinzipien der Dramaturgie auf allen filmischen Gestaltungsebenen • Befähigung zur Anwendung dramaturgischer Modelle und deren Vokabular • Grundkenntnisse historischer wie aktueller Montagetheorien und -prinzipien • Bewusstsein und Fachwissen über die Möglichkeiten der Einflussnahme auf Erzählstruktur und Handlungs-dramaturgie in der Bild- und Tonmontage 																		
Inhalte	<p>Die Studierenden lernen, wie die visuelle, die auditive und die narrative Ebene zu einer Filmsprache zusammenfinden und wie man dieses komplexe Bedeutungsgefüge entschlüsseln und artikulieren kann.</p> <p>In Einführungsseminaren zur Dramaturgie wird erarbeitet, wie Geschichten funktionieren und worin deren kreativer Kern begründet liegt. Anhand von Filmbeispielen und Drehbuchanalysen erschließen die Studierenden die Wirkung klarer, logischer Handlungsabfolgen und komplexer Figurenzeichnung und erkennen, wie sie dank gezielter Informationsvergabe und -vorenthaltung den*die Zuschauer*in emotional binden können. Ziel der Veranstaltungen ist es, verschiedene dramaturgische Modelle begreifbar zu machen und den Studierenden das dramaturgische Vokabular als Handwerkszeug nahezubringen. Eine Einführung in die Montagetheorie legt zunächst einen Fokus auf die Montage als Organisationsprinzip des Films: Aus der Kombination mehrerer Einstellungen entsteht etwas Neues, was in den einzelnen Einstellungen selbst nicht vorhanden ist. Die Verknüpfung filmischer Bedeutungseinheiten ist durch räumliche, zeitliche, rhythmische und grafische Beziehungen möglich; die Studierenden lernen klassische Vorgehensweisen und deren Alternativen kennen. Der zweite Teil gibt einen historischen und inhaltlichen Überblick von den frühen Vertretern des Formalismus bis hin zu den Semiotikern des Strukturalismus. Auch neuere Montagetheorien, die sich auf den Körper und die Sinne konzentrieren, werden in den Blick genommen. Durch die Verknüpfung mit und die Analyse von Filmbeispielen werden die Theorien in Relation zur eigenen, praktischen Arbeit als Editor*in gesetzt.</p>																		
Lehrformen	Seminare, Übung																		
Prüfungstyp	Modulgesamtprüfung																		
Prüfungsformen und Voraussetzungen für die Vergabe von Leistungspunkten	Benotete Modulprüfung: <ul style="list-style-type: none"> • Klausur/Open-Book-Test (max. 3 Stunden) 																		
Studienleistungen	Aktive Teilnahme, Klausur/Open-Book-Test																		
Modulverantwortung	Prof. André Bendocchi-Alves																		
Lehrende	Oliver Baumgarten, Szilvia Ruszev, Alexander Scholz, Thomas Schlesinger, Daniel Bickermann																		
Vorbereitung (Literaturangaben etc.) und sonstige Informationen	Literaturangaben und zusätzliche Informationen werden zu Semester- oder Veranstaltungsbeginn bekannt gegeben.																		

Modul	Montagetheorie II				
Verwendbarkeit des Moduls	Pflichtmodul	<input type="checkbox"/> DB	<input type="checkbox"/> FR	<input type="checkbox"/> KP	<input type="checkbox"/> KA
		<input checked="" type="checkbox"/> ED	<input type="checkbox"/> VFX	<input type="checkbox"/> SZB	
Modulbestandteile	Lehrveranstaltungen (Lehrformen)		Kontaktzeit in Zeitstunden	Selbststudium in Zeitstunden	
	Montagetheorie und -ästhetik 3		15	15	
	Montagetheorie und -ästhetik 4		15	75	
Gesamtworkload	120				
ECTS-Punkte	4				
Studiensemester	3. und 4. Semester				
Dauer des Moduls	2 Semester				
Häufigkeit des Angebots	2-jährlich				
Teilnahmevoraussetzungen	Keine				
Qualifikationsziele/ Lernergebnisse/ Kompetenzen	<ul style="list-style-type: none"> • Fortgeschrittenes Verständnis dramaturgischer Prinzipien auf allen filmischen Gestaltungsebenen • Vertiefende Kenntnisse aktueller Montagetheorien und -prinzipien mit Schwerpunkt auf der Theorie und Ästhetik neuer Erzählformen • Gefestigte Qualifikation zur Überprüfung und Gestaltung von Erzählstruktur, Handlungs-dramaturgie und Figurenführung • Reflexionsfähigkeit in der Analyse von Emotionalität und Dramaturgie im narrativen filmischen Kontext • Erweiterte analytische und methodische Fähigkeiten in Bezug auf Bild- und Tongestaltung 				
Inhalte	<p>Den Studierenden wird vertiefendes dramaturgisches Wissen vermittelt, das sie unter anderem in die Lage versetzt, eine montagespezifische Drehbuchanalyse durchzuführen und ihr Fachwissen somit frühzeitig im Produktionsprozess einzusetzen. Das Modul nimmt zudem den ästhetischen Einfluss der technischen und gestalterischen Entwicklungen sowohl der letzten Jahrzehnte als auch der jüngsten Zeit in den Blick: Digitale Schnittsysteme und die Möglichkeiten digitaler Bild- und Tonbearbeitung, aber auch die Hinwendung zu neuen (z. B. non-linearen oder raumbasierten) Erzählformen prägen und formen Dramaturgie, Ästhetik und Zuschauererlebnis.</p> <p>Die Lektüre und die Diskussion aktueller Theorien werden durch die gemeinsame Analyse von Filmbeispielen veranschaulicht und in Relation zur eigenen, praktischen Arbeit als Editor*in und Sounddesigner*in gesetzt.</p>				
Lehrformen	Seminare, Übungen				
Prüfungstyp	Modulgesamtprüfung				
Prüfungsformen und Voraussetzungen für die Vergabe von Leistungspunkten	Benotete Modulprüfung: <ul style="list-style-type: none"> • Präsentation 				
Studienleistungen	Aktive Teilnahme, Dokumentation, Präsentation				
Modulverantwortung	Prof. André Bendocchi-Alves				
Lehrende	Szilvia Ruszev, N. N.				
Vorbereitung (Literaturangaben etc.) und sonstige Informationen	Literaturangaben und zusätzliche Informationen werden zu Semester- oder Veranstaltungsbeginn bekannt gegeben.				

Modul	Tools I				
Verwendbarkeit des Moduls	Pflichtmodul	<input type="checkbox"/> DB <input checked="" type="checkbox"/> ED	<input type="checkbox"/> FR <input type="checkbox"/> VFX	<input type="checkbox"/> KP <input type="checkbox"/> SZB	<input type="checkbox"/> KA
Modulbestandteile	Lehrveranstaltungen (Lehrformen)			Kontaktzeit in Zeitstunden	Selbststudium in Zeitstunden
	Einführung Bild- und Tonschnitt-Tools			20	40
	Tools 1			10	80
	Tools 2			10	140
Gesamtworkload	300				
ECTS-Punkte	10				
Studiensemester	1. und 2. Semester				
Dauer des Moduls	2 Semester				
Häufigkeit des Angebots	2-jährlich				
Teilnahmevoraussetzungen	Keine				
Qualifikationsziele/ Lernergebnisse/ Kompetenzen	<ul style="list-style-type: none"> • Anwendungswissen fachspezifischer Software • Ausbau von spezifischen Kenntnissen in der Bild- und Tongestaltung sowohl unter ästhetischen als auch technischen Gesichtspunkten • Befähigung zum eigenständigen Erarbeiten und Hinterfragen handwerklicher Fachkenntnisse und deren Weiterentwicklung 				
Inhalte	<p>Die Studierenden erhalten eine Einführung in die Bildschnittsoftware Avid Media Composer sowie in die Digital Audio Workstation Pro Tools, einer professionellen Audioeditor-Software. Beide bilden den aktuellen Branchenstandard ab. In praktischen Übungen sowie in der Anwendung im Rahmen anderer Lehrveranstaltungen werden die Grundkenntnisse gefestigt.</p> <p>Zu Beginn des 2. Semesters erhalten die Studierenden E-Learning-Materialien, die sie im Selbststudium bearbeiten. Diese Materialien beinhalten Online-Tutorials zu Einsatz und Wirkung von Equalizers, Denoisers, Compressors und Reverbs mit dazugehörigen, aufeinander aufbauenden Übungen zu den verschiedenen Audioplugins. In einem einführenden Seminar zu Herstellung und Einsatz von Motion Graphics im timeline-basierten Tool After Effects liegt der Schwerpunkt auf der Ausbildung des Gespürs für Timing, Rhythmus und Bewegung, um das Gelernte von Titelsequenzen bis hin zu aufwendigen Multimediaprojekten einsetzen zu können. Zudem erhalten die Studierenden einen ersten Überblick über praktische Effekte für die tägliche Arbeit im Avid Media Composer: Neben dem universellen 3D-Warp sind dies vor allem Timewarps für Retiming-Effekte, Color Correction und Color Adapter, Matte- und Keying-Effekte sowie Paint, Tracking und Stabilisierung. Verschiedene Herangehensweisen und Anwendungen werden veranschaulicht, sodass die Studierenden die in diesem Seminar erworbenen Kenntnisse eigenständig anwenden und erweitern können.</p> <p>An einem abschließenden Seminartag zum Ende des Semesters werden die erworbenen Fähigkeiten gemeinsam überprüft und offene Fragen besprochen.</p>				
Lehrformen	Seminare, Übungen				
Prüfungstyp	Modulgesamtprüfung				
Prüfungsformen und Voraussetzungen für die Vergabe von Leistungspunkten	Benotete Modulprüfung: <ul style="list-style-type: none"> • Arbeitsprobe (Bearbeitungsdauer: 144 Zeitstunden) 				
Studienleistungen	Aktive Teilnahme, Arbeitsprobe				
Modulverantwortung	Prof. André Bendocchi-Alves				
Lehrende	Prof. André Bendocchi-Alves, Holger Buff, Patrick Hanemann, Tilo Ehmann				
Vorbereitung (Literaturangaben etc.) und sonstige Informationen	Literaturangaben und zusätzliche Informationen werden zu Semester- oder Veranstaltungsbeginn bekannt gegeben.				

Modul	Tools II				
Verwendbarkeit des Moduls	Pflichtmodul	<input type="checkbox"/> DB <input checked="" type="checkbox"/> ED	<input type="checkbox"/> FR <input type="checkbox"/> VFX	<input type="checkbox"/> KP <input type="checkbox"/> SZB	<input type="checkbox"/> KA
Modulbestandteile	Lehrveranstaltungen (Lehrformen)			Kontaktzeit in Zeitstunden	Selbststudium in Zeitstunden
	Tools 3			10	50
	Tools 4			10	80
Gesamtworkload	150				
ECTS-Punkte	5				
Studiensemester	3. und 4. Semester				
Dauer des Moduls	2 Semester				
Häufigkeit des Angebots	2-jährlich				
Teilnahmevoraussetzungen	Keine				
Qualifikationsziele/ Lernergebnisse/ Kompetenzen	<ul style="list-style-type: none"> • Vertiefte Kenntnisse fachspezifischer Technologien und Workflows • Qualifikationen in ausgewählten Bereichen, die es den Studierenden ermöglichen, Spezialisierungen in technologischer Hinsicht vorzunehmen • Befähigung zur Entwicklung und Umsetzung ästhetisch reflektierter Bild- und Tonschnittverfahren unter Verwendung fachspezifischer, digitaler Werkzeuge und Ressourcen • Befähigung zum eigenständigen Erarbeiten und Hinterfragen vertiefter technischer Fachkenntnisse und deren Weiterentwicklung 				
Inhalte	<p>Die Studierenden erhalten kurze Einführungen in Tools aus den Bereichen Mixing, Console, Automation, Previs, Network Capture, DCP-Erstellung, Deliveries und VFX-Editing. 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 Selbststudiumsphase Ansprechpartner*innen in Form fachkundiger Dozent*innen aus der Branche.</p> <p>An einem abschließenden Seminartag zum jeweiligen Ende des Semesters werden die erworbenen Fähigkeiten gemeinsam überprüft und offene Fragen besprochen.</p>				
Lehrformen	Seminar, Übungen				
Prüfungstyp	Modulgesamtprüfung				
Prüfungsformen und Voraussetzungen für die Vergabe von Leistungspunkten	Benotete Modulprüfung: <ul style="list-style-type: none"> • Arbeitsprobe (Bearbeitungsdauer: 80 Zeitstunden) 				
Studienleistungen	Aktive Teilnahme, Arbeitsprobe				
Modulverantwortung	Prof. André Bendocchi-Alves				
Lehrende	Prof. André Bendocchi-Alves, Nico Schlegel				
Vorbereitung (Literaturangaben etc.) und sonstige Informationen	Literaturangaben und zusätzliche Informationen werden zu Semester- oder Veranstaltungsbeginn bekannt gegeben.				

Modul	Fachschwerpunkt Szenenbild I				
Verwendbarkeit des Moduls	Pflichtmodul	<input type="checkbox"/> DB <input type="checkbox"/> ED	<input type="checkbox"/> FR <input type="checkbox"/> VFX	<input type="checkbox"/> KP <input checked="" type="checkbox"/> SZB	<input type="checkbox"/> KA
Modulbestandteile	Lehrveranstaltungen (Lehrformen)		Kontaktzeit in Zeitstunden		Selbststudium in Zeitstunden
	Beobachten, Zeichnen, Ideen sammeln 1		15		15
	Szenenbildanalyse 1		5		25
	Übung 1		70		140
	Konzeption 1		50		40
Gesamtworkload	360				
ECTS-Punkte	12				
Studiensemester	1. Semester				
Dauer des Moduls	1 Semester				
Häufigkeit des Angebots	2-jährlich				
Teilnahmevoraussetzungen	Keine				
Qualifikationsziele/ Lernergebnisse/ Kompetenzen	<ul style="list-style-type: none"> • Grundkenntnisse technisches Zeichnen und Modellbau • Grundlegende handwerkliche Fertigkeiten und Materialkenntnisse • Selbstständige Analyse szenenbildnerischer Gestaltungsmittel • Anwendung von zeichnerischen Grundlagen • Grundkenntnisse Arbeitsabläufe und Strukturen des Art Departments • Grundlagen Szenenbildrecherche und Prävisualisierung 				
Inhalte	<p>Im 1. Semester werden die Studierenden in kleineren Übungen an die Grundlagen des Szenenbildentwurfs herangeführt.</p> <p>In der Umsetzung eines Studiobaus arbeiten sie unter professioneller Betreuung als Team mit wechselnden Aufgaben in den Bereichen: Dekorationsbau, Bühnenmalerei und Set Dekoration. Im Vorfeld erhalten sie eine Werkstatt- und Werkzeugeinführung, in der sie den sicheren Umgang mit den benötigten Werkzeugen erlernen. In der Einführung Szenenbildkonzeption beschäftigen sich die Studierenden mit Raumwirkung, Recherche und ersten, einfachen Visualisierungen. In Vorbereitung für ihr erstes Projekt als Szenenbildner üben sie, Drehbücher mithilfe von dramaturgischen Modellen inhaltlich zu durchdringen und sie auf ihre Erzählabsichten hin zu analysieren, um in einen inhaltlichen Diskurs mit ihrem Team zu gehen.</p> <p>Für die selbstständig erarbeitete Szenenbildanalyse setzen sich die Studierenden intensiv mit einem relevanten Werk auseinander. Dabei analysieren sie die szenenbildnerischen Gestaltungsmittel in Bezug auf die Gesamtaussage des Films. In regelmäßigen Abendveranstaltungen präsentieren die Studierenden sich gegenseitig ihre Analysen und erhalten Feedback von den Lehrenden. Diese Veranstaltung findet bis zum 5. Semester regelmäßig statt. Ergänzend erwerben die Studierenden Kenntnisse über die Grundlagen des perspektivischen Aktzeichnens und üben dieses unter Anleitung wie auch im Selbststudium. Diese gestalterischen Übungen, die auch der Verbesserung ihrer Beobachtungsgabe dienen, begleiten sie über das gesamte Studium hinweg.</p>				
Lehrformen	Seminare, Übungen, Projektarbeit				
Prüfungstyp	Gewichtete Modulteilprüfungen				
Prüfungsformen und Voraussetzungen für die Vergabe von Leistungspunkten	Benotete Modulteilprüfungen: für Beobachten, Zeichnen, Ideen sammeln 1: <ul style="list-style-type: none"> • Arbeitsproben (je 10 Zeichnungen aus Skizzenbuch und Unterricht) für Szenenbildanalyse: <ul style="list-style-type: none"> • Hausarbeit (10 Seiten) Für Übung 1: <ul style="list-style-type: none"> • Arbeitsprobe (Setbau) für Konzeption 1: <ul style="list-style-type: none"> • Arbeitsproben (Booklet) 				
Studienleistungen	Aktive Teilnahme, Präsentation, Arbeitsproben				
Modulverantwortung	Prof. Uli Hanisch				
Lehrende	Prof. Uli Hanisch, Petra Maria Wirth, Wiebke Feltes, Reinhold Broil, Andreas Müller, Achim Reimann, Heike Steen, Heike Küpper, Julia Grünwald, Nicola Schudy, Christof Düro				
Vorbereitung (Literaturangaben etc.) und sonstige Informationen	Literaturangaben und zusätzliche Informationen werden zu Semester- oder Veranstaltungsbeginn bekannt gegeben.				

Modul	Fachschwerpunkt Szenenbild II				
Verwendbarkeit des Moduls	Pflichtmodul	<input type="checkbox"/> DB <input type="checkbox"/> ED	<input type="checkbox"/> FR <input type="checkbox"/> VFX	<input type="checkbox"/> KP <input checked="" type="checkbox"/> SZB	<input type="checkbox"/> KA
Modulbestandteile	Lehrveranstaltungen (Lehrformen)		Kontaktzeit in Zeitstunden		Selbststudium in Zeitstunden
	Beobachten, Zeichnen, Ideen sammeln 2		5		25
	Szenenbildanalyse 2		5		25
	Übung 2		40		50
	Konzeption 2		45		45
Gesamtworkload	240				
ECTS-Punkte	8				
Studiensemester	2. Semester				
Dauer des Moduls	1 Semester				
Häufigkeit des Angebots	2-jährlich				
Teilnahmevoraussetzungen	Keine				
Qualifikationsziele/ Lernergebnisse/ Kompetenzen	<ul style="list-style-type: none"> • Erweiterte und vertiefte Materialkenntnisse und handwerklich-gestalterische Kompetenzen • Grundkenntnisse Grafik-Tools • Erweiterung der Fertigkeiten in technischem Zeichnen und Modellbau • Kunstgeschichtliches Grundwissen • Befähigung zur Erstellung und Präsentation einfacherer Szenenbildkonzepte 				
Inhalte	<p>In der Einführung in Kenntnisse und Fertigkeiten in technischem Zeichnen und Modellbau. In kleineren Übungen lösen sie gestalterische Aufgaben und lernen die gängigsten Darstellungsformen von szenenbildnerischen Entwürfen kennen.</p> <p>In theoretischen Seminaren erwerben sie fachbezogenes Basiswissen über die wichtigsten europäischen Stilepochen.</p> <p>Sie erkennen grundlegende dramaturgische Erzählabsichten und üben die visuelle Ausgestaltung von narrativen Ideen auf Basis eines Drehbuchs mithilfe von Recherchematerial und Moodbildern sowie deren Präsentation vor einer Fachgruppe.</p>				
Lehrformen	Seminare, Übungen				
Prüfungstyp	Gewichtete Modulteilprüfungen				
Prüfungsformen und Voraussetzungen für die Vergabe von Leistungspunkten	Benotete Modulprüfungen: für Beobachten, Zeichnen, Ideen sammeln 2: <ul style="list-style-type: none"> • Arbeitsprobe (je 4 Skizzen aus Unterricht und Skizzenbuch) für Konzeption 2: <ul style="list-style-type: none"> • Klausur (3 Stunden) 				
Studienleistungen	Aktive Teilnahme, Präsentation, Arbeitsproben, Klausur				
Modulverantwortung	Prof. Uli Hanisch				
Lehrende	Wiebke Feltes, Herbert Richter, Waldemar Fast, Dr. Marcel Bächtiger, Petra Maria Wirth, Olivier Meidinger, Christian M. Goldbeck, Cora Pratz, Sylvain Mondamert				
Vorbereitung (Literaturangaben etc.) und sonstige Informationen	Literaturangaben und zusätzliche Informationen werden zu Semester- oder Veranstaltungsbeginn bekannt gegeben.				

Modul	Fachschwerpunkt Szenenbild III
Verwendbarkeit des Moduls	Pflichtmodul <input type="checkbox"/> DB <input type="checkbox"/> FR <input type="checkbox"/> KP <input type="checkbox"/> KA <input type="checkbox"/> ED <input type="checkbox"/> VFX <input checked="" type="checkbox"/> SZB
Modulbestandteile	Lehrveranstaltungen (Lehrformen) Kontaktzeit Selbststudium in Zeitstunden in Zeitstunden
	Beobachten, Zeichnen, Ideen sammeln 3 10 20
	Szenenbildanalyse 3 5 25
	Übung 3 35 25
	Konzeption 3 40 50
Gesamtworkload	210
ECTS-Punkte	7
Studiensemester	3. Semester
Dauer des Moduls	1 Semester
Häufigkeit des Angebots	2-jährlich
Teilnahmevoraussetzungen	Keine
Qualifikationsziele/ Lernergebnisse/ Kompetenzen	<ul style="list-style-type: none"> • Konzeption von Drehorten nach dramaturgischen Aspekten • Grundlagen der Locationsuche und Umgang mit Motiven • Kenntnis von dramaturgischen Modellen und Anwendung dieser auf die Szenenbildkonzeption • Erweiterung des kunstgeschichtlichen Grundwissens • Kenntnisse über nachhaltige Filmproduktion • Erweiterte Fertigkeiten Grafiktools • Angeleitetes Erarbeiten von Szenenbildkonzeptionen im Team • Übung Präsentation eigener Arbeiten und fachliche Diskursfähigkeit
Inhalte	<p>In der Präsentation der Projektergebnisse aus dem vorhergegangenen Semester reflektieren die Studierenden ihre Arbeit vor den Lehrenden und erhalten Feedback zum Prozess.</p> <p>Vorbereitend auf die Dreharbeiten im 3. Semester lernen die Szenenbildstudierenden den dramaturgischen Einsatz von Drehorten kennen, die maßgeblich den Erzählraum eines Filmes ausgestalten.</p> <p>Auf der praktischen Seite werden sie mit Methoden der Locationsuche, dem Umgang mit Motivgebern und Drehorten sowie den organisatorischen Aspekten vertraut gemacht, um sie auf ihre selbstständige Locationsuche für das anschließende Projekt vorzubereiten.</p> <p>Im Seminar Dramaturgie 2 analysieren sie fertige Filme auf deren dramaturgische Struktur hin und lernen so die wichtigsten Modelle kennen.</p> <p>Dies nutzen sie, um im Projekt 3 für ihre Szenenbildkonzepte eine inhaltlich motivierte visuelle Umsetzung zu finden, diese in aussagekräftigen Moodboards zu präsentieren und in einen fachlich fundierten Diskurs mit ihrem Team zu gehen.</p> <p>Ebenfalls im Vorfeld von Projekt 3 beschäftigen sich die Studierenden mit den Möglichkeiten, Filme generell umweltverträglicher zu produzieren.</p> <p>Die Einführung in eine pixelbasierte Grafiksoftware befähigt sie zur einfacheren Manipulationen von digitalen Bildern.</p> <p>In der Einführung in eine 3D-Software erweitern die Studierenden ihre Kenntnisse und Fertigkeiten in technischem Zeichnen.</p> <p>Darüber hinaus erweitern sie ihre theoretischen Grundlagen in Stilkunde und wenden diese in kleineren praktischen Übungen im Fundus an.</p>
Lehrformen	Seminare, Übungen, Exkursion
Prüfungstyp	Gewichtete Modulteilprüfungen
Prüfungsformen und Voraussetzungen für die Vergabe von Leistungspunkten	<p>Benotete Modulprüfung:</p> <p>für Beobachten, Zeichnen, Ideen sammeln:</p> <ul style="list-style-type: none"> • 10 Skizzen aus dem Skizzenbuch und 3 Skizzen aus dem Unterricht <p>Freihandzeichnen Architektur</p> <p>für Szenenbildanalyse 3:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Hausarbeit <p>für Übung 3:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Arbeitsproben
Studienleistungen	Aktive Teilnahme, Präsentation, Arbeitsproben
Modulverantwortung	Prof. Uli Hanisch
Lehrende	Prof. Uli Hanisch, Christian Stefanovici, Petra Maria Wirth, Thorsten Sabel, Maik Fickelscheer, Sylvain Mondamert, Nicola Schudy
Vorbereitung (Literaturangaben etc.) und sonstige Informationen	Literaturangaben und zusätzliche Informationen werden zu Semester- oder Veranstaltungsbeginn bekannt gegeben.

Modul	Fachschwerpunkt Szenenbild IV				
Verwendbarkeit des Moduls	Pflichtmodul	<input type="checkbox"/> DB <input type="checkbox"/> ED	<input type="checkbox"/> FR <input type="checkbox"/> VFX	<input type="checkbox"/> KP <input checked="" type="checkbox"/> SZB	<input type="checkbox"/> KA
Modulbestandteile	Lehrveranstaltungen (Lehrformen)		Kontaktzeit in Zeitstunden		Selbststudium in Zeitstunden
	Beobachten, Zeichnen, Ideen sammeln 4		5		25
	Szenenbildanalyse 4		5		25
	Übung 4		30		60
	Konzeption 4		40		50
Gesamtworkload	240				
ECTS-Punkte	8				
Studiensemester	4. Semester				
Dauer des Moduls	1 Semester				
Häufigkeit des Angebots	2-jährlich				
Teilnahmevoraussetzungen	Keine				
Qualifikationsziele/ Lernergebnisse/ Kompetenzen	<ul style="list-style-type: none"> • Fundiertes Wissen über die Arbeitsprozesse der Abteilung Set Decoration • Vertiefung Kenntnisse dramaturgischer Modelle • Umfassendes Wissen über nachhaltiges Arbeiten im Szenenbild • Vertrautheit mit Grafiksoftware • Selbstständige Konzeption von Szenenbildkonzepten im Team • Vertiefung Präsentation und Diskursfähigkeit 				
Inhalte	<p>Zu Semesterbeginn präsentieren die Studierenden ihre Projektergebnisse aus dem vorhergegangenen Semester vor einer größeren Fachgruppe und erhalten Feedback zur handwerklichen, organisatorischen und ethischen Qualität.</p> <p>Im Modul Szenenbild IV liegt ein besonderer Fokus auf der gestalterischen und organisatorischen Arbeit der Abteilung Set Decoration, deren Aufgabe die Ausstattung der Drehorte ist. Insbesondere befassen sich die Studierenden mit dem Zusammenhang zwischen dem dramaturgischen Erfassen einer Figur oder eines Spielorts und deren visueller Darstellung durch die Ausgestaltung von filmischen Räumen.</p> <p>Aufbauend auf ihren Kenntnissen der nachhaltigen Filmproduktion lernen sie Materialien und Methoden kennen, die spezifisch im Szenenbild helfen können, umweltverträglicher zu arbeiten. Sie schärfen ihr Bewusstsein für die Notwendigkeit gestalterische mit ökologischen Zielen abzustimmen.</p> <p>Kleinere Übungen befähigen sie zur Zusammenführung von verschiedenen Grafikprogrammen und komplexeren Bildbearbeitungen.</p>				
Lehrformen	Seminar, Übungen				
Prüfungstyp	Gewichtete Modulteilprüfungen				
Prüfungsformen und Voraussetzungen für die Vergabe von Leistungspunkten	<p>Benotete Modulprüfung:</p> <p>für Beobachten, Zeichnen, Ideen sammeln 4:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Arbeitsproben (1 Skizzenbuch und 5 – 10 Zeichnungen), je nach Aufgabenstellung <p>für Konzeption 4:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Klausur 				
Studienleistungen	Aktive Teilnahme, Präsentation, Arbeitsproben, Klausur				
Modulverantwortung	Prof. Uli Hanisch				
Lehrende	Prof. Uli Hanisch, N. N.				
Vorbereitung (Literaturangaben etc.) und sonstige Informationen	Literaturangaben und zusätzliche Informationen werden zu Semester- oder Veranstaltungsbeginn bekannt gegeben.				

Modul	Fachschwerpunkt Szenenbild V				
Verwendbarkeit des Moduls	Pflichtmodul	<input type="checkbox"/> DB <input type="checkbox"/> ED	<input type="checkbox"/> FR <input type="checkbox"/> VFX	<input type="checkbox"/> KP <input checked="" type="checkbox"/> SZB	<input type="checkbox"/> KA
Modulbestandteile	Lehrveranstaltungen (Lehrformen)		Kontaktzeit in Zeitstunden		Selbststudium in Zeitstunden
	Beobachten, Zeichnen, Ideen sammeln 5		10		20
	Szenenbildanalyse 5		5		25
	Übung 5		50		70
	Konzeption 5		50		70
Gesamtworkload	300				
ECTS-Punkte	10				
Studiensemester	5. Semester				
Dauer des Moduls	1 Semester				
Häufigkeit des Angebots	2-jährlich				
Teilnahmevoraussetzungen	Keine				
Qualifikationsziele/ Lernergebnisse/ Kompetenzen	<ul style="list-style-type: none"> • Befähigung zur Konzeption und Präsentation komplexer Studiobauten • Kenntnisse über Prozesse und Strukturen der Abteilung Art Direktion • Vertiefung des kunsthistorischen Wissens fürs Szenenbild • Sicherheit in Präsentation und Diskursfähigkeit 				
Inhalte	<p>Erneut stellen die Studierenden zu Beginn des Semesters ihre Projekte der Fachgruppe vor. Hierbei untersuchen sie selbstständig ihre Arbeit und sind in der Lage, Selbstkritik zu üben, insbesondere bezüglich ihrer Darstellung von Rollen- und Gesellschaftsbildern.</p> <p>Im Zentrum des Moduls Szenenbild V steht die weitestgehend selbstständige Erstellung eines komplexen Studiobauentwurfs zu einem gestellten Thema, in dem die bisher gelernten gestalterischen Fertigkeiten und fachlichen Kenntnisse unter Berücksichtigung der Bedarfe angrenzender Gewerke sichtbar einfließen.</p> <p>Hinführend auf ihre Entwurfsarbeit erhalten die Studierenden eine Einführung in die spezifischen Arbeitsabläufe und die Organisationsstruktur der Art Direktion, die für die baulichen Aufgaben im Szenenbild zuständig ist. Neben dem Blick auf gestalterisch-technische Aspekte setzen sie sich auch mit organisatorisch-finanziellen Zusammenhängen auseinander.</p> <p>Begleitend erweitern sie die für ihre Arbeit im Szenenbild essenziellen Grundkenntnisse in Architekturgeschichte.</p>				
Lehrformen	Seminar, Übungen				
Prüfungstyp	Gewichtete Modulteilprüfungen				
Prüfungsformen und Voraussetzungen für die Vergabe von Leistungspunkten	Benotete Modulprüfung: für Beobachten, Zeichnen, Ideen sammeln 5: <ul style="list-style-type: none"> • Arbeitsprobe (1 Skizzenbuch und 5 – 10 Zeichnungen, je nach Aufgabenstellung) für Konzeption 5: <ul style="list-style-type: none"> • Arbeitsprobe, Präsentation 				
Studienleistungen	Aktive Teilnahme, Präsentation, Arbeitsproben, Klausur				
Modulverantwortung	Prof. Uli Hanisch				
Lehrende	Prof. Uli Hanisch, N. N.				
Vorbereitung (Literaturangaben etc.) und sonstige Informationen	Literaturangaben und zusätzliche Informationen werden zu Semester- oder Veranstaltungsbeginn bekannt gegeben.				

Modul	Fachschwerpunkt VFX & Animation I				
Verwendbarkeit des Moduls	Pflichtmodul	<input type="checkbox"/> DB <input type="checkbox"/> ED	<input type="checkbox"/> FR <input checked="" type="checkbox"/> VFX	<input type="checkbox"/> KP <input type="checkbox"/> SZB	<input type="checkbox"/> KA
Modulbestandteile	Lehrveranstaltungen (Lehrformen)		Kontaktzeit in Zeitstunden	Selbststudium in Zeitstunden	
	Beobachten, Zeichnen, Ideen sammeln 1		20	40	
	VFX 1		180	120	
Gesamtworkload	360				
ECTS-Punkte	12				
Studiensemester	1. Semester				
Dauer des Moduls	1 Semester				
Häufigkeit des Angebots	zweijährlich				
Teilnahmevoraussetzungen	Keine				
Qualifikationsziele/ Lernergebnisse/ Kompetenzen	<ul style="list-style-type: none"> • Entwicklung und Umsetzung von Bildideen im kleinen Team • Planung und Durchführung von einfachen VFX Shots • Anwendung grundlegender VFX Techniken • Anwendung von zeichnerischen Grundlagen 				
Inhalte	<p>Im Zentrum der praktischen, projekthaften Übung steht die Einführung ins node-basierte Arbeiten und ins 3D Modeling.</p> <p>In einem kreativ-technischen Diskurs entwickeln die VFX Studierenden gemeinsam mit den Studierenden des Fachschwerpunkts Kamera Bildideen, die real gedrehtes Material und verschiedene digitale Techniken der Bildmanipulation kombiniert.</p> <p>Die Planung und Durchführung des Drehs führt sie an die Schnittstellen der beiden Gewerke, sie lernen die wichtigsten Termini des jeweils anderen Gewerks und Systeme zur Datenerfassung und -übergabe kennen.</p> <p>In der Umsetzung lernen sie die wichtigsten Techniken des Compositings kennen und wenden sie unter Anleitung auf ihr individuelles Projekt an.</p> <p>In der Finalisierung erleben sie den starken Einfluss den das Grading im letzten Schritt auf ihr Arbeitsergebnis hat.</p> <p>Im Rahmen der Abschlusspräsentation erhalten sie Feedback von den Dozenten auf ihre künstlerische und technische Leistung.</p> <p>Ergänzend erwerben die Studierenden Kenntnisse über die Grundlagen des perspektivischen und Aktzeichnens und üben diese unter Anleitung, wie auch im Selbststudium. Diese gestalterischen Übungen, die auch der Verbesserung ihrer Beobachtungsgabe dienen, begleiten sie über das gesamte Studium hinweg.</p>				
Lehrformen	Seminare, Übungen, Projektarbeit				
Prüfungstyp	Gewichtete Modulteilprüfungen				
Prüfungsformen und Voraussetzungen für die Vergabe von Leistungspunkten	Benotete Modulprüfung: für Beobachten, Zeichnen, Ideen sammeln 1: <ul style="list-style-type: none"> • Arbeitsproben (1 Skizzenbuch und 5 – 10 Zeichnungen, je nach Aufgabenstellung) für VFX 1: <ul style="list-style-type: none"> • Arbeitsprobe (VFX-Shot (ca. 10 Sek.) Breakdown) • Präsentation (ca. 10 Minuten) 				
Studienleistungen	Aktive Teilnahme, Präsentation, Arbeitsproben				
Modulverantwortung	Prof. Rolf Mütze				
Lehrende	Prof. Rolf Mütze, Wiebke Feltes, Min Tesch, Robin Pfister, Suryanshu Rai				
Vorbereitung (Literaturangaben etc.) und sonstige Informationen	Literaturangaben und zusätzliche Informationen werden zu Semester- oder Veranstaltungsbeginn bekannt gegeben.				

Modul	Fachschwerpunkt VFX & Animation II				
Verwendbarkeit des Moduls	Pflichtmodul	<input type="checkbox"/> DB <input type="checkbox"/> ED	<input type="checkbox"/> FR <input checked="" type="checkbox"/> VFX	<input type="checkbox"/> KP <input type="checkbox"/> SZB	<input type="checkbox"/> KA
Modulbestandteile	Lehrveranstaltungen (Lehrformen)		Kontaktzeit in Zeitstunden	Selbststudium in Zeitstunden	
	Beobachten, Zeichnen, Ideen sammeln 2		10	20	
	VFX 2		40	110	
	Animation 1		60	90	
Gesamtworkload	330				
ECTS-Punkte	11				
Studiensemester	2. Semester				
Dauer des Moduls	1 Semester				
Häufigkeit des Angebots	2-jährlich				
Teilnahmevoraussetzungen	Keine				
Qualifikationsziele/ Lernergebnisse/ Kompetenzen	<ul style="list-style-type: none"> • Konzeption und Umsetzung von visuellen Effekten in größeren Teams • Anwendung von weiterführenden VFX-Techniken • Einsatz von Prototyping und Prävisualisierung von VFX-Shots und Animationssequenzen • Kenntnis und Einsatz der grundlegenden Animationsprinzipien • Dialogfähigkeit in Bezug auf ästhetische Methoden,haltungen und Ziele 				
Inhalte	<p>In Vorbereitung auf ein fächerübergreifendes Filmprojekt erlernen die Studierenden fortgeschrittene Compositing-Techniken. Ihr erweitertes Fachwissen wenden sie praxisnah auf die individuellen Anforderungen von Kurzfilmprojekten an. Sie entwickeln eigenständig und in Kooperation mit den anderen Gewerken gestalterische und technische Lösungen für die visuellen Effekte des jeweiligen Projekts und setzen diese in einem festgelegten zeitlichen Rahmen um.</p> <p>Anhand von kleineren Übungseinheiten lernen die Studierenden die Grundprinzipien und Techniken der Animation kennen und sind in der Lage, kleinere Bewegungsabläufe selbstständig zu animieren. Sie setzen für die Prävisualisierung von Animationssequenzen Animatics ein und entwickeln ein Verständnis für die besondere Form der Zusammenarbeit bei Animationsprojekten mit dem Editor.</p>				
Lehrformen	Seminare, Übungen				
Prüfungstyp	Gewichtete Modulteilprüfungen				
Prüfungsformen und Voraussetzungen für die Vergabe von Leistungspunkten	Benotete Modulprüfungen: für Beobachten, Zeichnen, Ideen sammeln 2: <ul style="list-style-type: none"> • Arbeitsprobe (1 Skizzenbuch und 5 – 10 Zeichnungen, je nach Aufgabenstellung) für Animation 1: <ul style="list-style-type: none"> • Arbeitsprobe (ca. 8 Animationsübungen) für VFX 2: <ul style="list-style-type: none"> • Arbeitsprobe (VFX-Shots und Breakdowns) und Dokumentation 				
Studienleistungen	Aktive Teilnahme, Dokumentation, Arbeitsproben				
Modulverantwortung	Prof. Rolf Mütze				
Lehrende	Prof. Rolf Mütze, Prof. Sophia Zauner, Wiebke Feltes, Herbert Richter, Waldemar Fast, Timo Berg				
Vorbereitung (Literaturangaben etc.) und sonstige Informationen	Literaturangaben und zusätzliche Informationen werden zu Semester- oder Veranstaltungsbeginn bekannt gegeben.				

Modul	Fachschwerpunkt VFX & Animation III		
Verwendbarkeit des Moduls	Pflichtmodul	<input type="checkbox"/> DB <input type="checkbox"/> ED	<input type="checkbox"/> FR <input checked="" type="checkbox"/> VFX
		<input type="checkbox"/> KP <input type="checkbox"/> SZB	<input type="checkbox"/> KA
Modulbestandteile	Lehrveranstaltungen (Lehrformen)	Kontaktzeit in Zeitstunden	Selbststudium in Zeitstunden
	Beobachten, Zeichnen, Ideen sammeln 3	10	20
	Animation 2	80	190
Gesamtworkload	300		
ECTS-Punkte	10		
Studiensemester	3. Semester		
Dauer des Moduls	1 Semester		
Häufigkeit des Angebots	2-jährlich		
Teilnahmevoraussetzungen	Keine		
Qualifikationsziele/ Lernergebnisse/ Kompetenzen	<ul style="list-style-type: none"> • Konzeption für ein eigenes kurzes Animationsprojekt • Entwicklung und Gestaltung eines eigenen Animations-Charakters • Kenntnis und Anwendung aller technischen Grundlagen der 3D-Animation • Projektbezogene Anwendung von Animationsprinzipien • Befähigung zur Reflexion des eigenen Standpunkts im Stoffentwicklungsprozess 		
Inhalte	<p>Im Rahmen eines eigenständig konzipierten Animationsprojekts lernen die Studierenden alle Arbeitsschritte und Techniken in ihrer Reihenfolge kennen, wie sie zur Herstellung eines 3D-Animationsfilms nötig sind: Storyentwicklung, Charakterdevelopment, Animatic, 3D-Modeling, Texturieren, Animation, Environment, Lighting, Shading und Rendering. Dabei wechseln sich angeleitete Unterrichtseinheiten mit Eigenstudium ab.</p> <p>Die Stoff- und Stilfindung am Anfang ist der dramaturgische und technische Fixpunkt, um den sich, das gesamte Projekt hindurch, alle gestalterischen Entscheidungen drehen. Der gesamte Prozess wird professoral begleitet. Das Endergebnis ist eine fertige, ca. 30 Sekunden lange Animation. Um längere Formate herzustellen, haben die Studierenden die Möglichkeit, die im Anschluss folgende Projektzeit mit zu nutzen.</p>		
Lehrformen	Seminare, Übungen,		
Prüfungstyp	Gewichtete Modulteilprüfungen		
Prüfungsformen und Voraussetzungen für die Vergabe von Leistungspunkten	<p>Benotete Modulprüfungen:</p> <p>für Beobachten, Zeichnen, Ideen sammeln 3:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Arbeitsprobe (1 Skizzenbuch und 5 – 10 Zeichnungen, je nach Aufgabenstellung) <p>für Animation 2:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Arbeitsprobe (Animationsfilm, ca. 30 Sekunden) 		
Studienleistungen	Aktive Teilnahme, Arbeitsproben		
Modulverantwortung	Prof. Rolf Mütze		
Lehrende	Prof. Rolf Mütze, Prof. Sophia Zauner, Friedrich Schäper, Timo Berg, Christof Düro, Waldemar Fast, Hermann von Ohr, Maja Weber		
Vorbereitung (Literaturangaben etc.) und sonstige Informationen	Literaturangaben und zusätzliche Informationen werden zu Semester- oder Veranstaltungsbeginn bekannt gegeben.		

Modul	Fachschwerpunkt VFX & Animation IV				
Verwendbarkeit des Moduls	Pflichtmodul	<input type="checkbox"/> DB <input type="checkbox"/> ED	<input type="checkbox"/> FR <input checked="" type="checkbox"/> VFX	<input type="checkbox"/> KP <input type="checkbox"/> SZB	<input type="checkbox"/> KA
Modulbestandteile	Lehrveranstaltungen (Lehrformen)		Kontaktzeit in Zeitstunden		Selbststudium in Zeitstunden
	Beobachten, Zeichnen, Ideen sammeln 4		10		20
	Spezialisierungs-/Vertiefungsphase 1		90		210
Gesamtworkload	330				
ECTS-Punkte	11				
Studiensemester	4. Semester				
Dauer des Moduls	1 Semester				
Häufigkeit des Angebots	2-jährlich				
Teilnahmevoraussetzungen	Keine				
Qualifikationsziele/ Lernergebnisse/ Kompetenzen	<ul style="list-style-type: none"> • Vertiefung und Ergänzung von bereits erworbenen Einsichten und Fertigkeiten • Befähigung zur Entwicklung interdisziplinärer Lösungsansätze für komplexe technische und gestalterische Aufgaben 				
Inhalte	Gemeinsam mit den Gewerken Szenenbild und Kamera entwickeln die Studierenden Lösungsansätze für die Visuellen Effekte eines gestalterisch anspruchsvollen Kurzfilmprojekts. Diese testen sie in Prototypen und setzen sie beim anschließenden Dreh um. Die Einführung in eine Simulations-Software ergänzt ihre Kenntnisse der bereits erlernten 2D und 3D Tools.				
Lehrformen	Übungen, Seminar,				
Prüfungstyp	Gewichtete Modulteilprüfungen				
Prüfungsformen und Voraussetzungen für die Vergabe von Leistungspunkten	Benotete Modulprüfung: für Beobachten, Zeichnen, Ideen sammeln 4: <ul style="list-style-type: none"> • Arbeitsprobe (1 Skizzenbuch und 5 – 10 Zeichnungen, je nach Aufgabenstellung) für Spezialisierungs-/Vertiefungsphase 1: <ul style="list-style-type: none"> • Arbeitsproben (Bearbeitungsdauer: 120 Zeitstunden) 				
Studienleistungen	Aktive Teilnahme, Arbeitsproben				
Modulverantwortung	Prof. Rolf Mütze				
Lehrende	Prof. Rolf Mütze N. N.				
Vorbereitung (Literaturangaben etc.) und sonstige Informationen	Literaturangaben und zusätzliche Informationen werden zu Semester- oder Veranstaltungsbeginn bekannt gegeben.				

Modul	Fachschwerpunkt VFX & Animation V				
Verwendbarkeit des Moduls	Pflichtmodul	<input type="checkbox"/> DB <input type="checkbox"/> ED	<input type="checkbox"/> FR <input checked="" type="checkbox"/> VFX	<input type="checkbox"/> KP <input type="checkbox"/> SZB	<input type="checkbox"/> KA
Modulbestandteile	Lehrveranstaltungen (Lehrformen)		Kontaktzeit in Zeitstunden	Selbststudium in Zeitstunden	
	Beobachten, Zeichnen, Ideen sammeln 5		10	20	
	Spezialisierungs-/Vertiefungsphase 2		15	255	
Gesamtworkload	300				
ECTS-Punkte	10				
Studiensemester	5. Semester				
Dauer des Moduls	1 Semester				
Häufigkeit des Angebots	2-jährlich				
Teilnahmevoraussetzungen	Keine				
Qualifikationsziele/ Lernergebnisse/ Kompetenzen	<ul style="list-style-type: none"> • Erfahrung in branchenüblichem, arbeitsteiligem Arbeiten im VFX-Team • Beachtung übergeordneter Gesamtkonzepte in Teilbereichen • Kenntnis von Abstimmungsprozessen innerhalb des VFX-Team sowie mit anderen Gewerken • Verfolgung der eigenen beruflichen Ausrichtung 				
Inhalte	<p>Ein besonderer Fokus liegt in dieser Phase auf der Teamarbeit. Gemeinsam als VFX-Team arbeiten alle VFX-Studierenden gemeinsam an der Umsetzung der digitalen Effekte für ein Filmprojekt.</p> <p>Die Studierenden bauen und verwalten dazu eigenständig ihre Projekt-Pipeline. Jeder Studierende trägt dabei die Verantwortung für einen eigenen Teilbereich, stimmt sich aber organisatorisch mit seinen Teammitgliedern ab und überprüft in Kommunikation mit den angrenzenden Gewerken, ob sich sein Ergebnis inhaltlich und gestalterisch in das Gesamtkonzept des Projektes einfügt.</p> <p>Die Rollen im Team und die Aufgabenverteilung werden von der Gruppe selbst erarbeitet. Dabei verfolgen die Studierende eigene Interessen bezüglich der gewünschten späteren beruflichen Ausrichtung. Der gesamte Prozess wird tutoriell begleitet.</p>				
Lehrformen	Seminar, Übungen, Projekt				
Prüfungstyp	Gewichtete Modulteilprüfungen				
Prüfungsformen und Voraussetzungen für die Vergabe von Leistungspunkten	<p>Benötete Modulprüfung:</p> <p>für Beobachten, Zeichnen, Ideen sammeln 5:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Arbeitsprobe (1 Skizzenbuch und 5 – 10 Zeichnungen, je nach Aufgabenstellung) <p>für Spezialisierungs-/Vertiefungsphase 2:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Arbeitsprobe (VFX-Shots oder Animationssequenzen, Bearbeitungsdauer: 120 Zeitstunden) 				
Studienleistungen	Aktive Teilnahme, Arbeitsproben				
Modulverantwortung	Prof. Rolf Mütze				
Lehrende	Prof. Rolf Mütze, N. N.				
Vorbereitung (Literaturangaben etc.) und sonstige Informationen	Literaturangaben und zusätzliche Informationen werden zu Semester- oder Veranstaltungsbeginn bekannt gegeben.				

Modul	Schlüsselkompetenzen				
Verwendbarkeit des Moduls	Pflichtmodul	<input checked="" type="checkbox"/> DB <input checked="" type="checkbox"/> ED	<input checked="" type="checkbox"/> FR <input checked="" type="checkbox"/> VFX	<input checked="" type="checkbox"/> KP <input checked="" type="checkbox"/> SZB	<input checked="" type="checkbox"/> KA
Modulbestandteile	Lehrveranstaltungen (Lehrformen)			Kontaktzeit in Zeitstunden	Selbststudium in Zeitstunden
	für Drehbuch			125	355
	für Regie			135	345
	für Kreativ Produzieren			140	340
	für Kamera			140	340
	für Editing Bild & Ton			160	320
	für VFX & Animation			195	285
	für Szenenbild			125	355
Gesamtworkload	480				
ECTS-Punkte	16				
Studiensemester	1. bis 7. Semester				
Dauer je Modul	2 Semester				
Häufigkeit des Angebots	2-jährlich				
Teilnahmevoraussetzungen	Keine				
Qualifikationsziele/ Lernergebnisse/ Kompetenzen	<p>Die Studierenden erwerben in den über alle Semester verteilten Schlüsselkompetenz-Angeboten folgende Fähigkeiten und Kompetenzen:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Die Studierenden sind in der Lage, ihr eigenes Schaffen im Kontext kultureller Zusammenhänge zu reflektieren. • Die Studierenden verstehen wissenschaftliches Arbeiten und können es auf ihre theoretische Abschlussarbeit anwenden. • Zielgerichtet haben die Studierenden ihre kreativ-künstlerischen Ausdrucksfähigkeiten erweitert und können diese projektspezifisch einsetzen. • Für den Umgang mit Arbeitssituationen und Problemen organisatorischer und interpersoneller Art verfügen die Studierenden über eine ausgeprägte Analysefähigkeit und konstruktive Lösungskompetenzen. • Die Studierenden sind in der Lage, ihre persönlichen, methodischen und kreativen Kompetenzen kritisch einzuordnen und gegebenenfalls zielgerichtet und eigenständig für ihre Weiterentwicklung und Fortbildung in den entsprechenden Feldern zu sorgen. • Ihre Gedanken, Ideen und Werke können die Studierenden sowohl sicher verbal als auch schriftlich kommunizieren und vertreten. • Führungs- und Kommunikationskompetenzen. 				
Inhalte	Die studienbegleitenden Schlüsselkompetenzveranstaltungen unterstützen die Studierenden bei der Erweiterung und Vertiefung ihrer persönlichen und methodischen Kompetenzen, welche sie für ihre anspruchsvolle künstlerische Arbeit und die damit verbundene Kooperation im Team benötigen. Das Angebotsspektrum reicht von Lehrveranstaltungen, die sich mit Teamorganisation und -führung befassen, Einführungen ins wissenschaftliche Arbeiten, Essaykurse, Kommunikationstrainings, Filmscreenings mit anschließenden Diskussionsrunden, Coachings, gemeinsame Festival- und Messebesuche bis hin zur Mitarbeit in ifs-Gremien und Arbeitsgruppen.				
Lehrformen	Seminare, Übungen, Exkursionen, Kurse				
Prüfungstyp	Kumulative Modulteilprüfungen				
Prüfungsformen und Voraussetzungen für die Vergabe von Leistungspunkten	Unbenotete Modulteilprüfungen				
Studienleistungen	Aktive Teilnahme, Arbeitsproben				
Modulverantwortung	Jeweilige Fachprofessur				
Lehrende	N. N.				
Vorbereitung (Literaturangaben etc.) und sonstige Informationen	Literaturangaben und zusätzliche Informationen werden zu Semester- oder Veranstaltungsbeginn bekannt gegeben.				

Modul	Projekt 1				
Verwendbarkeit des Moduls	Pflichtmodul	<input checked="" type="checkbox"/> DB <input checked="" type="checkbox"/> ED	<input checked="" type="checkbox"/> FR <input checked="" type="checkbox"/> VFX	<input checked="" type="checkbox"/> KP <input checked="" type="checkbox"/> SZB	<input checked="" type="checkbox"/> KA
Modulbestandteile	Lehrveranstaltungen (Lehrformen)		Kontaktzeit in Zeitstunden	Selbststudium in Zeitstunden	
	Projekt 1		30	120	
Gesamtworkload	150				
ECTS-Punkte	5				
Studiensemester	1. Semester				
Dauer des Moduls	1 Semester				
Häufigkeit des Angebots	2-jährlich				
Teilnahmevoraussetzungen	Keine				
Qualifikationsziele/ Lernergebnisse/ Kompetenzen	<ul style="list-style-type: none"> • Erste Erfahrungen sowie Basiswissen in der Teamarbeit und grundständige Methodenkenntnisse in der Filmherstellung • Dialogfähigkeit in Bezug auf ästhetische Methoden, Haltungen und Ziele • Erfahrung mit dem ifs-Produktionsprozess • Erlernen technischer und organisatorischer Abläufe eines überwiegend non-fiktionalen Projekts 				
Inhalte	<p>Dieses Modul ist eine Einführung in das Thema filmisches Erzählen mit vorwiegend non-fiktionalen Mitteln. Zu einem gesetzten Thema werden individuelle künstlerische Umsetzungen gefunden.</p> <p>Die Grundlagen der Recherche und der Stoffentwicklung sowie das Spektrum der formalen, inhaltlichen und visuellen Gestaltungsmöglichkeiten im Film sollen anhand einer dokumentarischen Fragestellung dargestellt und angewendet werden.</p> <p>Die Studierenden durchlaufen in wechselnden Rollen sämtliche Etappen der Teamarbeit in einer kleinen Gruppe – von der Idee bis zum fertigen Film – und erproben dadurch gleich zu Beginn ihres Studiums Kooperation und Artikulation in der Gruppe. So lernen sie ihre filmmacherischen Qualitäten und ihre Grenzen kennen.</p>				
Lehrformen	Projekt				
Prüfungstyp	Modulgesamtprüfung				
Prüfungsformen und Voraussetzungen für die Vergabe von Leistungspunkten	Unbenotete Modulprüfung: <ul style="list-style-type: none"> • Arbeitsprobe (Kurzfilm, 2 Minuten) 				
Studienleistungen	Aktive Teilnahme, Arbeitsprobe, Präsentation				
Modulverantwortung	Jeweilige Fachprofessur				
Lehrende	Alle Professuren, Robert Krieg, Hendrik Löbber, Luzia Schmid, Carolin Schmitz, Ira Tondowski, N. N.				
Vorbereitung (Literaturangaben etc.) und sonstige Informationen	Literaturangaben und zusätzliche Informationen werden zu Semester- oder Veranstaltungsbeginn bekannt gegeben.				

Modul	Projekt 2
Verwendbarkeit des Moduls	Pflichtmodul <input checked="" type="checkbox"/> DB <input checked="" type="checkbox"/> FR <input checked="" type="checkbox"/> KP <input checked="" type="checkbox"/> KA <input checked="" type="checkbox"/> ED <input checked="" type="checkbox"/> VFX <input checked="" type="checkbox"/> SZB
Modulbestandteile	Lehrveranstaltungen (Lehrfor- men) Kontaktzeit Selbststudium in Zeitstunden in Zeitstunden
	für Drehbuch 200 190
	für Regie 260 190
	für Kreativ Produzieren 200 220
	für Kamera 200 220
	für Editing Bild & Ton 105 135
	für VFX & Animation 200 160
	für Szenenbild 200 250
Gesamtworkload	450 Regie und Szenenbild 420 Kreativ Produzieren und Kamera 390 Drehbuch 360 VFX & Animation 240 Editing Bild & Ton
ECTS-Punkte	15 Regie und Szenenbild 14 Kreativ Produzieren und Kamera 13 Drehbuch 12 VFX & Animation 8 Editing Bild & Ton
Studiensemester	2. Semester
Dauer des Moduls	1 Semester
Häufigkeit des Angebots	2-jährlich
Teilnahmevoraussetzungen	Keine
Qualifikationsziele/ Lernergebnisse/ Kompetenzen	<ul style="list-style-type: none"> • Kennenlernen der gewerkspezifischen Herausforderungen und der anteiligen Arbeitsleistung der Filmherstellung auf dem professionellen Niveau der Filmindustrie (Studioreh) • Gemeinsame Arbeit mit Ideen und Entwicklung von Drehbüchern im Kernteam • Stark angeleitete Ausführung der praktischen Aufgaben und Funktionen in der jeweiligen Rolle in den unterschiedlichen Phasen der Filmherstellung • Kennenlernen der Schnittstellen zu anderen Gewerken und der jeweiligen Prozesse der Filmherstellung sowie angemessene Kommunikation auf fachlicher und persönlicher Ebene
Inhalte	<p>In diesem Modul durchlaufen die Studierenden aller Fachschwerpunkte in ihrer jeweiligen Funktion den gesamten Filmherstellungsprozess und lernen dabei ihre eigenen Aufgaben und die Schnittstellen mit den anderen Gewerken kennen. Dieser Prozess wird intensiv betreut und die Studierenden erhalten unmittelbares Feedback. Der Schwerpunkt liegt neben der Vertiefung der handwerklichen Fähigkeiten auf der angemessenen Kommunikation im Team und der Einordnung der eigenen Rolle in professionelle Bedingungen.</p> <p>Für den Fachschwerpunkt <i>Drehbuch</i>: Die Studierenden schreiben das Drehbuch und sind von der Stoffentwicklung über die Produktion bis zum Abschluss der Dreharbeiten am Film beteiligt. Während der Dreharbeiten beraten sie das Team in dramaturgischen Fragen und übernehmen weitere praktische Aufgaben am Set.</p> <p>Für die Fachschwerpunkte <i>Regie, Kreativ Produzieren</i>: Die Studierenden sind am gesamten Arbeitsprozess beteiligt. Beginnend mit der Stoffentwicklung über die Produktion bis zur Postproduktion.</p> <p>Für den Fachschwerpunkt <i>Kamera</i>: Die Studierenden sind am gesamten Arbeitsprozess beteiligt, von der Stoffentwicklung über die Produktion bis zur Postproduktion. Die Beteiligung an der Stoffentwicklung konzentriert sich in der Phase der Vorproduktion besonders auf die kameraspezifische Drehvorbereitung in enger Kommunikation mit den anderen Gewerken. Zudem beschäftigen sich die Studierenden eingehend mit den digitalen Workflows und erstellen angeleitet das finale Grading ihres Projekts.</p> <p>Für den Fachschwerpunkt <i>Editing Bild & Ton</i>: Die Studierenden beteiligen sich an allen Phasen der Produktion. Am Set übernehmen sie die Tonaufnahme und zeichnen dann verantwortlich für die Durchführung der Postproduktion bis zur Vormischung.</p> <p>Für den Fachschwerpunkt <i>VFX & Animation</i>: In der Arbeit am P2 beteiligen sich die VFX-Studierenden an allen Phasen der</p>

	<p>Produktion. Bereits während der Stoffentwicklung bringen die VFX-Studierenden sich und ihre Fachkompetenz aktiv in die Gestaltungskonzeption ein. In Kooperation mit den anderen Gewerken erarbeiten sie gestalterisch-technische Lösungen für die individuellen VFX-Anforderungen der einzelnen Projekte. Während der Dreharbeiten übernehmen sie eigenverantwortlich die Rolle des VFX-Supervisors.</p> <p>Für den Fachschwerpunkt <i>Szenenbild</i>: Die Studierenden sind am gesamten Arbeitsprozess von der Stoffentwicklung bis zum Abschluss der Dreharbeiten beteiligt. In der Stoffentwicklung beraten sie bezüglich der Drehorte. In der Vorproduktion entwickeln und previsualisieren sie das Szenenbildkonzept in enger Kommunikation mit Regie, Kamera und VFX. In der Produktion übernehmen sie die Verantwortung für das gesamte Szenenbild.</p>
Lehrformen	Projektarbeit, Selbststudium
Prüfungstyp	Modulgesamtprüfung
Prüfungsformen und Voraussetzungen für die Vergabe von Leistungspunkten	<p>Benotete Modulprüfung:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Arbeitsprobe (Drehbuch/Kurzfilm max. 6 Minuten) • Dokumentation (max. 5 Seiten)
Studienleistungen	Arbeitsprobe, Dokumentation, Projektarbeit
Modulverantwortung	Jeweilige Fachprofessur
Lehrende	Fachprofessur, Herbert Linkesch, N. N.
Vorbereitung (Literaturangaben etc.) und sonstige Informationen	Literaturangaben und zusätzliche Informationen werden zu Semester- oder Veranstaltungsbeginn bekannt gegeben.

Modul	Projekt 3
Verwendbarkeit des Moduls	Pflichtmodul <input checked="" type="checkbox"/> DB <input checked="" type="checkbox"/> FR <input checked="" type="checkbox"/> KP <input checked="" type="checkbox"/> KA <input checked="" type="checkbox"/> ED <input type="checkbox"/> VFX <input checked="" type="checkbox"/> SZB
Modulbestandteile	Lehrveranstaltungen (Lehrformen) Kontaktzeit Selbststudium in Zeitstunden in Zeitstunden
	für Drehbuch, Regie, Kreativ Produzieren und Szenenbild 50 400
	für Kamera 50 340
	für Editing Bild & Ton 55 395
Gesamtworkload	450 für Drehbuch, Regie, Kreativ Produzieren, Editing Bild & Ton 390 für Kamera
ECTS-Punkte	15 für Drehbuch, Regie, Kreativ Produzieren, Szenenbild, Editing Bild & Ton 13 für Kamera
Studiensemester	3. Semester
Dauer des Moduls	1 Semester
Häufigkeit des Angebots	2-jährlich
Teilnahmevoraussetzungen	Keine
Qualifikationsziele/ Lernergebnisse/ Kompetenzen	<ul style="list-style-type: none"> • Ausarbeitung eigener Stoffe im Kernteam • Leicht angeleitete Ausführung der praktischen Aufgaben und erstes eigenständiges und professionelles Arbeiten mit „On location“-Dreharbeit • Vertiefung der gewerkspezifischen handwerklichen Fertigkeiten • Ansätze einer eigenen Filmsprache • Eigenverantwortliche Projektplanung und -realisation • Befähigung zur Vermittlung künstlerischer Ideen im Team • Erfassen von Kriterien zur Beurteilung der eigenen Arbeiten
Inhalte	<p>Die Studierenden realisieren eigenständig einen in Form und Inhalt vollkommen frei gewählten Film. Im Prozess der Stofffindung sowie der Findung einer angemessenen und gültigen filmischen Form setzen sich die Studierenden mit den grundlegenden Kriterien von eigenständiger filmischer Arbeit auseinander: Was ist ein gültiger und relevanter Stoff? Was ist seine angemessene, praktikable und gültige Form? Wie verändert die jeweilige Herangehensweise die Aussage und den Horizont des Stoffes?</p> <p>Innerhalb von Projekt 3 erhalten die Studierenden die Möglichkeit, sich selbst sowie neue Formen der künstlerischen Auseinandersetzung zu erproben und so ihre jeweilige Kompetenz in inhaltlicher Arbeit sowie in den filmischen Fertigkeiten zu entwickeln. Dies soll bewusst auch im Eingehen von Risiken erfolgen. Ziel ist, sich mit der Umsetzung der eigenen Ideen in die filmische Form auseinanderzusetzen.</p>
Lehrformen	Projektarbeit, Selbststudium; ED außerdem: Seminar/Übungen
Prüfungstyp	Modulgesamtprüfung
Prüfungsformen und Voraussetzungen für die Vergabe von Leistungspunkten	Benotete Modulprüfung: <ul style="list-style-type: none"> • Arbeitsprobe (Drehbuch/Kurzfilm 10 Minuten) • Dokumentation (max. 5 Seiten)
Studienleistungen	Arbeitsprobe, Dokumentation, Projektarbeit
Modulverantwortung	Jeweilige Fachprofessur
Lehrende	Fachprofessur, N. N.
Vorbereitung (Literaturangaben etc.) und sonstige Informationen	Literaturangaben und zusätzliche Informationen werden zu Semester- oder Veranstaltungsbeginn bekannt gegeben.

Modul	Projekt 3				
Verwendbarkeit des Moduls	Pflichtmodul	<input type="checkbox"/> DB <input type="checkbox"/> ED	<input type="checkbox"/> FR <input checked="" type="checkbox"/> VFX	<input type="checkbox"/> KP <input type="checkbox"/> SZB	<input type="checkbox"/> KA
Modulbestandteile	Lehrveranstaltungen (Lehrformen)		Kontaktzeit in Zeitstunden	Selbststudium in Zeitstunden	
	Animations- und VFX-Projekt		50	310	
Gesamtworkload	360				
ECTS-Punkte	12				
Studiensemester	3. Semester				
Dauer des Moduls	1 Semester				
Häufigkeit des Angebots	2-jährlich				
Teilnahmevoraussetzungen	Keine				
Qualifikationsziele/ Lernergebnisse/ Kompetenzen	<ul style="list-style-type: none"> • Eigenständige Realisation von Animationsprojekten oder: <ul style="list-style-type: none"> • Eigenständige Planung und Umsetzung von digitalen Effekten für Kurzfilmprojekte 				
Inhalte	Die Studierenden haben in dieser Projektphase, je nach eigener Ausrichtung, die Möglichkeit zu wählen zwischen der eigenständigen Weiterführung des bereits in Animation 2 begonnenen Animationsfilms oder der Mitarbeit an einem der Kurzfilmprojekte der anderen Studierenden als VFX-verantwortliches Teammitglied. Beide Formen können bei Bedarf professoral oder tutoriell begleitet werden.				
Lehrformen	Projektarbeit, Selbststudium				
Prüfungstyp	Modulgesamtprüfung				
Prüfungsformen und Voraussetzungen für die Vergabe von Leistungspunkten	Benotete Modulprüfung: <ul style="list-style-type: none"> • Arbeitsprobe: Animationsfilm (max. 1 Minute) oder <ul style="list-style-type: none"> • Arbeitsprobe: VFX-Shots (Bearbeitungsdauer: 310 Zeitstunden) und <ul style="list-style-type: none"> • Dokumentation (max. 5 Seiten) 				
Studienleistungen	Aktive Teilnahme, Arbeitsproben, Dokumentation				
Modulverantwortung	Prof. Rolf Mütze				
Lehrende	Prof. Rolf Mütze, N. N.				
Vorbereitung (Literaturangaben etc.) und sonstige Informationen	Literaturangaben und zusätzliche Informationen werden zu Semester- oder Veranstaltungsbeginn bekannt gegeben.				

Modul	Projekt 4															
Verwendbarkeit des Moduls	Pflichtmodul <input checked="" type="checkbox"/> DB <input checked="" type="checkbox"/> FR <input checked="" type="checkbox"/> KP <input checked="" type="checkbox"/> KA <input checked="" type="checkbox"/> ED <input type="checkbox"/> VFX <input checked="" type="checkbox"/> SZB															
Modulbestandteile	<table border="1"> <thead> <tr> <th>Lehrveranstaltungen (Lehrformen)</th> <th>Kontaktzeit in Zeitstunden</th> <th>Selbststudium in Zeitstunden</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>für Drehbuch</td> <td>30</td> <td>420</td> </tr> <tr> <td>für Regie, Kreativ Produzieren und Szenenbild</td> <td>50</td> <td>400</td> </tr> <tr> <td>für Kamera</td> <td>50</td> <td>340</td> </tr> <tr> <td>für Editing Bild & Ton</td> <td>50</td> <td>280</td> </tr> </tbody> </table>	Lehrveranstaltungen (Lehrformen)	Kontaktzeit in Zeitstunden	Selbststudium in Zeitstunden	für Drehbuch	30	420	für Regie, Kreativ Produzieren und Szenenbild	50	400	für Kamera	50	340	für Editing Bild & Ton	50	280
Lehrveranstaltungen (Lehrformen)	Kontaktzeit in Zeitstunden	Selbststudium in Zeitstunden														
für Drehbuch	30	420														
für Regie, Kreativ Produzieren und Szenenbild	50	400														
für Kamera	50	340														
für Editing Bild & Ton	50	280														
Gesamtworkload	450 für Drehbuch, Regie, Kreativ Produzieren und Szenenbild 390 für Kamera 330 für Editing Bild & Ton															
ECTS-Punkte	15 für Drehbuch, Regie, Kreativ Produzieren und Szenenbild 13 für Kamera 11 für Editing Bild & Ton															
Studiensemester	4. Semester															
Dauer des Moduls	1 Semester															
Häufigkeit des Angebots	2-jährlich															
Teilnahmevoraussetzungen	Keine															
Qualifikationsziele/ Lernergebnisse/ Kompetenzen	<ul style="list-style-type: none"> • Perspektivwechsel: Konfrontation mit einem anderen Blick auf die eigene künstlerische Arbeit – entweder mit einer fachfremden Außenperspektive oder einer veränderten fachlichen Binnenperspektive • Weiterentwicklung der eigenen künstlerischen Erzählkompetenz • Reflexion der eigenen Rolle im Team, künstlerische und handwerkliche Analyse der eigenen Stärken und Schwächen • Vertiefte Kenntnisse von Erzählstrategien, filmischen Formen und Ausdrucksmöglichkeiten • Routinierter Einsatz von Kommunikationsstrategien in künstlerischen Projekten (Vermittlung kreativer Visionen sowie Teamkommunikation) • Erfahrung diversifizierter filmischer Produktions- und Erzählformen <p><i>Drehbuch-spezifisch</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Fähigkeit, einen Stoff für einen Langfilm zu entwickeln • • Fähigkeit, ein Bildertreatment oder eine 1. Drehbuchfassung für einen Langfilm zu verfassen <p><i>Editing-spezifisch</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Vertiefte Kenntnisse der Montage von langen Erzählbögen 															
Inhalte	<p>Mit Projekt 4 erhalten die Studierenden die Möglichkeit, die Umsetzung einer fiktionalen oder non-fiktionalen Projektidee in kleinen oder auch größeren Gruppen zu überprüfen. Dabei liegt ein Schwerpunkt im Wechsel der fachlichen Perspektive, z. B. in einer neuen, ungewohnten kreativen Rolle im Entstehungsprozess oder in der Zusammenarbeit mit äußeren „fachfremden“ Einflüssen. Die Projekte entstehen in den Fachbereichen und werden dort definiert. Die Ideen werden praktisch überprüft, überarbeitet und variiert. Auf diese Weise vertiefen die Studierenden ihre Kenntnisse und Umsetzungsstrategien für filmische Erzählstrategien und Ausdrucksmöglichkeiten. In der Projektzeit werden unterschiedliche Projektrahmen angeboten. Wesentlicher Aspekt der Projektarbeit ist dabei die eigenverantwortliche Arbeit.</p> <p><i>Drehbuch</i></p> <p>Für einen abendfüllenden Spielfilm entwickeln die Drehbuch-Studierenden ein Bildertreatment mit einzeln ausgearbeiteten Szenen oder eine 1. Drehbuchfassung.. Im Rahmen der Stoffentwicklung machen die Autor*innen Erfahrungen im Erarbeiten von langen Bögen, intensiv ausgearbeiteten Figuren und komplexen Strukturen. Sie vertiefen die Anwendung dramaturgischer Kenntnisse zu Thema, Erzählmuster, Perspektive und Empathie-Steuerung.</p> <p><i>Editing</i></p> <p>Die Studierenden vertiefen ihre Kenntnisse der Montage von langen Erzählbögen. Der Workflow wird dabei von den Studierenden gestaltet. Die gemeinsame Reflexion über die Montage von Szenen und das Konstruieren einer Geschichte stehen im Mittelpunkt des Projekts. Das Zusammenspiel der Gestaltung auf der Ton- und Bildebene sowie dramaturgische und ästhetische Gestaltungsräume werden herausgearbeitet. Die Räumlichkeit, die Auswirkung auf Tempo und rhythmische Muster, die Wirkung von Kontinuität und Intensität sowie die erzählerischen Variationen durch das Schaffen von Atmosphären sind weitere inhaltliche Schwerpunkte.</p>															

Lehrformen	Projektarbeit, Selbststudium
Prüfungstyp	Modulgesamtprüfung
Prüfungsformen und Voraussetzungen für die Vergabe von Leistungspunkten	<p>Benotete Modulprüfung:</p> <p>für Drehbuch:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Arbeitsprobe: Bildertreatment mit einer Probeszene oder -sequenz bzw. 1. Drehbuchfassung für einen abendfüllenden Spielfilm (90-minütiger Film) <p>für Regie, Kreativ Produzieren, Kamera, Editing Bild & Ton, Szenenbild:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Arbeitsprobe und Präsentation der Ergebnisse
Studienleistungen	<p>Aktive Teilnahme, Arbeitsprobe, Präsentation</p> <p>Drehbuch: Aktive Teilnahme, Arbeitsprobe</p>
Modulverantwortung	Jeweilige Fachprofessur
Lehrende	Fachprofessur, N. N.
Vorbereitung (Literaturangaben etc.) und sonstige Informationen	Literaturangaben und zusätzliche Informationen werden zu Semester- oder Veranstaltungsbeginn bekannt gegeben.

Modul	Projekt 4				
Verwendbarkeit des Moduls	Pflichtmodul	<input type="checkbox"/> DB <input type="checkbox"/> ED	<input type="checkbox"/> FR <input checked="" type="checkbox"/> VFX	<input type="checkbox"/> KP <input type="checkbox"/> SZB	<input type="checkbox"/> KA
Modulbestandteile	Lehrveranstaltungen (Lehrformen)			Kontaktzeit in Zeitstunden	Selbststudium in Zeitstunden
	Spezialisierungsarbeit			50	310
Gesamtworkload	360				
ECTS-Punkte	12				
Studiensemester	4. Semester				
Dauer des Moduls	1 Semester				
Häufigkeit des Angebots	2-jährlich				
Teilnahmevoraussetzungen	Keine				
Qualifikationsziele/ Lernergebnisse/ Kompetenzen	<ul style="list-style-type: none"> • Selbstständige Aneignung von technischen Fertigkeiten • Eigenständige Konzeption und schriftlichen Auswertung von Testreihen oder eines Projekts • Schärfung des eigenen beruflichen Profils 				
Inhalte	<p>Inspiziert vom vorhergegangenen Fachunterricht eignen sich die Studierenden individuell durch eine von ihnen selbst konzipierte und durchgeführte Fallstudie Fach- und Methodenwissen zu VFX- oder Animation-relevanten Themengebieten an, das sie theoretisch wie praktisch überprüfen und reflektieren. Über die spielerische Auseinandersetzung der gewählten Thematik haben die Studierenden die Möglichkeit, neue Impulse und Ideen für ihre Arbeit zu generieren. Innerhalb der Untersuchung werden auf der praktischen Seite Tests oder ein Projekt durchgeführt. Parallel dazu verfassen sie eine schriftliche Abhandlung im Stil einer kleinen BA-Thesis über ihre Auseinandersetzung mit dem Thema. Begleitet wird die Veranstaltung von der Professur VFX & Animation und optional von Tutor*innen. Die Ergebnisse münden in einer Präsentation.</p>				
Lehrformen	Projektarbeit, Selbststudium				
Prüfungstyp	Modulgesamtprüfung				
Prüfungsformen und Voraussetzungen für die Vergabe von Leistungspunkten	Benotete Modulprüfung: <ul style="list-style-type: none"> • Hausarbeit (8–10 Seiten) 				
Studienleistungen	Aktive Teilnahme, Hausarbeit				
Modulverantwortung	Prof. Rolf Mütze				
Lehrende	Prof. Rolf Mütze, N. N.				
Vorbereitung (Literaturangaben etc.) und sonstige Informationen	Literaturangaben und zusätzliche Informationen werden zu Semester- oder Veranstaltungsbeginn bekannt gegeben.				

Modul	Projekt 5				
Verwendbarkeit des Moduls	Pflichtmodul	<input checked="" type="checkbox"/> DB <input checked="" type="checkbox"/> ED	<input checked="" type="checkbox"/> FR <input type="checkbox"/> VFX	<input checked="" type="checkbox"/> KP <input checked="" type="checkbox"/> SZB	<input checked="" type="checkbox"/> KA
Modulbestandteile	Lehrveranstaltungen (Lehrformen)		Kontaktzeit in Zeitstunden	Selbststudium in Zeitstunden	
	für Drehbuch		60	390	
	für Regie, Kreativ Produzieren		20	220	
	für Kamera		40	200	
	für Editing Bild & Ton		40	290	
	für Szenenbild		20	340	
Gesamtworkload	450 Drehbuch	360 Szenenbild	330 Editing Bild & Ton	240 Regie, Kreativ Produzieren, Kamera und Szenenbild	
ECTS-Punkte	15 Drehbuch	12 Szenenbild	11 Editing Bild & Ton	8 Regie, Kreativ Produzieren, Kamera und Szenenbild	
Studiensemester	5. Semester				
Dauer des Moduls	1 Semester				
Häufigkeit des Angebots	2-jährlich				
Teilnahmevoraussetzungen	Keine				
Qualifikationsziele/ Lernergebnisse/ Kompetenzen	<ul style="list-style-type: none"> • Vertiefte Kenntnisse von Erzählstrategien, filmischen Formen und Ausdrucksmöglichkeiten • Schärfung des Verständnisses des eigenen künstlerischen Stils • Fähigkeit, künstlerische Fragestellungen zu erörtern und zu reflektieren sowie produktions- und Problemstellungen in Vorbereitung auf den Abschlussfilm zu erkennen • Fähigkeit der Kontextualisierung persönlicher Fragestellungen in nicht-filmischen künstlerischen Formen 				
Inhalte	<p>Die 5. Projektphase dient der Vorbereitung auf das Abschlussprojekt. Daher ist keine Herstellung eines abgeschlossenen Kurzfilms vorgesehen; vielmehr sollen erste Entwicklungsschritte für die Abschlussfilme vollzogen werden. In kleineren fachspezifischen Übungen sollen künstlerische Stile, persönliche Erzählstrategien, aber auch produktions- und abläufe erprobt und entwickelt werden. In Probedrehungen sollen dabei gegebenenfalls schon im Voraus projektspezifische Besonderheiten erkannt und eruiert werden.</p> <p>Alternativ können Studierende, die nicht in die Stoff- und Projektentwicklungsphase der Abschlussprojekte eingebunden sind, sich in „Laborprojekten“ explorativ der Weiterentwicklung des eigenen künstlerischen Stils widmen. Dieser Prozess soll ausdrücklich keine klassische arbeitsteilige Filmproduktion sein, wobei als Ergebnis des Laborprojekts ein Film entstehen kann. Auf dem Weg dahin soll aber eine umfangreiche Auseinandersetzung mit der persönlichen Fragestellung in anderen Kunstformen stattfinden.</p>				
Lehrformen	Projektarbeit, Selbststudium				
Prüfungstyp	Modulgesamtprüfung				
Prüfungsformen und Voraussetzungen für die Vergabe von Leistungspunkten	Benotete Modulprüfung: Für Drehbuch: <ul style="list-style-type: none"> • Arbeitsprobe: erste Drehbuchfassung (90-minütiger Spielfilm) Für Regie, Kreativ Produzieren, Kamera, Editing Bild & Ton, Szenenbild: <ul style="list-style-type: none"> • Arbeitsprobe (max. zwei Drehtage <i>oder</i> Bearbeitungsdauer: 290 Zeitstunden) • Dokumentation (max. 5 Seiten) 				
Studienleistungen	Arbeitsprobe, Dokumentation, Projektarbeit Drehbuch: Arbeitsprobe, Projektarbeit				
Modulverantwortung	Jeweilige Fachprofessur				
Lehrende	Fachprofessur, N. N.				
Vorbereitung (Literaturangaben etc.) und sonstige Informationen	Literaturangaben und zusätzliche Informationen werden zu Semester- oder Veranstaltungsbeginn bekannt gegeben.				

Modul	Projekt 5				
Verwendbarkeit des Moduls	Pflichtmodul	<input type="checkbox"/> DB <input type="checkbox"/> ED	<input type="checkbox"/> FR <input checked="" type="checkbox"/> VFX	<input type="checkbox"/> KP <input type="checkbox"/> SZB	<input type="checkbox"/> KA
Modulbestandteile	Lehrveranstaltungen (Lehrformen)		Kontaktzeit in Zeitstunden	Selbststudium in Zeitstunden	
	Projektarbeit VFX / Animation oder Praktikum		40	320	
Gesamtworkload	360				
ECTS-Punkte	12				
Studiensemester	5. Semester				
Dauer des Moduls	1 Semester				
Häufigkeit des Angebots	2-jährlich				
Teilnahmevoraussetzungen	Keine				
Qualifikationsziele/ Lernergebnisse/ Kompetenzen	<ul style="list-style-type: none"> • Erfahrung in professioneller VFX- oder Animationsproduktion • Kenntnis branchenüblicher Berufsbilder • Einordnung der eigenen technischen und gestalterischen Fachkompetenz <i>oder</i> • Eigenständige Weiterentwicklung und Finalisierung von Projekten • Eigenverantwortliche Kommunikation zwischen den Gewerken in der Finalisierungsphase 				
Inhalte	<p>In der eigenständigen Finalisierung von bereits begonnenen Projekten aus den vorhergegangenen Semestern erleben die Studierenden die Komplexität von technischen Abläufen und Kommunikationswegen, wenn kurz vor der Fertigstellung die Prozesse mehrerer Gewerke noch einmal ineinandergreifen. Wahlweise können die VFX-Studierenden ein Branchenpraktikum absolvieren, das den eigenen Kenntnisstand in Bezug setzen, die gewünschte berufliche Ausrichtung überprüfen und den Grundstein für ein Netzwerk bilden kann, das den eigenen Werdegang stützt.</p>				
Lehrformen	Projekt				
Prüfungstyp	Modulgesamtprüfung				
Prüfungsformen und Voraussetzungen für die Vergabe von Leistungspunkten	Benotete Modulprüfung: für Projektarbeit VFX/Animation: <ul style="list-style-type: none"> • Arbeitsprobe (VFX-Shots oder Animationssequenzen) <i>oder</i> für Praktikum: <ul style="list-style-type: none"> • Praktikumsbericht (4 Seiten) 				
Studienleistungen	Arbeitsprobe oder Praktikumsbericht				
Modulverantwortung	Prof. Rolf Mütze				
Lehrende	Prof. Rolf Mütze, N. N.				
Vorbereitung (Literaturangaben etc.) und sonstige Informationen	Literaturangaben und zusätzliche Informationen werden zu Semester- oder Veranstaltungsbeginn bekannt gegeben.				

Modul	Branche und Beruf				
Verwendbarkeit des Moduls	Pflichtmodul	<input checked="" type="checkbox"/> DB <input checked="" type="checkbox"/> ED	<input checked="" type="checkbox"/> FR <input checked="" type="checkbox"/> VFX	<input checked="" type="checkbox"/> KP <input checked="" type="checkbox"/> SZB	<input checked="" type="checkbox"/> KA
Modulbestandteile	Lehrveranstaltungen (Lehrformen)		Kontaktzeit in Zeitstunden	Selbststudium in Zeitstunden	
	für Drehbuch		25	125	
	für Regie		55	95	
	für Kreativ Produzieren		80	100	
	für Kamera		50	100	
	für Editing Bild & Ton		40	110	
	für VFX & Animation		35	115	
	für Szenenbild		90	210	
Gesamtworkload	300 Szenenbild 180 Kreativ Produzieren 150 Drehbuch, Regie, Kamera, Editing Bild & Ton und VFX & Animation				
ECTS-Punkte	10 Szenenbild 6 Kreativ Produzieren 5 Drehbuch, Regie, Kamera, Editing Bild & Ton und VFX & Animation				
Studiensemester	7. Semester				
Dauer des Moduls	1 Semester				
Häufigkeit des Angebots	2-jährlich				
Teilnahmevoraussetzungen	Keine				
Qualifikationsziele/ Lernergebnisse/ Kompetenzen	<ul style="list-style-type: none"> • Kenntnis branchenüblicher Arbeits- und Vertragsbedingungen • Ausarbeitung und Definition der eigenen Berufsziele und Perspektiven • Realistische Einschätzung der eigenen fachlichen Fertig- und Fähigkeiten • Professionelle Präsentation der Arbeitsergebnisse • Ausarbeitung und Gestaltung von Medien zur Selbstdarstellung und Präsentation • Kenntnis des abteilungsspezifischen Arbeitsmarktes • Knüpfen und Erweitern von beruflichen Netzwerken 				
Inhalte	<p>In kleineren Veranstaltungen machen sich die Studierenden mit allgemeinen Aspekten der Arbeitswelt vertraut: Vertragsrecht, Versicherungen, Gehaltsverhandlung, Selbstmarketing, Altersvorsorge, Freelancing.</p> <p>Sie bereiten mit Beratung ihre bisherigen Arbeitsergebnisse auf zu einer aussagekräftigen Präsentation, die klar technische und gestalterische Fertigkeiten, fachliche Spezialisierungen und die berufliche Wunschorientierung herausstellen.</p> <p>In Gesprächsrunden mit Alumni sowie mit Vertreter*innen der relevanten Verbände und Branchenexpert*innen können sie ihre erlangten fachlichen Qualifikationen mit branchenüblichen Standards abgleichen und haben die Chance, sich ein eigenständiges berufliches Netzwerk aufzubauen.</p> <p>Beinhaltete Lehrveranstaltungen:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Bridging-Veranstaltungen/Netzwerkarbeit für Regie, Kreatives Produzieren, Kamera, Editing Bild & Ton, VFX & Animation und Szenenbild • Grundlagen für Freiberufler für Regie, Kamera, Editing Bild & Ton und Szenenbild • Orientierung auf dem Markt/Medien und Markt für Regie und Kreativ Produzieren • Zukunftcoaching für Editing Bild & Ton • Pitchtraining für Drehbuch • Weitere fachspezifische Lehrveranstaltungen 				
Lehrformen	Seminare, Übungen, Kurs				
Prüfungstyp	Modulgesamtprüfung				
Prüfungsformen und Voraussetzungen für die Vergabe von Leistungspunkten	Benotete Modulprüfung: <ul style="list-style-type: none"> • Arbeitsprobe (max.10 Seiten), Showreel oder Website 				
Studienleistungen	Aktive Teilnahme, Arbeitsprobe				
Modulverantwortung	Jeweilige Fachprofessur				
Lehrende	Fachprofessuren, N. N.				
Vorbereitung (Literaturangaben etc.) und sonstige Informationen	Literaturangaben und zusätzliche Informationen werden zu Semester- oder Veranstaltungsbeginn bekannt gegeben.				

Modul	Abschlussprojekt I
Verwendbarkeit des Moduls	Pflichtmodul <input checked="" type="checkbox"/> DB <input type="checkbox"/> FR <input type="checkbox"/> KP <input type="checkbox"/> KA <input type="checkbox"/> ED <input type="checkbox"/> VFX <input type="checkbox"/> SZB
Modulbestandteile	Lehrveranstaltungen (Lehrformen) Kontaktzeit Selbststudium in Zeitstunden in Zeitstunden
	Dramaturgische Beratung 1 25 35
	Abschlussprojekt – Entwicklung 390
Gesamtworkload	450
ECTS-Punkte	15
Studiensemester	6. Semester
Dauer des Moduls	1 Semester
Häufigkeit des Angebots	2-jährlich
Teilnahmevoraussetzungen	Keine
Qualifikationsziele/ Lernergebnisse/ Kompetenzen	<ul style="list-style-type: none"> • Kompetenz, einen Langfilmstoff oder ein Projekt von vergleichbarem Umfang von der Idee bis zum Treatment auszuarbeiten • Vertiefung der Fähigkeit, tragfähige Ideen zu erkennen, glaubwürdige Figuren zu entwickeln, einen umfangreichen Stoff zu strukturieren • Wissen um den Einfluss dramaturgischer Entscheidungen auf das Gesamtgefüge der Erzählung • Kenntnis von Techniken der Selbstorganisation und Selbstmotivation • Fähigkeit, mit Frustration und Zweifel umzugehen, Schreibblockaden zu überwinden und die Dynamik der Langfilmentwicklung als eigene „Writers' Journey“ zu begreifen und daran zu wachsen
Inhalte	<p>In diesem Modul erarbeiten die Studierenden die ersten Textfassungen, die zum Abschlussdrehbuch hinführen werden: Vom Ideenpapier bis zur ersten Treatmentfassung werden sie hierbei individuell und in Kleingruppen dramaturgisch betreut. Ergänzt wird dieser Stofffindungs- und Stoffentwicklungsprozess durch das Seminar „Szenenarbeit 4“. Mithilfe gezielter Szenenarbeit anhand der aktuellen Stoffe werden hier Szenen und Szenenaufbau überprüft, zentrale Themen hinterfragt und Konflikte geschärft.</p> <p>Mit Genehmigung der Fachprofessur ist es den Drehbuchstudierenden darüber hinaus möglich, ein umfassendes Schreibprojekt in einem anderen Format einzureichen. Der Stoffentwicklungsprozess orientiert sich dabei am Prozess der Langfilmdrehbücher.</p>
Lehrformen	Seminar, Übung, Workshop, Projektarbeit
Prüfungstyp	Modulgesamtprüfung
Prüfungsformen und Voraussetzungen für die Vergabe von Leistungspunkten	Benotete Modulprüfung: <ul style="list-style-type: none"> • Arbeitsprobe: finale Treatmentfassung für einen 90-minütigen Spielfilm
Studienleistungen	Aktive Teilnahme, Arbeitsprobe
Modulverantwortung	Prof. Magnus Vattrodt
Lehrende	Prof. Magnus Vattrodt, N. N.
Vorbereitung (Literaturangaben etc.) und sonstige Informationen	Literaturangaben und zusätzliche Informationen werden zu Semester- oder Veranstaltungsbeginn bekannt gegeben.

Modul	Abschlussprojekt II				
Verwendbarkeit des Moduls	Pflichtmodul	<input checked="" type="checkbox"/> DB <input type="checkbox"/> ED	<input type="checkbox"/> FR <input type="checkbox"/> VFX	<input type="checkbox"/> KP <input type="checkbox"/> SZB	<input type="checkbox"/> KA
Modulbestandteile	Lehrveranstaltungen (Lehrformen)		Kontaktzeit in Zeitstunden		Selbststudium in Zeitstunden
	Dramaturgische Beratung 2		20		10
	Szenenarbeit 4: Szenenarbeit und Inszenierungsübung		30		30
	Eigenstudium für Prüfungsleistung				60
Gesamtworkload	150				
ECTS-Punkte	5				
Studiensemester	7. Semester				
Dauer des Moduls	1 Semester				
Häufigkeit des Angebots	2-jährlich				
Teilnahmevoraussetzungen	Bestandene Prüfung Modul Abschlussprojekt 1				
Qualifikationsziele/ Lernergebnisse/ Kompetenzen	<ul style="list-style-type: none"> • Erwerb der Fähigkeit, ein Drehbuch für einen abendfüllenden Spielfilm oder ein vergleichbar anspruchsvolles Schreibprojekt zu verfassen • Fähigkeit, sich konstruktiv mit dramaturgischem Feedback auseinanderzusetzen • Vertiefung und Erweiterung der Kompetenzen in den Bereichen Ausarbeitung von Handlungssträngen, Spannungsaufbau innerhalb einzelner Szenen, Einsatz von Struktur, Rhythmus, Sprache, Dialog und Figurenführung • Erwerb der Fähigkeit, die eigenen Arbeitsabläufe professionell zu strukturieren, Abgabefristen einzuhalten und Texte professionell zu formatieren 				
Inhalte	Die Studierenden entwickeln ihre Abschlussprojekte vom Treatment zur finalen Fassung. Unterstützt durch dramaturgische Beratungssitzungen überarbeiten sie Szenen, Dialoge und Figuren bis zur Abgabefassung, die in der Regel der ersten offiziellen Drehbuchfassung oder einem Äquivalent entspricht.				
Lehrformen	Workshop, Prüfung, Selbststudium				
Prüfungstyp	Modulgesamtprüfung				
Prüfungsformen und Voraussetzungen für die Vergabe von Leistungspunkten	Benotete Modulprüfung: <ul style="list-style-type: none"> • Arbeitsprobe: Originaldrehbuch für einen 90-minütigen Spielfilm 				
Studienleistungen	Aktive Teilnahme, Arbeitsprobe				
Modulverantwortung	Prof. Magnus Vattrodt				
Lehrende	Prof. Magnus Vattrodt, N. N.				
Vorbereitung (Literaturangaben etc.) und sonstige Informationen	Literaturangaben und zusätzliche Informationen werden zu Semester- oder Veranstaltungsbeginn bekannt gegeben.				

Modul	Abschlussprojekt – Entwicklung				
Verwendbarkeit des Moduls	Pflichtmodul	<input type="checkbox"/> DB <input type="checkbox"/> ED	<input checked="" type="checkbox"/> FR <input checked="" type="checkbox"/> VFX	<input checked="" type="checkbox"/> KP <input checked="" type="checkbox"/> SZB	<input checked="" type="checkbox"/> KA
Modulbestandteile	Lehrveranstaltungen (Lehrformen)		Kontaktzeit in Zeitstunden	Selbststudium in Zeitstunden	
	für Regie		40	410	
	für Kreativ Produzieren, Kamera		40	350	
	für VFX & Animation		20	220	
	für Szenenbild		50	310	
Gesamtworkload	450 für Regie 390 für Kreativ Produzieren, Kamera 360 für Szenenbild 240 für VFX & Animation				
ECTS-Punkte	15 für Regie 13 für Kreativ Produzieren, Kamera 12 für Szenenbild 8 für VFX & Animation				
Studiensemester	5. und 6. Semester für Regie, Kreativ Produzieren und Kamera 6. Semester für VFX & Animation und Szenenbild				
Dauer des Moduls	2 Semester für Regie, Kreativ Produzieren und Kamera 1 Semester für VFX & Animation und Szenenbild				
Häufigkeit des Angebots	2-jährlich				
Teilnahmevoraussetzungen	Keine				
Qualifikationsziele/ Lernergebnisse/ Kompetenzen	<ul style="list-style-type: none"> • Entwicklung künstlerisch wertvoller, gesellschaftlich relevanter und realisierbarer Filmideen • Eigenständige Strukturierung eines Projekts in eigener Fachfunktion unter Berücksichtigung kreativer, zeitlicher und wirtschaftlicher Aspekte • Befähigung zu realistischen Kalkulationen • Sehr gute Fähigkeiten im Projektmanagement • Adäquate Kommunikation kreativer Ideen mit allen Teammitgliedern und konstruktive Konfliktlösung • Berücksichtigung nachhaltiger Produktionsmethoden • Einsatz von iterativen und non-linearen Gestaltungs- und Arbeitsprozessen zur Verbesserung von Design und Technik • Befähigung zur Überprüfung von Ideen für Filme und Formate auf ihre Marktfähigkeit und zur gezielten Entwicklung medialer Formate und Projekte für spezifische Märkte 				
Inhalte	<p>Das Modul beinhaltet die Stoff- und Projektentwicklung für die Abschlussprojekte, die eine Länge von max. 45 Minuten haben. Die Phase der Projektentwicklung wird mit der Projektfreigabe und dem Einreichen eines Antrags auf Produktionsförderung bei der Filmstiftung NRW abgeschlossen.</p> <p>In der Stoffentwicklungsphase entwickeln die Studierenden der Fachschwerpunkte <i>Regie</i> und <i>Kreativ Produzieren</i> ihre filmische Idee für das Abschlussprojekt bis zur ersten Drehbuchfassung. Es ist den Studierenden freigestellt, ob sie fiktionale oder dokumentarische Stoffe entwickeln möchten.</p> <p>Die Studierenden des Fachschwerpunkts <i>Kreativ Produzieren</i> übernehmen zudem die Motivsuche und die Zusammenstellung des Teams.</p> <p>Im weiteren Verlauf werden die Projekte gemeinsam von den Studierenden der beteiligten Fachschwerpunkte bis zur Projektfreigabe und dem abgeschlossenen Projektantrag weiterentwickelt. Die Studierenden werden bei der Entwicklung der Drehbücher und der Regie- und Produktionskonzepte in künstlerischen, ökonomischen und organisatorischen Aspekten von einem Tutorenteam betreut.</p> <p>Die Studierenden des Fachschwerpunkts <i>Kamera</i> entwickeln unter Berücksichtigung der erzählerischen Intention das visuelle Konzept des Projekts. Für die Fördereinreichung stellen sie Moods zusammen und präzisieren ihre bildgestalterischen Ideen. Außerdem bringen sie ihre fachspezifischen Kenntnisse in die Organisation und Planung des Projekts ein. Im Rahmen eines Probedrehens erkunden sie projektspezifische Besonderheiten und finden innovative Lösungen.</p> <p>Die Studierenden des Fachschwerpunkts <i>Szenenbild</i> erarbeiten eigenständig ein Szenenbildkonzept, das neben ihren künstlerischen Zielen auch die organisatorischen und finanziellen Rahmenbedingungen berücksichtigt. Für die Einreichung ihres Projekts bei der Förderung erstellen sie eine Prävisualisierung ihres Konzepts und eine detaillierte Szenenbildkalkulation. Dabei sind sie in der Lage, schon im Vorfeld für Anforderungen, die sich aus dem Drehbuch ergeben, adäquate Lösungen anzubieten. In Absprache mit ihrem gesamten</p>				

	<p>Team erstellen sie einen Denkkatalog, der sich mit den ökologischen Konsequenzen ihrer Filmproduktion auseinandersetzt.</p> <p>Die Studierenden des Fachschwerpunkts <i>VFX & Animation</i> können entweder in ihrer Funktion an einem der oben genannten Abschlussprojekte mitwirken oder ein eigenständiges Projekt in ihrer Spezialisierung verfolgen. Dazu konzipieren und testen sie Pipelines für ihre Projekte, prävisualisieren Animationen oder visuelle Effekte, erstellen Zeitpläne, Kostenaufstellungen, verfeinern Inhalte und Gestaltung.</p>
Lehrformen	Projektarbeit, Selbststudium
Prüfungstyp	Modulgesamtprüfung
Prüfungsformen und Voraussetzungen für die Vergabe von Leistungspunkten	<p>Benotete Modulprüfung:</p> <ul style="list-style-type: none"> Arbeitsprobe (Bearbeitungsdauer: 410 Zeitstunden für Regie, 350 Zeitstunden für Kreativ Produzieren und Kamera, 310 Zeitstunden für Szenenbild, 220 Zeitstunden für VFX & Animation)
Studienleistungen	Aktive Teilnahme, Arbeitsproben
Modulverantwortung	Jeweilige Fachprofessur
Lehrende	Fachprofessur, N. N.
Vorbereitung (Literaturangaben etc.) und sonstige Informationen	Literaturangaben und zusätzliche Informationen werden zu Semester- oder Veranstaltungsbeginn bekannt gegeben.

Modul	Abschlussprojekt – Produktion		
Verwendbarkeit des Moduls	Pflichtmodul	<input type="checkbox"/> DB <input checked="" type="checkbox"/> ED	<input checked="" type="checkbox"/> FR <input checked="" type="checkbox"/> VFX
		<input checked="" type="checkbox"/> KP <input checked="" type="checkbox"/> SZB	<input checked="" type="checkbox"/> KA
Modulbestandteile	Lehrveranstaltungen (Lehrformen)	Kontaktzeit in Zeitstunden	Selbststudium in Zeitstunden
	für Regie, Kreativ Produzieren, Kamera, Editing Bild & Ton und VFX & Animation	50	400
	für Szenenbild	20	310
Gesamtworkload	450 für Regie, Kreativ Produzieren, Kamera, Editing Bild & Ton, VFX & Animation 330 für Szenenbild		
ECTS-Punkte	15 für Regie, Kreativ Produzieren, Kamera, Editing Bild & Ton, VFX & Animation 11 für Szenenbild		
Studiensemester	6. Semester		
Dauer des Moduls	1 Semester		
Häufigkeit des Angebots	2-jährlich		
Teilnahmevoraussetzungen	Keine		
Qualifikationsziele/ Lernergebnisse/ Kompetenzen	<ul style="list-style-type: none"> • Befähigung zur selbständigen Entwicklung künstlerischer Inhalte und kreativer Film-, TV- und Medienproduktionen sowie zur Weiterentwicklung durch die Produktionsphase • Sehr gute Fähigkeiten im Projektmanagement • Einhaltung kreativer, zeitlicher und wirtschaftlicher Projektvorgaben • Adäquate Kommunikation mit allen Teammitgliedern und konstruktive Konfliktlösung • Adäquater Umgang mit öffentlichen Förderern/Geldgebern • Übernahme voller kreativer Verantwortung • Setzung eigener Schwerpunkte in künstlerischer Arbeit und Verständnis für Identität als Künstler*in und für Einordnung des eigenen Werks • Professionelle Anwendung des gesamten im Studium erworbenen Wissens und Könnens 		
Inhalte	<p>Die Produktion des Abschlussfilms fordert von den Studierenden das gesamte im Studium erworbene Wissen und die gesamten Fähigkeiten und Fertigkeiten ein. In diesem Modul werden die Studienbestandteile zu einer Synthese gebracht. Die professionelle Arbeit im Modul Abschlussprojekt – Produktion soll in das Portfolio der Studierenden mit aufgenommen werden und ihre Chancen beim Berufseinstieg verbessern.</p> <p>Der Fokus der Studierenden des Fachschwerpunkts <i>Regie</i> liegt während der Produktionszeit auf der Zusammenstellung eines Casts sowie auf der Schauspielführung. Sie tragen die inhaltliche und kreative Verantwortung.</p> <p>Die Studierenden des Fachschwerpunkts <i>Kreativ Produzieren</i> leiten das Team und haben die organisatorische Gesamtverantwortung für das Projekt inne. Darüber hinaus sind sie für das Controlling zuständig und haben deshalb in ihrer Rolle als Produzent in wirtschaftlicher Hinsicht ein Letztentscheidungsrecht.</p> <p>Die Studierenden des Fachschwerpunkts <i>Kamera</i> konkretisieren das visuelle Konzept für ihr jeweiliges Abschlussprojekt. Sie erstellen unter anderem Storyboards, Moodboards, Farbkonzepte und Previsualisierungen. Sie entscheiden sich für die zu ihrem Abschlussprojekt passende Technik.</p> <p>In Zusammenarbeit mit ihrem Team finden sie Locations, stellen das passende Kamera- und Lichtdepartment zusammen und geben ihre fachliche Expertise in die Drehplanung ein. Während der Dreharbeiten setzen sie ihre Konzepte praktisch um und passen die organisatorische Planung im Team laufend lösungsorientiert den Gegebenheiten an.</p> <p>Die Studierenden des Fachschwerpunkts <i>Szenenbild</i> wiederum sind verantwortlich für das komplette Szenenbild. Sie führen das eigene zuvor konzipierte und geplante Szenenbild selbstständig unter Einhaltung der vorgesehenen Rahmenbedingungen durch. Dabei behalten sie nicht nur ihr künstlerisches Konzept im Blick, sondern sind sich ihrer Verantwortung gegenüber ihrem eigenen Szenenbildteam sowie dem gesamten Projekt bewusst.</p> <p>Die Studierenden des Fachschwerpunkts <i>Editing Bild & Ton</i> sichten das entstandene Material und erstellen den Rohschnitt. Darüber hinaus geben sie Rückmeldung ans Set hinsichtlich der Qualität des gedrehten Materials, beraten zum Ton und steuern gemeinsam mit der Produktion den Postproduktionsprozess.</p> <p>Die Studierenden des Fachschwerpunkts <i>VFX & Animation</i> arbeiten an ihren fachspezifischen Abschlussprojekten. Dabei erweitern und vertiefen sie ihre Kenntnisse in der selbst gewählten Spezialisierung.</p>		

Lehrformen	Projektarbeit, Selbststudium
Prüfungstyp	Modulgesamtprüfung
Prüfungsformen und Voraussetzungen für die Vergabe von Leistungspunkten	<p>Benotete Modulprüfung:</p> <p>für <i>Regie</i>:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Arbeitsprobe (Bearbeitungsdauer: 300 Zeitstunden) und • Dokumentation (Bearbeitungsdauer: 100 Zeitstunden) <p>für <i>Kreativ Produzieren</i>:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Arbeitsprobe (Bearbeitungsdauer: 100 Zeitstunden) und • Dokumentation (Bearbeitungsdauer: 300 Zeitstunden) <p>für <i>Kamera und VFX & Animation</i>:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Arbeitsprobe (Bearbeitungsdauer: 400 Zeitstunden) <p>für <i>Editing Bild & Ton</i>:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Arbeitsprobe (Bearbeitungsdauer: 400 Zeitstunden) oder • Dokumentation (Bearbeitungsdauer: 400 Zeitstunden) <p>für <i>Szenenbild</i>:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Arbeitsprobe (Bearbeitungsdauer: 310 Zeitstunden)
Studienleistungen	Arbeitsprobe; ED: Arbeitsprobe oder Dokumentation
Modulverantwortung	Jeweilige Fachprofessur
Lehrende	Fachprofessur, N. N.
Vorbereitung (Literaturangaben etc.) und sonstige Informationen	Literaturangaben und zusätzliche Informationen werden zu Semester- oder Veranstaltungsbeginn bekannt gegeben.

Modul	Abschlussprojekt – Postproduktion		
Verwendbarkeit des Moduls	Pflichtmodul	<input type="checkbox"/> DB <input checked="" type="checkbox"/> ED	<input checked="" type="checkbox"/> FR <input checked="" type="checkbox"/> VFX
		<input checked="" type="checkbox"/> KP <input type="checkbox"/> SZB	<input checked="" type="checkbox"/> KA
Modulbestandteile	Lehrveranstaltungen (Lehrformen)	Kontaktzeit in Zeitstunden	Selbststudium in Zeitstunden
	für Regie, Kamera, Editing Bild & Ton, VFX & animation	20	130
	für Kreativ Produzieren	20	100
Gesamtworkload	150 für Regie, Kamera, Editing Bild & Ton, VFX & Animation 120 für Kreativ Produzieren		
ECTS-Punkte	5 für Regie, Kamera, Editing Bild & Ton, VFX & Animation 4 für Kreativ Produzieren		
Studiensemester	6. Semester		
Dauer des Moduls	1 Semester		
Häufigkeit des Angebots	2-jährlich		
Teilnahmevoraussetzungen	Keine		
Qualifikationsziele/ Lernergebnisse/ Kompetenzen	<ul style="list-style-type: none"> • Sehr gute Fähigkeiten im Projektmanagement • Einhaltung der kreativen, zeitlichen und wirtschaftlichen Projektvorgaben • Adäquate Kommunikation mit allen Teammitgliedern und konstruktive Konfliktlösung • Übernahme voller kreativer Verantwortung • Setzung eigener Schwerpunkte in künstlerischer Arbeit und Verständnis für die Identität als Künstler*in und für die Einordnung des eigenen Werks 		
Inhalte	<p>Die im Rahmen der Produktion entstandenen Arbeiten werden in der Postproduktionsphase von den Studierenden fortgeführt.</p> <p>Dabei sind die Studierenden des Fachschwerpunkts <i>Kreativ Produzieren</i> in ihrer übergeordneten Funktion für die Planung und Vorbereitung der organisatorischen Abläufe aller Postproduktionsschritte zuständig.</p> <p>Die <i>Regie</i>-Studierenden sind in ihrer Funktion für die künstlerischen Entscheidungen des Projektes verantwortlich und führen gemeinsam mit den Editoren die Postproduktion durch. Während der Schnittsichtungen und Teamtreffen im Schneiderraum werden dramaturgische Entscheidungen besprochen, Ideen für z. B. Musik- und Tongestaltungskonzepte sowie für VFX-Layouts ausgetauscht und gemeinsame Workflows regelmäßig evaluiert und angepasst.</p> <p>Die Studierenden des Fachschwerpunkts <i>Editing Bild & Ton</i> sind verantwortlich für die Ausarbeitung des Feinschnitts, und beraten sich diesbezüglich mit ihren Teammitgliedern aus den Departments Regie, Kreativ Produzieren, VFX & Animation und Kamera.</p> <p>Die Studierenden des Fachschwerpunkts <i>VFX & Animation</i> arbeiten je nach gewählter Projektart an ihren eigenen Animationsfilmen oder an der Umsetzung von VFX-Shots für Live-Action-Filme.</p> <p>Die Studierenden des Fachschwerpunkts <i>Kamera</i> erarbeiten in Kommunikation mit den anderen Gewerken den finalen Look des Projekts und setzen diesen im Pre-Grading um.</p>		
Lehrformen	Projektarbeit, Selbststudium		
Prüfungstyp	Modulgesamtprüfung		
Prüfungsformen und Voraussetzungen für die Vergabe von Leistungspunkten	Benotete Modulprüfung: <ul style="list-style-type: none"> • Arbeitsprobe (Kurzfilm, max. 30 Minuten) 		
Studienleistungen	Arbeitsprobe		
Modulverantwortung	Jeweilige Fachprofessur		
Lehrende	Fachprofessur, N. N.		
Vorbereitung (Literaturangaben etc.) und sonstige Informationen	Literaturangaben und zusätzliche Informationen werden zu Semester- oder Veranstaltungsbeginn bekannt gegeben.		

Modul	Bachelorarbeit und Kolloquium			
Verwendbarkeit des Moduls	Pflichtmodul	<input checked="" type="checkbox"/> DB <input checked="" type="checkbox"/> ED	<input checked="" type="checkbox"/> FR <input checked="" type="checkbox"/> VFX	
		<input checked="" type="checkbox"/> KP <input checked="" type="checkbox"/> SZB	<input checked="" type="checkbox"/> KA	
Modulbestandteile	Lehrveranstaltungen (Lehrformen)		Kontaktzeit in Zeitstunden	
			Selbststudium in Zeitstunden	
	Bachelorarbeit			
	für Drehbuch		5	355
	für Regie, Kreativ Produzieren, Kamera, VFX & Animation, Szenenbild		30	330
	für Editing Bild & Ton		25	335
	Kolloquium			
	für alle Fachschwerpunkte		1 119	
Gesamtworkload	Bachelorarbeit: 360	Kolloquium: 120	Gesamt: 480	
ECTS-Punkte	Bachelorarbeit: 12	Kolloquium: 4	Gesamt: 16	
Studiensemester	7. Semester			
Dauer des Moduls	1 Semester			
Häufigkeit des Angebots	2-jährlich			
Teilnahmevoraussetzungen	Zulassung zur Bachelorarbeit und Zulassung zum Kolloquium			
Qualifikationsziele/ Lernergebnisse/ Kompetenzen	<ul style="list-style-type: none"> • Selbstständige Gestaltung von künstlerischen und handwerklichen Prozessen in Film- und Medienproduktionen • Verwendung von wichtigen Theorien, Prinzipien und Methoden der Filmgestaltung, der Medienwissenschaften und der Filmanalyse zur Unterstützung und zur Betrachtung der eigenen Arbeit • Künstlerische Reflexion ihrer eigenen Werke in schriftlicher Form • Fähigkeiten, über ihr Werk und ihr künstlerisches Selbstverständnis fundiert zu kommunizieren, beides zu präsentieren und zu verteidigen und dabei ihre Entscheidungen und Bewertungen zu begründen • Erläuterung ihrer Entscheidungsprozesse und Reflexion darüber in einer nachvollziehbaren Art • Eigenständige Finalisierung eines Projekts in eigener Fachfunktion • Sehr gute Fähigkeiten im Projektmanagement • Einhaltung kreativer, zeitlicher und wirtschaftlicher Projektvorgaben • Adäquate Kommunikation mit allen Teammitgliedern und konstruktive Konfliktlösung • Übernahme voller kreativer Verantwortung • Setzung eigener Schwerpunkte in künstlerischer Arbeit und Verständnis für die Identität als Künstler*in und für die Einordnung des eigenen Werks • Professionelle Anwendung des gesamten im Studium erworbenen Wissens und Könnens 			
Inhalte	<p>Künstlerisch-praktische Bachelorarbeiten</p> <p>Die <i>Drehbuch</i>-Studierenden verfassen als künstlerisch-praktische Bachelorarbeit ein Originaldrehbuch für einen abendfüllenden Film.</p> <p>Die Studierenden der Fachschwerpunkte <i>Regie</i> und <i>Kreativ Produzieren</i> sind in ihrer übergeordneten Funktion für den gesamten künstlerischen und organisatorischen Ablauf der Endfertigung des Abschlussprojekts bis hin zur Vermarktung zuständig. Zu den Arbeitsschritten gehören Datenmanagement (Scripts, Backups), Erstellung und Einbau VFX/CGI, Bild- und Tongestaltung, Musikaufnahmen, ADR, Mischung, Grading, Erstellung des Vor- und Abspans, Untertitel sowie ggf. Festivaleinreichungen.</p> <p>Die <i>Kamera</i>-Studierenden führen das finale Grading in Zusammenarbeit mit einem*einer Colorist*in durch. Dabei wird fächerübergreifend im Team die für das Projekt angestrebte künstlerische und dramaturgische Intention verfolgt.</p> <p>Die <i>Editing</i>-Studierenden sind verantwortlich für die Erstellung einer finalen Schnittfassung bis zum Picture Lock. Zudem übernehmen sie die Erstellung eines Tongestaltungskonzepts und anschließend das Sounddesign der Abschlussprojekte. In einem letzten Arbeitsschritt erstellen sie – angeleitet durch eine*n professionellen Mischtonmeister*in – die finale Tonmischung und liefern die mit der Fertigstellung verbundenen Deliveries.</p> <p>In der Finalisierung ihrer Abschlussprojekte prüfen die <i>VFX</i>-Studierenden ihre bisherigen Ergebnisse und analysieren, welche Elemente weiterentwickelt werden müssen, um die angestrebte Qualität zu erlangen. Sie binden für die Fertigstellung angrenzende Gewerke wie Editing, Kamera und Produktion ein und entwickeln gemeinsam fachübergreifende Lösungen für noch anstehende Aufgaben und Prozesse. Dabei verlieren sie nie den Blick auf die dramaturgi-</p>			

	<p>sche und künstlerische Absicht des Projekts.</p> <p>Als finalen Teil ihrer künstlerischen Arbeit erstellen die <i>Szenenbild</i>-Studierenden eine Dokumentation ihrer Arbeitsschritte an den Abschlussprojekten. Diese kann sich inhaltlich an der theoretischen Bachelorarbeit orientieren oder diese ergänzen.</p> <p>Theoretische Bachelorarbeit Die Bachelorarbeit ist eine wissenschaftliche, schriftliche Hausarbeit.</p> <p>Kolloquium Mündliche Verteidigung der Bachelorarbeiten in Form einer mündlichen Abschlussprüfung.</p>
Lehrformen	Projektarbeit, Selbststudium
Prüfungstyp	Kumulative Modulteilprüfungen
Prüfungsformen und Voraussetzungen für die Vergabe von Leistungspunkten	<p>Benotete Modulprüfungen: für den Fachschwerpunkt <i>Drehbuch</i>:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Künstlerisch-praktische BA-Arbeit (Originaldrehbuch für abendfüllenden Spielfilm) • Kolloquium (45 Minuten) <p>für die Fachschwerpunkte <i>Regie, Kreativ Produzieren, Kamera, Editing Bild & Ton, VFX & Animation</i> und <i>Szenenbild</i>:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Künstlerisch-praktische BA-Arbeit (Kurzfilm, max. 30 Minuten) • Theoretische BA-Arbeit (max. 25 Seiten) • Mündliche Prüfung (45 Minuten)
Studienleistungen	Künstlerisch-praktische BA-Arbeit, theoretische BA-Arbeit, mündliche Prüfung
Modulverantwortung	Jeweilige Fachprofessur
Lehrende	Fachprofessuren, N. N.
Vorbereitung (Literaturangaben etc.) und sonstige Informationen	Keine